



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL

**Departamento de Didáctica de la Expresión Musical, Plástica
y Corporal**

TRABAJO FIN DE GRADO

PSICOMOTRICIDAD Y EXPRESIÓN ARTÍSTICA A TRAVÉS DEL JUEGO

Presentado por Lorena Díez del Caz
para optar al grado en Educación Infantil por
la Universidad de Valladolid

Trabajo tutelado por: Dra. Sofía Marín Cepeda

Año de defensa: 2017

ÍNDICE

ÍNDICE.....	1
RESUMEN.....	2
PALABRAS CLAVE.....	2
INTRODUCCIÓN.....	4
JUSTIFICACIÓN.....	5
CAPÍTULO 1. LA PSICOMOTRICIDAD EN EDUCACIÓN INFANTIL	7
1.1. Concepto de psicomotricidad.....	7
1.2. El tratamiento pedagógico del cuerpo en la escuela	8
CAPÍTULO 2. LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA A TRAVÉS DEL JUEGO.....	11
2.1. La creatividad.....	11
2.2. El juego	13
2.3. La expresión artística y su relación con el juego	15
CAPÍTULO 3. EL ARTE COMO JUEGO Y JUGAR CON EL ARTE	18
3.1. El juego como metodología de enseñanza en educación artística.....	19
CAPÍTULO 4. OBJETIVO E HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN	24
4.1. Objetivos	24
4.2. Hipótesis de la investigación.....	24
CAPÍTULO 5. DISEÑO DIDÁCTICO	25
5.1. Actividades.....	25
CAPÍTULO 6. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES.....	35
CAPÍTULO 7. LÍNEAS DE CONTINUIDAD	38
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	39

RESUMEN

Este Trabajo de Fin de Grado de Educación Infantil se basa en la importancia que tiene el juego como metodología para la enseñanza de la educación artística en la Educación Infantil. Pretende investigar referencias que demuestren la importante relación que tienen la expresión artística y el concepto de juego. Para ello nos hemos apoyado en varios autores que consolidan estos conceptos y la relación existente entre ellos. Todo esto conforma un marco teórico sólido y bien fundamentado, que nos va a servir para concretar una propuesta de intervención innovadora y original. Dicha propuesta contiene tres actividades relacionadas con los conceptos clave de nuestro trabajo. Éstas se han diseñado para facilitar al niño cierta libertad para expresarse y suscitar el interés por la expresión artística. Lo que se busca es el disfrute del niño con las actividades planteadas. Hay que señalar que la creatividad de los niños en estas edades se fomenta a través del juego. Este concepto es muy importante, ya que gracias a él, el niño desarrolla muchas capacidades que le ayudarán en su vida como adulto.

Para finalizar este trabajo se retoman las hipótesis iniciales y en base al marco teórico y las actividades planteadas se reafirman. También se elaboran unas conclusiones finales que son la culminación a todo el trabajo realizado. Además existen unas líneas de continuidad que proponemos si pudiéramos ampliar este trabajo, basándonos en aspectos que nos gustaría conocer.

PALABRAS CLAVE

Expresión artística, juego, creatividad, recurso creativo

ABSTRACT

This Final Project Grade Early Childhood Education is based on the importance of play as a methodology for the teaching of artistic education in Early Childhood Education. It expects to investigate references that demonstrate the important relation that the artistic expression and the concep of the game have. For this we have supported several authors who consolidate these concepts anda the relationship between them. All this forms a solid and well-founded theoretical framework, which will serve to make concrete a proposal for innovative and original intervention. This proposal contains four activities related to the key concepts of our work. These have been designed to give the child some freedom to express himself and to arouse interest in artistic expression. What is sought is the enjoyment of the child with the proposed activities. It should be noted that the creativity of children in these ages is fostered through play. This concept is very important, because thanks to him, the child develops many capacities that will help him in his life as an adult.

To finalize this work, the initial hypotheses are taken up again and base don the theoretical framework and the activities proposed are reaffirmed. Final conclusions are also drawn up, which are the culmination of all the work done. There also lines of continuity that we propose if we colud extend this work, base on aspects that we would like to know.

KEYWORDS

Artistic expression, game, creativity creative resource

INTRODUCCIÓN

La expresión artística en Educación Infantil tiene una gran importancia para el desarrollo social, cognitivo y afectivo de los niños en estas edades tan tempranas. El maestro debe tener en cuenta los componentes que existen en el desarrollo de la creatividad. A continuación el trabajo que se expone se centra en la importancia que posee el juego como metodología para la enseñanza de la educación artística en la Educación Infantil. Para ello, nos apoyaremos en un marco teórico que viene descrito por distintos autores, que han comprobado lo importante que es la expresión artística en esta etapa. Definen como es el desarrollo de la creatividad, su actividad artística y defienden la importancia que tiene el juego como metodología para la enseñanza de la educación artística.

Posteriormente se plantea una propuesta de intervención, con una serie de actividades atractivas y motivadoras que ofrecen una metodología basada en el juego. A través de esta propuesta se busca también fomentar el interés de los niños por el arte y proporcionar por medio de este tipo de arte situaciones de aprendizaje en las que los niños sean los protagonistas de la acción. Para finalizar se extraen una serie de conclusiones que resuelven y concretan la importancia de todo lo mencionado anteriormente.

JUSTIFICACIÓN

Este trabajo nace de nuestro interés por la educación artística y la relación que existe con el concepto de juego. Con este fin, implementaremos una serie de actividades basadas en una metodología a través del juego para la enseñanza de la educación artística. La expresión artística es una de las formas que poseen los niños para comunicarse y representar sus vivencias, sentimientos, emociones, etc. Por otro lado, ayuda al desarrollo de distintos aspectos que perjudican a su formación como persona, su confianza en sí mismo, su desarrollo madurativo y sus posibilidades como por ejemplo: la motricidad, la visión espacial, la creatividad, etc. Un niño creativo se verá favorecido en numerosas situaciones de la vida, tanto a la hora de tomar sus propias decisiones, como en sus relaciones sociales con otras personas que le rodean.

También queremos destacar la importancia que tiene el juego, ya que a través de esta actividad, el niño se enfrenta a mecanismos de adaptación y estimula la imaginación, que son herramientas básicas para desarrollar la creatividad.

Los maestros de Educación Infantil deben ver lo importante que es estimular los intereses de los niños y favorecer situaciones y experiencias que les permitan el desarrollo de su creatividad, y que puedan manifestarla y expresarla a través de distintos recursos. Es por ello que resulta importante afirmar la relación que existe entre la expresión artística, el juego y la creatividad en los niños de Educación Infantil.

Por eso, apoyándonos en estas investigaciones nuestro objetivo ha sido investigar a diversos autores que definen la expresión artística y así poder relacionarlo con otros que defienden que el juego es una metodología fundamental para desarrollar dicha expresión en la etapa de Educación Infantil.

Este tema ha sido elegido para el trabajo fin de grado porque consideramos que es muy importante y debe estar presente en todas las aulas de Educación Infantil, ya que en muchos casos no se tiene en cuenta; dejando de lado los intereses de los alumnos y preocupándose solamente por cumplir unos objetivos académicos.

Otro aspecto importante que queríamos resaltar, es demostrar que el juego no es simplemente un recurso para entretener a los niños, sino que, les aporta aspectos esenciales del crecimiento y favorece el desarrollo de habilidades sociales, mentales y físicas. El juego es una forma natural de integrar a los niños en el medio que les rodea, de aprender, de relacionarse con los demás y de entender las normas de la sociedad a la cual pertenecen. Siendo así una metodología esencial para la enseñanza de la educación artística en esta etapa.

CAPÍTULO 1. LA PSICOMOTRICIDAD EN EDUCACIÓN INFANTIL

En este capítulo fundamentalmente vamos a hablar sobre la psicomotricidad en el ámbito escolar. Nos centraremos en los diferentes cuerpos que existen en la jornada escolar y en un tipo de juego, llamado el juego psicomotor.

1.1. Concepto de psicomotricidad

Cuando los maestros de Educación Infantil aluden a los aspectos que tienen que ver con la educación de lo corporal, utilizan el término “psicomotricidad”. En las aulas no se han encontrado horarios de Educación Infantil que no considere el término “psicomotricidad” para mencionar situaciones educativas que hacen de lo corporal el objeto de tratamiento. Además hay que señalar que las realidades que se alojan en este uso intensivo del término suelen contener prácticas e ideas distintas. La psicomotricidad se presentó como una corriente educativa idónea para entender e intervenir en la globalidad del niño y ha ido evolucionando incluyéndose progresivamente en las aulas y mostrándole mayor importancia. Hemos encontrado que existen varios autores que han definido la psicomotricidad. A continuación mencionamos los más característicos:

- ✓ Le Boulch, no usaba el término psicomotricidad, debido a que hasta 1995 no se empezó a conocer. Le Boulch (1969) creó el método psicocinético que consistía en un método de educación que utilizaba el movimiento humano como medio pedagógico.
- ✓ Según Picq y Vayer (1969) en su libro Educación psicomotriz y retraso mental citados por Vaca y Varela (2008, p.20) es “una acción pedagógica y psicológica que utiliza los medios de la educación física con el fin de normalizar y mejorar el comportamiento del niño.”
- ✓ Aucouturier (1985) instauro la “práctica psicomotriz” a partir de análisis semióticos y didácticos de sesiones. La finalidad de esta práctica es colaborar

con el desarrollo integral y armonioso del niño teniendo en cuenta todas sus habilidades motrices, afectivas, sociales e intelectuales.

- ✓ Años más tarde, During (1993) citado por Vaca y Varela (2008, p.21) lo define de la siguiente manera: “La educación psicomotriz tiene por objeto, a través de los desplazamientos, de las movilizaciones que propone, contribuir a la estructuración del niño, desarrollar y enriquecer las relaciones que mantiene con su cuerpo, con los objetos, el tiempo, la casualidad.”

Todo esto nos hace razonar y comprender que la psicomotricidad es fundamental en el aula de infantil, ya que aborda la interacción que se establece entre el movimiento, el conocimiento, la emoción y de su mayor autenticidad para el desarrollo del individuo, de su capacidad para expresarse, así como de su corporeidad y relacionarse en el mundo que le rodea.

A través del cuerpo los niños se mueven y se expresan. El maestro en el aula debe inculcar en los alumnos la educación psicomotriz para favorecer las habilidades motrices. Además deben ser capaces de vincular todo eso con los demás lenguajes de las distintas áreas para que el crecimiento del alumno sea globalizado. Por ello, la mejor forma de aprendizaje en general, y del desarrollo de la psicomotricidad en particular, para los niños en esta etapa es el juego. A través del juego los niños se relacionan con el entorno, experimentan emociones, empiezan a desarrollar la empatía y comprender diferentes roles alejándose del egocentrismo que hasta entonces les caracterizaba, y empiezan a socializarse a través del placer que experimentan mientras ejercitan sus capacidades cognitivas y motrices. También de manera lúdica trabajan conceptos referentes al espacio (delante/detrás, arriba/abajo, derecha/izquierda) y al tiempo (duración, rapidez, ritmo).

1.2. El tratamiento pedagógico del cuerpo en la escuela

Si observamos la vida en la escuela podemos ver que la mayoría de las actividades que se llevan a cabo requieren que el cuerpo esté contenido y quieto. Estas cuestiones han provocado distintas maneras de tratar y comprender el cuerpo en la escuela. Los maestros saben con certeza las posibilidades expresivo-comunicativas de la motricidad. Conocen las oportunidades pedagógicas que implican estar pendiente de

los aspectos biológicos en sus horarios y por ello elaboran una alternancia entre situaciones que requieren quietud y las que requieren movimiento. Disponen de la información necesaria acerca de lo importante que es la actividad motriz para construir el aprendizaje. Todos los niños necesitan relacionarse con los demás y jugar, así, va explorando poco a poco el espacio. Si no les damos la posibilidad de cubrir estas necesidades puede que pierdan el interés por el mundo que les rodea, debido a que los niños aprenden por medio de la experimentación.

Para abordar este tema recurrimos a Vaca y Varela, (2008) que expone que el TPC (Tratamiento pedagógico del cuerpo) es un modelo educativo que aparece del interés de los docentes, debido a que busca en la psicomotricidad considerar la globalidad del niño. En la escuela, a lo largo de toda la jornada observamos que el cuerpo del niño pasa por numerosos estados (Vaca y Varela, 2008):

- Cuerpo implicado: el cuerpo participa y desarrollan tareas motrices, por ejemplo en el momento que los niños llegan al aula y el momento de la despedida.
- Cuerpo silenciado: el cuerpo está quieto e inmóvil, pasa desapercibido por ejemplo en la asamblea.
- Cuerpo objeto de tratamiento educativo: la intervención educativa es llevada a cabo a través de juegos motores o canciones motrices. El cuerpo y la motricidad son la principal razón de las actividades de enseñanza y aprendizaje. Por ejemplo las cuñas motrices.
- Cuerpo suelto: el cuerpo se encuentra libre, por ejemplo en el recreo.
- Cuerpo objeto de atención: se atienden las necesidades biológicas del cuerpo como por ejemplo los momentos del almuerzo o de higiene.
- Cuerpo instrumentado: se utiliza el cuerpo para entender conceptos por medio del movimiento como por ejemplo para explicar los conceptos de: fuera, dentro, arriba, abajo.

Es importante que durante toda la jornada haya un equilibrio entre los diferentes cuerpos. Con esto pretendemos conseguir que los alumnos estén receptivos al aprendizaje. Partiendo de esto, debemos detectar, demostrar y evaluar las posibilidades referentes al ámbito corporal para colaborar en un proyecto educativo que favorezca el tratamiento corporal.

En educación infantil el ámbito corporal tiene que estar presente en las propuestas educativas generales: adaptar los horarios y coordinar correctamente las distintas presencias corporales intentando dar prioridad al cuerpo implicado. Esto es importante debido a que cuando los niños se notan más seguros emprenden juegos que implican mayor exigencia como por ejemplo subir, saltar, bajar, etc. estas actividades les ayudan a determinar su esquema corporal. Los distintos aspectos del esquema corporal se trabajan con la ayuda del juego psicomotor y son los siguientes:

- ✓ La expresión corporal.
- ✓ La lateralidad.
- ✓ El esquema corporal que comprende el equilibrio, la postura, la estructura corporal, la respiración y la relajación.
- ✓ La coordinación corporal.
- ✓ La percepción y orientación temporal.
- ✓ La percepción que comprende distintos aspectos: olfativa, auditiva, gustativa y visual.
- ✓ La percepción y orientación espacial.
- ✓ También trabajamos otros aspectos como: la cooperación, la amistad, la socialización, la confianza, etc.

El juego psicomotor se manifiesta desde los primeros momentos en la vida de los niños; ya de recién nacido este juego se centra en las sensaciones que distingue y en su propio cuerpo.

CAPÍTULO 2. LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA A TRAVÉS DEL JUEGO

En este capítulo trataremos diversos aspectos de la expresión artística en Educación Infantil. Primero abordaremos la creatividad y el juego haciendo referencia a definiciones de varios autores, así como la relación existente entre ambos conceptos.

2.1. La creatividad

La creatividad expresa la originalidad, la libertad y la singularidad del niño, por eso se considera uno de los aspectos más relevantes de la Educación Infantil. Durante los primeros años es cuando mejor se puede potenciar su desarrollo, puesto que los niños están más abiertos a propuestas creativas y a expresarse tal como son. El desarrollo de la creatividad se puede estimular a lo largo de toda la vida. El planteamiento de la educación artística como desarrollo de la creatividad ha sido expuesto por dos de los educadores artísticos más destacados del mundo e investigadores de estudios acerca de la expresión plástica infantil: Lowenfeld y Read.

Viktor Lowenfeld, no consideraba las artes visuales como un fin sino como un medio. El alumno que dibuja está desarrollando su creatividad mediante la liberación de su propia expresión, lo que quiere decir que acaba siendo más creativo y con más capacidad resolutoria en cualquier otra vertiente como ser humano, no sólo en su faceta de productor visual (Acaso, 2009). Para Lowenfeld (1947), la expresión del impulso creativo muestra una ayuda terapéutica además de educativo:

El niño que usa la actividad creativa como una vía de escape emocional ganará libertad y flexibilidad como resultado de la descarga de tensiones innecesarias. Sin embargo, el niño que se siente frustrado desarrollará inhibiciones, y a causa de ello sentirá que su personalidad está limitada. El niño que ha desarrollado libertad y flexibilidad de expresión se podrá enfrentar a nuevas situaciones sin problemas, mientras que el niño inhibido y limitado, acostumbrado a imitar más que a expresarse de una manera creativa, preferirá avanzar siguiendo las pautas establecidas y no será capaz de adaptarse a nuevas situaciones. (p.7).

Su principal obra, *Desarrollo de la capacidad creadora*, publicada en 1943, selecciona y estudia dibujos infantiles durante más de 20 años con el objetivo de educar en las ideas básicas de este medio a los profesores de arte, maestros de dibujo y los que ejercen la docencia en jardines de infancia. Es un procedimiento de enseñar la educación artística de forma progresiva donde se pone en relación la creación artística del niño y su desarrollo integral manifestando cómo el crecimiento general está unido al desarrollo de la capacidad creadora y viceversa. Lowenfeld expone varios aspectos importantes en su libro, que podemos resumir en las siguientes:

- En la educación artística el arte se considera como un proceso y no como un fin en sí mismo, así pues no importa el producto final sino el proceso de creación.
- El arte infantil tiene que ser considerado, bajo la idea de que la expresión creadora sólo puede ser entendida en relación con las fases de crecimiento.
- La finalidad de la expresión artística es desarrollar la creatividad del niño para lograr que los seres humanos sean cada vez más creativos a todos los niveles, no sólo a nivel plástico.
- El crecimiento estético se basa en el desarrollo conseguido desde lo desordenado hasta conseguir un orden en la expresión, donde se incorporan totalmente el sentimiento, el pensamiento y la percepción.
- Los dibujos que realizan los niños no son representaciones objetivas de la realidad sino que son expresiones plásticas de sus sentimientos.

Para Lowenfeld, las asignaturas vinculadas con la educación plástica se incorporan con todas las demás, debido a que desarrollan la creatividad en cualquier aspecto de la vida. Además el niño a través de la expresión artística, activa su conocimiento, lo expresa plásticamente, registra sus emociones y se relaciona con el medio que le rodea. Lowenfeld (1961), enunciaba que el profesor de plástica no tiene por qué saber mucho sobre las artes visuales, sino que tiene que saber estimular a sus alumnos para que se expresen y desarrollen su creatividad.

Es imprescindible señalar que existen barreras que frenan el proceso creativo. Estas barreras son complejas y dificultan la vía para llegar a la creatividad. De esta manera se originan temores, prejuicios, ansiedades, etc. Para evitar el pensamiento unidireccional es preciso movilizar, flexibilizar y ampliar. “Es en este punto cuando

podemos comprender la riqueza de posibilidades que ofrece la estrategia lúdica”. (Bianchi, 1990, p.244).

Según Álvarez (2010, p.7) las características personales que se relacionan con la creatividad son: la motivación intrínseca, la curiosidad y el espíritu lúdico. La creatividad junto con el juego son formas de aprender, de conceptualizar y de saber. Están muy vinculadas como capacidades del ser humano que se logran gracias a la cultura.

Tras estas reflexiones podemos afirmar que el juego y la creatividad son dos formas de conocer, conceptualizar y aprender. Están muy relacionadas como potencialidades del ser humano que se construyen a partir de la cultura existente. Forman parte de la educación cuando se las valora añadiéndolas como parte del viaje que el niño recorre en su aprendizaje y socialización. En definitiva, cuanto más utilicemos el juego en el aula, mayor será la motivación de los niños y al encontrarse motivados será más fácil que se desarrolle la creatividad en todo lo que hacen.

2.2. El juego

El juego es el medio natural y voluntario para que se desarrolle en el niño la creatividad. En el juego infantil se encuentran los orígenes de los procesos creativos y éste es la manifestación de la imaginación en la infancia. Según Huizinga (1938, p.53) lo define:

El juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada como si y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que tienden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual.

Rodríguez y Ketchum, (1992) elaboran una relación entre la creatividad y el juego:

- ✓ El juego, al igual que la creatividad, implica una actitud exploratoria.
- ✓ En el juego, el deber, es la vía de lo prescrito y marcado, dejar lugar al poder y al poder ser.
- ✓ El juego, como lugar de lo posible, va unido a la creatividad.

- ✓ El juego como lugar de cambio del tiempo y del espacio posibilita el deslizamiento del mundo interno de las personas sobre el mundo exterior de las cosas.

Según el autor Heitelt (citado en de la Torre, 1995, p.34) “el juego del niño es el camino real para el desarrollo de las capacidades espontaneas y creativas.” En esta misma línea, Caba (2004) nos habla de que el juego es para el niño/a, la forma de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas y sentimientos.

Asimismo, Abad (2008) indica que el juego ha de considerarse como un conjunto de operaciones que coexisten o interactúan en un momento dado, por las que el sujeto logra satisfacer sus necesidades transformando objetos y hechos de la realidad por una parte y de la fantasía por otras. Para su realización ha de tener libertad plena tanto externa como interna. El juego es quizá una de las maneras más libres que exploran los niños para manifestarse. Las actividades artísticas en la etapa de Educación Infantil, forman parte de sus juegos. La creación artística se convierte en un acto lúdico lleno de significados.

Según Asenjo (2009), afirma que a todos nos ha gustado jugar, pero desde el punto de vista educativo, el juego siempre ha estado apartado de las actividades académicas. Defiende también que si sabemos utilizar el interés natural hacia el juego, influirá en que consiga las competencias básicas de una manera más directa y eficaz. Aprendemos como resultado del juego, esta es una idea esencial; no jugamos para aprender. El juego es una actitud que define casi cualquier actividad de la infancia. Si el niño no juega, es difícil que aprenda. Nosotros como docentes sabemos que el juego es un elemento esencial en la vida del ser humano, y sobre todo del aprendizaje en la etapa infantil, debido a que facilita al niño a comprender y entender el mundo y las relaciones de sus componentes. Es decir, el juego posibilita que el niño se desarrolle física, psíquica y socialmente. Para estimular a los niños de esta etapa se debe planificar actividades que conecten con sus centros de interés. El centro de interés en estas edades es, principalmente el juego.

Todos los actos del ser humano empiezan con un juego, con la experimentación de los objetos y de las acciones y movimientos. Unas simples cosquillas, el buscar una mirada de complicidad, el experimentar con tu cuerpo nuevos movimientos, etc

pequeños juegos sociales, que nos señalan que el juego no es una sencilla acción de niños, sino un fenómeno social que podemos hallar en todas las personas de todas las sociedades existentes.

2.3. La expresión artística y su relación con el juego

Los niños desde que nacen son curiosos, ya que necesitan “empaparse” de conocimientos que no poseen, por ello les gusta observar y mirar todo lo que les rodea, para representarlo, dibujarlo, moldearlo, transformarlo y manipularlo. Para ello, han de enriquecerse de la cultura que les rodea, así como recoger información de situaciones, personas y de su entorno. Esto preparará y enseñará al niño a descubrir, conocer y vivir en una sociedad llena de peculiaridades.

Gutiérrez (2006), expone que el proceso educativo cimentado en las enseñanzas artísticas posibilita la adquisición de conocimiento y conceptos, ya sean de tipo artístico o de otro tipo, a través de un tipo de experiencias artísticas que a su vez pueden desarrollar la creatividad.

Elvira Martínez y Juan Delgado en su libro “El origen de la expresión” publicado en 1900, analizan el significado de la expresión artística en el niño desde tres formas diferentes:

- ✓ Como un medio de expresión y comunicación de vivencias y sentimientos.
- ✓ Un proceso en el que a través de diversos elementos que tenemos a nuestra disposición, les otorgamos un significado.
- ✓ Una actividad lúdica donde las actividades gráfico plásticas representan un juego, estimulan el desarrollo motriz y se convierten en acciones útiles para la enseñanza de otros conocimientos. En ellas intervienen sensaciones, percepciones y el pensamiento.

En la educación artística, también mediante el juego, el alumno se ve inmerso en la labor de interpretar, dibujar formas poniendo en función sus habilidades mentales y manuales, y en otras fases del juego, reconocer o juzgar imágenes propuestas por otros miembros. Para llevarlo a cabo, en todo juego habrá que tener en cuenta tres elementos:

- ✓ Simulación, en cuanto que se construye un escenario o estado colectivo en el que los alumnos asumen unos papeles diferentes a los habituales.
- ✓ Exploración: atrevimiento a participar en la actividad que en si misma comporta el juego. Aun siendo conocidas sus reglas, suponen siempre para el participante una novedad, que en su deseo de jugar y ganar le compensa involucrarse en esta nueva vivencia.
- ✓ Evaluación: tiene gran interés en la elaboración del juicio. El alumno para superar la siguiente edición del juego, tiene que ser capaz de elaborar una serie de conclusiones de mejora.

El objetivo de “saber ver y saber hacer” que contiene la educación artística manifiesta en el juego su oportunidad de realización inmediata. Por ello la escuela debe ser un medio que promueva la creatividad en todas las dimensiones de la personalidad infantil. Podemos decir que existe una gran correspondencia entre juego, expresión plástica, motivación y creatividad en esta etapa. Por lo tanto cuanto más utilicemos el juego en el aula, mayor será la motivación, y cuanto más motivados se encuentren los niños, más fácilmente se desarrollara la creatividad. Lo que se busca es aportar al docente novedades pedagógicas para favorecer su tarea, ya que el juego puede asumir los aspectos de expresión y conocimiento, que los aprendizajes artísticos requieren, gracias a que nos va a permitir la experimentación y expresión con múltiples materiales, proporcionándonos una vivencia personal a través del impulso lúdico y reglado.

Según Alcalde (2003, p.68), en la infancia “el arte, como juego, es, ante todo, un medio natural de expresión. Las niñas y los niños son seres en constante cambio y la representación gráfica que realizan debe ser considerada como el lenguaje del pensamiento”. Esta autora también añade que la Expresión Plástica es un lenguaje de la comunicación, aunque no es necesario que exista intención comunicativa para que se dé el lenguaje.

Por todo esto podemos definir la Expresión Plástica como una vía de expresión y comunicación de vivencias y sentimientos que se expresa a través de actividades lúdicas, que impulsa el desarrollo motriz y el juego, en el que participan, percepciones, sentimientos y sensaciones y que facilita, a los niños, representar y comunicar su pensamiento. Implica un proceso creador, y para llegar a representar y comunicar

creativamente, es imprescindible alcanzar una armonía entre lo que se vive y lo que se expresa, entre la acción y el lenguaje y entre lo que se dice y se hace.

Durante años la Expresión Plástica se ha trabajado en la escuela a través del desarrollo de destrezas manuales o el conocimiento de técnicas y materiales. Sin embargo podemos afirmar que es la manera menos práctica de manejarla en el ámbito educativo y, menos aún en las aulas de Educación Infantil.

Hoy en día, se tiene en cuenta que la Expresión Artística no sólo tiene que centrarse en la adquisición de técnicas, sino que se da mucho interés a otros rasgos vinculados con ésta, como por ejemplo la educación estética, el desarrollo de la imaginación y la creatividad...; por esta razón, la etapa de infantil es considerada la más apropiada para trabajarla, debido a que es cuando los niños están más dispuestos a propuestas creativas, a expresarse, a desarrollar su imaginación entre otros factores.

Estos argumentos nos llevan a comprender que no es un “área de expresión y comunicación” sino que la Educación Artística es entendida como una herramienta que ayuda a los alumnos a unir, construir, y manifestar las enseñanzas y aspectos de la realidad exterior, como una vía de unión con el entorno y de obtención de información de éste a través de los sentidos.

CAPÍTULO 3. EL ARTE COMO JUEGO Y JUGAR CON EL ARTE

Los seres humanos poseen la capacidad de crear cultura para ser creativos e imaginativos, por ello se debe enseñar el arte en las escuelas. Por medio del arte aprendemos a expresarnos y a alcanzar actitudes como la empatía, el respeto, etc. “Un mundo sin arte sería en realidad un mundo sin creatividad” (Calaf y Fontal, 2010, p.17).

El arte es esencial para el desarrollo y el aprendizaje del niño, sus emociones, sus capacidades y hábitos, ya que el niño se expresa de forma natural; y esa expresión implica un descubrimiento de algo interior. Es expresión que implica un descubrimiento de algo interior. Lo mismo podemos decir del juego; desvela todo un mundo de ideas del niño. El niño se expresa en el juego, y pese a que no diga con palabras sus sentimientos, sus ansiedades o aficiones, si está expresándose en su juego. También el niño crea otro tipo de comunicación, la de él con sus juguetes; de igual forma el artista crea un dialogo con su obra.

El juego, entendido como primera instancia de la vida creadora, adelanta la señal de la dinámica entre el sujeto y el objeto que obtiene de manera total en el manejo del arte. En la base del hacer artístico existen distintas motivaciones: la lúdica, la estética, la ornamental, la religiosa, y la mágica. Partiendo de estas motivaciones, establecemos una relación entre arte y juego; el juego ha sido el motor de la creación artística. El arte se rige a una estética; en él se muestran contenidos estéticos que le conceden un orden, aún dentro de las expresiones artísticas que parecen no poseerlo. El juego se encuentra dentro de unas reglas establecidas, que le conceden un sentido de orden. Huizinga (1996), nos recuerda que las palabras con las que hacemos referencia al juego también las utilizamos para expresarnos estéticamente: equilibrio, tensión, belleza, contraste, armonía, liberación y ritmo. El arte es cultura, y el que crea arte crea cultura. El juego a su vez, también es cultura y aparece en todos los pueblos mostrando sus propias formas y descubriendo en sus juguetes aspectos esenciales de la cultura y la tradición que los creó.

El juego y el arte facilitan a los niños construir su propia identidad en el acercamiento cultural con otras personas. Están vinculados en el desarrollo de las habilidades intelectuales, creativas, psicomotoras y afectivas del niño. Permiten la

interacción constante entre el niño y el ambiente que le rodea. Por medio de ellos expresa sentimientos y conflictos y coopera con otros niños y adultos.

El arte en su naturaleza es un juego. Producir arte nos lleva a un sentimiento de libertad que se elabora al crear. El arte es un juego que se juega, entre el artista y el espectador. Tanto uno como otro lo observa como una creación. De esta manera el juego del arte mantiene sus propias normas. Repasando las comparaciones entre una actividad y otra, observamos que hay características comunes entre el juego y el arte que pueden acercarlas. Cuando hablamos de dos actividades tan iguales en sus raíces, no parece complicado aproximarlas en la práctica. Podemos llegar por los mecanismos del arte a jugar, a divertirnos; o podemos, por medio del juego, crear y entender el arte.

También el arte comparte un carácter de simulación, del interpretar algo que guarda el comportamiento lúdico. La obra de arte es como si fuera un gesto simbólico o simboliza otra cosa:

La obra de arte tiene algo del carácter como sí que reconocíamos como un rasgo fundamental en la esencia del juego. Es una obra porque no es algo jugado. No es algo como el objeto que habitualmente encontramos, sino que está por algo. Así como un gesto simbólico no es sólo él mismo, sino que por él expresa otra cosa, la obra de arte tampoco es ella misma como ese hecho. (Gadamer, 2001, p.132).

Para Gadamer, el ser humano es co-jugador del juego del arte. Si siente la experiencia estética implica que se ha puesto en juego con ella. Entrando en el mundo de la obra, que a la vez es un mundo de juego. El espectador participa y hace el movimiento de representación propio del juego.

3.1. El juego como metodología de enseñanza en educación artística

Para el niño la vida es un acontecimiento creativo y lúdico. Cuando nace, su primera necesidad es alcanzar conciencia del mundo que le rodea. Para ello tiene que desarrollar estrategias que le permitan acostumbrarse al mundo que le rodea. Después, a medida que va pasando el tiempo, empieza a ponerse en contacto con el mundo a través de sus primeros juegos, originando estados de tranquilidad y creando la capacidad creadora del ser humano. Para el niño, el juego es una manera innata de

conocer el mundo y ponerse en contacto con experiencias sensoriales, personas, objetos, etc. Estos juegos son ejercicios creativos para solucionar problemas. (Caba, 2004, p. 2).

El juego se convierte en una especie de “salvación” que permite al niño transportarse todo el tiempo que le sea viable a un mundo de imaginación, donde inventa y construye su subjetividad. En definitiva, el niño reinventa para sí mismo, por medio de experiencias lúdicas, el amor, el lenguaje, la mirada, el lenguaje, etc. El niño y su entorno vuelven a descubrir el arte a partir de la posibilidad de garabatear en algún espacio que encuentre, como puede ser el suelo, un libro, la hoja y su propio cuerpo. Este garabato es inundado por la imaginación y la fantasía frente al asombro de los otros, proporcionándole formas que solo el niño es capaz de ver porque son producto de su imaginación por ejemplo: perro, papá, casa. El único límite para ver en ese garabato personas, lugares u objetos son sus experiencias lúdicas anteriores.

La apreciación de la práctica artística (música, pintura, danza, teatro...), en general, es una actividad lúdica o se intenta aproximar en gran parte a lo lúdico. La naturaleza del juego sirve como consideración para la creatividad artística. En el juego se da un comienzo al aprendizaje por medio del arte, ya que el arte es el “lugar de verificación”.

Esto nos lleva a deducir que el juego y el arte no se pueden confundir aunque estén estrechamente relacionados. Por ello, cualquier actividad artística que tuviera una estructura que dificulte crear nuevas oportunidades o que cohiba la espontaneidad, no debería tener vinculación con el juego. Las actividades plásticas son tan necesarias y agradables para los niños, que con facilidad se pueden relacionar al juego. A los niños les encanta pintar, dibujar y experimentar. Expresando ideas, creando nuevas historias, sumergidos en un mundo paralelo por medio de la pintura, el papel, la plastilina, etc.

Herbert Read (1982, p.123-124), en su libro *Educación por el arte*, se cuestiona la pregunta: “¿juego o arte?” en el capítulo V, desarrolla la idea de la “expresión libre” y su estrecha relación con el arte infantil, afirmándonos que: “La expresión libre cubre una amplia gama de actividades corporales y procesos mentales. El juego es la forma más evidente de expresión libre en los niños”.

Existen artistas que han usado el juego como vía educativa. Pretendían buscar en el juego distintas oportunidades, de una manera innovadora, creativa, distinta a las obras habituales. Las obras pueden ser modificadas, debido a que pueden ser móviles y animadas. Además son obras abiertas y dinámicas, ya que a veces el espectador puede

participar como coautor. Es decir, puede analizar las esculturas tocándolas o modificarlas.

El escultor Ángel Ferrant (1890-1961) fue famoso principalmente por su trabajo artístico. Fue uno de los más destacados exponentes de la plástica del siglo XX, un hombre culto y se preocupó por la enseñanza del arte y su renovación. También narró varios escritos acerca del reformismo pedagógico y se interesó por el arte infantil. Conoció las novedades de los métodos educativos y de las ideas que se desarrollaron acerca de la pedagogía experimental en Europa durante los años veinte. Sus teorías se tradujeron en España, y sintió inclinación hacia ellas. La idea esencial sobre la que se desarrollaba su sistema educativo era la acomodación de la enseñanza a las aptitudes innatas de la psicología infantil. Fundamentalmente fueron importantes las ideas seguidas por la École active o Escuela Activa. Su concepción del aprendizaje tiene como fundamento obtener de manera individual los conocimientos, según las condiciones personales de cada alumno y bajo la participación del principio del activismo; el uso del aprendizaje se hace por medio de la observación, la investigación, el trabajo y la resolución de situaciones problemáticas, en un entorno de objetos y acciones lúdicas y con actividades descriptivas, prácticas o manuales donde el niño desarrolla su propia educación. Algunas de sus principales obras fueron las siguientes:

- Mujer de circo (1953).

En esta figura Ferrant se había propuesto la posibilidad del movimiento en la escultura como uno de los objetivos a lograr. Al adquirir movimiento, la obra tridimensional multiplicaba sus formas y ocupaba un espacio activo que se veía “animado”. Representa una figura femenina formada por pocas piezas. Ferrant ha combinado la imagen de estabilidad tan frecuente en su obra, con el elemento lúdico del muñeco articulado de forma abierta y variable.



Figura 1: Mujer de circo (1953)

- Serie Venecia n°10.

En esta obra Ferrant explora el espacio Y el movimiento, realizando conjuntos Escultóricos como Escultura infinita (1958-61). Se trata de una escultura que el propio artista definió como inacabable, abierta, en la que e invitaba al espectador a participar en el proceso creativo de sus posibles desarrollos. La pieza está constituida por nueve unidades de ensamblaje variable, de manera que la forma escultórica sólo está fijada en cada una de las piezas, siendo el conjunto final susceptible de innumerables variantes.



Figura 2: Serie Venecia n°10

Otro de los escultores considerados como uno de los más innovadores e ingeniosos del siglo XX fue Alexander Calder, famoso por sus móviles. Los “móviles” son la expresión más bella y también más precisa de la brevedad, el desequilibrio, la metamorfosis indefinida, que hoy caracterizan la experiencia humana. Realizó móviles de muy distintos tamaños, algunos gigantescos, en los que se sirvió de piezas coloreadas de latón de formas abstractas, unidad por alambres o por cuerdas; suspendidos por lo general del techo, debido a su poco peso eran fácilmente movidos por el aire.



Figura 3: Móvil

También realizó, esculturas no móviles, grande y de color oscuro, que a menudo reproducen monstruos o animales extraños.



Figura 4: Fafnir Dragon II

CAPÍTULO 4. OBJETIVO E HIPÓTESIS DE INVESTIGACIÓN

4.1. Objetivos

Con este trabajo se pretenden los objetivos siguientes:

OBJETIVO GENERAL	OBJETIVOS ESPECÍFICOS
Demostrar que el juego es un recurso metodológico adecuado para la enseñanza de la educación artística en infantil.	Indagar acerca de la relación que existe entre el juego y la creatividad.
	Analizar los diferentes puntos de vista de los diversos autores que hablan sobre el juego en Educación Infantil.
	Proponer actividades en las que el arte se convierta en un juego para los niños.

Tabla1: Tabla de objetivos

4.2. Hipótesis de la investigación

- El juego es la metodología más adecuada para la expresión artística en la etapa de infantil.
- El juego permite el desarrollo integral del alumno en el área de expresión plástica.
- El juego es unas de las formas más libres que tienen los niños para expresarse.
- Las actividades artísticas en la etapa de infantil, forman parte de sus juegos.
- El juego y la creatividad son conceptos que están estrechamente relacionados.

CAPÍTULO 5. DISEÑO DIDÁCTICO

En este capítulo describimos una propuesta de actividades relacionada con la teoría detallada y comentada sobre la expresión artística y la relación que existe con el juego y la creatividad. Las actividades que planteamos a continuación nos van a dar las claves para trabajar la capacidad creativa que presentan los alumnos de Educación Infantil y sus posibilidades de desarrollo en el contexto escolar. Con este fin, crearemos unas actividades relacionadas con la creatividad y el juego. Emplearemos técnicas que sean novedosas para los niños para poder observar cómo las llevan a cabo demostrando su creatividad. Los niños crearán sus propias obras siendo los protagonistas de éstas. Con los juegos propuestos los niños estimulan su imaginación, algo necesario para desarrollar la creatividad.

5.1. Actividades

En nuestra propuesta didáctica vamos a desarrollar tres actividades para fomentar la creatividad de los niños a través del juego. Son actividades que nos van a ayudar a comprender mejor la relación existente entre la expresión artística, el juego y la psicomotricidad. Van a contener una pequeña parte de todo, para trabajarlo bien con los niños y ayudarles a interiorizar bien los contenidos propuestos. Serán actividades novedosas y atractivas para que los niños estén continuamente motivados y disfruten de lo que están haciendo.

Actividad 1. Pintamos bailando.

<p>Objetivos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la creatividad a través del juego. • Experimentar con la pintura mediante el movimiento y la música. • Construir la figura humana utilizando los dedos como herramienta.
<p>Contenidos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Experimentación y curiosidad por la mezcla de colores para realizar producciones creativas. • Exploración del propio cuerpo a través del movimiento y la música. • Creación de obras artísticas mediante el juego.
<p>Recursos materiales</p>	<p>Para realizar esta actividad vamos a necesitar los siguientes materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Botes de pintura de diferentes colores. • Vasos de plástico. • Pintura de dedo de diferentes colores. • Papel continuo blanco. • Chubasqueros de plástico. • Música • Radiocasete.
<p>Recursos humanos</p>	<p>Para esta actividad se dispondrá de tres profesores. Dos para la supervisión y el manejo de la actividad y otra persona para que grabe en vídeo todo el proceso de la actividad y después poder analizar mejor los resultados.</p>
<p>Recursos espaciales</p>	<p>Para esta actividad vamos a necesitar un aula bastante grande y espaciosa.</p>
<p>Temporalización</p>	<p>La duración de esta actividad estará prevista sobre unos 40 minutos aproximadamente. Dependiendo de lo motivados que se encuentren los niños, la actividad se podrá alargar o acortar.</p>

Justificación	<p>Proponemos una actividad en la que los niños son los protagonistas en todo el desarrollo de la misma. Hemos elegido esta actividad porque se trabajan los conceptos que tratamos en nuestro trabajo como son el juego, la psicomotricidad y la creatividad. Al plantearles la actividad como si fuera un juego los niños van a estar más dispuestos a participar sin miedo a equivocarse y mientras van a estar desarrollando su creatividad por medio del movimiento y la música que, en este caso, les va a ayudar a desplazarse mejor por el espacio siguiendo el ritmo correspondiente. Lo que se pretende con esta actividad es que los niños creen sus propias obras de arte tanto en la primera parte de la actividad como en la segunda. Siendo el juego la metodología principal de la actividad.</p>
Desarrollo	<p>Paso 1 → La maestra con ayuda de dos profesores forrarán toda el aula con papel continuo blanco y dibujarán una línea en el medio separando el aula en dos partes. En una parte del aula colocarán varios botes de pintura de diferentes colores y vasos de plástico. Y en la otra parte del aula varios botes de pintura de dedo de distintos colores.</p> <p>Paso 2 → A continuación la maestra repartirá un chubasquero a cada niño para no mancharse y les explicará que la actividad está dividida en dos partes:</p> <ul style="list-style-type: none">- 1º parte: en una mitad del aula se pondrá música para que los niños se muevan libremente por el espacio. Tras esto la maestra pedirá a los niños que cada uno coja un vaso de plástico y lo llene con pintura de los botes (cada uno del color que elija). Les dirá que tienen que arrojar la pintura al ritmo de la música rellenando bien todos los espacios en blanco sin pasarse de la línea que divide el aula.- 2º parte: en la otra mitad del aula la maestra les explicará que van a jugar a las estatuas musicales con

	<p>alguna variación. Dividirá a la clase en dos grupos y formará parejas; el primer grupo bailará al ritmo de la música y el grupo que se queda sin bailar tendrá que pintar una parte del cuerpo de su pareja con el dedo utilizando los colores que deseen, mientras el compañero permanece en estatua. Cuando la música vuelva a sonar los niños seguirán moviéndose y bailando por el aula y cuando se pare la pareja pintará otra parte del cuerpo que quiera y así poco a poco irán dibujando el cuerpo de su pareja.</p> <p>Paso 3 → Tras finalizar la actividad, la maestra y los niños se colocarán en círculo para comentar aspectos y situaciones que les hayan gustado más y menos. La maestra irá apuntando los comentarios de los niños para tenerles registrados en su cuaderno y poder valorar después junto con la grabación la actividad.</p>
--	--

Tabla 2: Actividad 1.

Actividad 2. Carrera de globos mágicos.

Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar la propia creatividad. • Ejercitar diferentes destrezas de locomoción. • Disfrutar del arte a través del juego.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> • Valoración del juego como medio de disfrute. • Habilidades de locomoción: correr y lanzar. • Utilización de materiales cotidianos para crear obras de arte.

<p>Recursos materiales</p>	<p>Para realizar esta actividad vamos a necesitar los siguientes materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Papel continuo blanco. • Globos llenos de pintura. • Rotuladores. • Dado gigante.
<p>Recursos humanos</p>	<p>Para esta actividad solo se dispondrá de la maestra de Educación Infantil correspondiente.</p>
<p>Recursos espaciales</p>	<p>Para esta actividad dispondremos del aula de infantil correspondiente.</p>
<p>Temporalización</p>	<p>La duración de esta actividad será de unos 30 minutos aproximadamente. Dependiendo de lo motivados que se encuentren los niños, la actividad se podrá alargar o acortar.</p>
<p>Justificación</p>	<p>Proponemos una actividad que se plantea como un juego y a la vez posee contenidos artísticos desarrollados de una manera atractiva y motivadora para los niños. Existe un elemento motivador que son los globos y en este caso la maestra les presenta como globos mágicos para atraer más la atención de los niños. También interviene el movimiento, ya que tienen que correr y después lanzar el globo contra la pared. Con esto comprobaremos la coordinación que existe entre correr y lanzar que poseen los niños. Además entra en juego la creatividad de los niños, ya que tienen que pensar al finalizar la actividad lo que ellos creen que se ha formado tras explotar los globos. Toda su imaginación está presente en esta actividad que trata todos los contenidos que trabajamos a lo largo de nuestro trabajo.</p>

Desarrollo	<p>Paso 1 → La maestra colocará papel continuo en una pared de la clase. Llenará globos con pintura líquida de diferentes colores y los meterá en una caja.</p> <p>Paso 2 → A continuación la maestra explicará a los niños que van a hacer una carrera de globos mágicos que cuando les tiras contra el papel blanco ocurre algo y lo tienen que descubrir. Hará dos equipos y se colocarán en dos filas al fondo de la clase. La maestra les asignará un número a cada uno, colocará un dado gigante hecho con una caja de cartón en el medio de los equipos y cada vez un miembro del equipo lanzará el dado para ver qué número sale. Según vayan lanzando el dado irán saliendo un miembro de cada equipo con los globos para explotarles contra el papel continuo. Y así se irá realizando hasta que salgan todos los miembros de los dos equipos.</p> <p>Paso 3 → Una vez finalizada la carrera de globos, la maestra explicará a los niños que tienen que escribir lo que ellos creen que se ha dibujado tras haber explotado los globos contra el papel. Cada niño cogerá un rotulador negro y escribirá lo que piense plasmándolo sobre la mancha que se ha formado. Después la maestra preguntará a cada niño porque ha escrito eso y tomará nota de ello en su cuaderno.</p>
-------------------	---

Tabla 3: Actividad 2.

Actividad 3. Jugamos a ser Miró.

<p>Objetivos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar su pensamiento artístico a través del juego y la manipulación de distintos materiales. • Expresar su creatividad a través de diferentes técnicas artísticas. • Experimentar con el cuerpo diferentes formas geométricas.
<p>Contenidos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Exploración y utilización creativa de técnicas, materiales y útiles para expresión artística. • Expresión con el cuerpo de diferentes formas geométricas. • Desarrollo de la motricidad fina.
<p>Recursos materiales</p>	<p>Para realizar esta actividad vamos a necesitar los siguientes materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Papel continuo blanco. • Papeles de diferentes texturas. • Pinceles • Pajitas. • Cubiertos de plástico • Pintura de diferentes colores
<p>Recursos humanos</p>	<p>Para esta actividad se dispondrá de dos profesores. Uno para la supervisión y el manejo de la actividad y otra persona para que grabe en vídeo todo el proceso de la actividad y después poder analizar mejor los resultados.</p>

Recursos espaciales	Para esta actividad utilizaremos el aula de Educación Infantil habitual.
Temporalización	La duración de esta actividad estará prevista sobre unos 40 minutos aproximadamente. Dependiendo de lo motivados que se encuentren los niños, la actividad se podrá alargar o acortar.
Justificación	Proponemos una actividad atractiva y novedosa para los niños, dónde van a utilizar diferentes técnicas artísticas para crear su propia obra de arte. La creatividad va a estar presente durante todo el desarrollo de la actividad. Hemos elegido al artista Miró, ya que su mundo pictórico conecta de forma significativa con la fantasía de los niños. Además sus obras pueden llevar a despertar la imaginación de los niños y creemos que sus cuadros pueden llegar a acercarse a su mundo tanto por el colorido como por las formas que en ellos representan, ya que puede resultarles fácil su representación e imitación. Hemos elegido su obra “El Jardín” ya que contiene imágenes distorsionadas de animales jugando, formas orgánicas retorcidas o extrañas y construcciones geométricas y éstos son aspectos que reconocen los niños, son fáciles de trabajar en el aula y les resulta atractivo.
Desarrollo	Paso 1 → La maestra enseñará a los niños en la pizarra digital la obra de Miró “El Jardín”. Después les preguntará qué es lo que ven, cuantos colores hay, qué formas distintas ven, etc. A continuación les pondrá un vídeo donde se muestra cómo se va formando poco a poco el cuadro superponiendo las formas. Después preguntará a los niños que cómo se pueden hacer las formas que han visto en el vídeo y tras contestar, si ninguno ha mencionado el cuerpo, la maestra invitará a los niños a realizar las formas con su cuerpo, por ejemplo colocará a cuatro niños y formarán un cuadrado, después a tres y formarán un triángulo y así irán

creando las formas con su cuerpo para que experimenten y les resulte más fácil realizar posteriormente la actividad.

Paso 2 → A continuación la maestra colocará una banda de papel continuo en el suelo de la clase y lo dividirá en tres partes: en una parte depositará los materiales necesarios para realizar la técnica del soplado (pajitas, témperas de diferentes colores y vasos con agua), en otra parte dejará los materiales necesarios para la técnica del esgrafiado (pinturas de distintos colores, pinceles, témpera negra, palillos y cubiertos de plástico) y en la otra parte colocará los materiales para realizar la técnica del rasgado (papeles de diferentes texturas: papel celofán, papel de seda, papel de periódico, etc)

Paso 3 → La maestra explicará a los niños que el papel está dividido en tres partes y en cada parte desarrollarán una técnica. Dividirá a la clase en tres grupos e irán pasando todos por las diferentes técnicas que existen y los niños crearán su propio Miró. Las técnicas que van a utilizar son las siguientes:

- El soplado: consiste en preparar pintura líquida (témpera mezclada con agua), se vierte en el papel y con una pajita se sopla hasta conseguir la forma que desees. Con esta técnica se favorece la motricidad fina, la coordinación y la imaginación; es como un juego que se plantea a los niños dónde van experimentando y creando sus propias obras de arte.
- El esgrafiado: consiste en pintar una parte del papel con diferentes pinturas de colores, después se pinta encima con témpera de color negro y a continuación con un palillo o con un tenedor se va rayando el dibujo haciendo la forma o el dibujo que desees. Esta técnica favorece la motricidad

	<p> fina, ya que se requiere precisión para ir rayando el papel y además es un juego para ellos ya que al ir rayando el papel irán descubriendo los diferentes colores que hay debajo y también crearán su propia obra de arte.</p> <ul style="list-style-type: none">• El rasgado: consiste en rasgar el papel con las manos creando diferentes formas y utilizando papel de diferentes texturas. Esta técnica favorece la motricidad fina, la creatividad y también es un juego ya que el niño manipula y experimenta con los diferentes tipos de papel para crear su propia obra. <p>Mientras los niños van creando sus obras la otra profesora irá grabando todo el proceso al completo. Cuando los niños finalicen, la maestra preguntará a los niños cómo se han sentido durante la actividad, que técnica artística les ha gustado más, etc. Apuntará las respuestas en su cuaderno diario para llevar un registro de la actividad. Y después colgará el papel continuo para que se seque y luego poder ponerlo en la clase para decorarla.</p>
--	--

Tabla 4: Actividad 3.

CAPÍTULO 6. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Con la realización de este trabajo hemos tratado de profundizar en el conocimiento del juego como metodología apropiada para la enseñanza de la educación artística infantil. Tras consultar e investigar a diversos autores hemos comprobado que las hipótesis que mencionábamos al principio de este trabajo se reafirman. Son:

- El juego es la metodología más adecuada para la expresión artística en la etapa de infantil.
- El juego permite el desarrollo integral del alumno en el área de expresión plástica.
- El juego es unas de las formas más libres que tienen los niños para expresarse.
- Las actividades artísticas en la etapa de infantil, forman parte de sus juegos.
- El juego y la creatividad son conceptos que están estrechamente relacionados.

Éstas, tras la fundamentación teórica y a través del estudio de autores referentes creemos que se reafirman, ya que a partir del marco teórico y de la concreción en las actividades propuestas, creemos que de la aplicación de las mismas en la práctica se podría observar como los niños muestran interés por las actividades propuestas, ya que son novedosas y atractivas y utilizan como herramienta principal de motivación el juego. Como vimos en el marco teórico, el juego es una metodología motivadora, pues se aproxima al lenguaje del niño, a su búsqueda de información y su exploración del entorno.

Los niños son protagonistas de la acción, participando en su propio aprendizaje desde una perspectiva lúdica. Además les permite expresarse libremente pudiendo desarrollar su creatividad al máximo y permitiéndoles un desarrollo global de todas sus capacidades en la expresión plástica gracias al juego. Podemos decir que con esto reafirmamos la segunda y tercera hipótesis. Al plantearles las actividades como si fueran un juego, los niños entran mejor en la dinámica y están más motivados a la hora de realizar las actividades artísticas. En definitiva, podemos decir que utilizando el

juego como metodología en el aula para trabajar la expresión artística en infantil, los niños se sienten más seguros de sí mismos y motivados.

Los alumnos de Educación Infantil se encuentran en una etapa ideal para el desarrollo de su creatividad. Son niños que tienen la capacidad de resolver los problemas por sí mismos, enfrentarse a nuevas situaciones y encontrar soluciones a veces inesperadas por los adultos. También necesitan comunicarse y expresar lo que son, que viene dado por lo que conocen de sí mismos y del entorno que les rodea. La manera que tienen de hacerlo es a través del lenguaje del cuerpo y del arte.

También, hemos podido comprobar que la estimulación de la creatividad y de la capacidad creadora de los niños es esencial para conseguir que su expresión artística sea integral y plena. Tras haber analizado la información acerca del concepto de juego hemos comprobado que es una de las formas más libres que exploran los niños para manifestarse. En relación al tema de este trabajo podemos decir que las actividades artísticas en la etapa de Educación Infantil forman parte de sus juegos. Sus creaciones se transforman en actos lúdicos cargados de varios significados. Los seres humanos aprendemos como resultado del juego, no jugamos para aprender. En esta etapa es importante programar actividades que estimulen a los niños y que encajen con sus centros de interés, que en este caso es esencialmente el juego.

Podemos concluir diciendo que las actividades artísticas en la etapa de Educación Infantil forman parte de sus juegos. Se pretende aportar innovaciones pedagógicas a los docentes para fomentar su tarea, debido a que el juego puede lograr aspectos de conocimiento y expresión que los aprendizajes de la expresión artística necesitan, ya que nos va a posibilitar la expresión y experimentación con multitud de materiales, aportándonos una vivencia personal a través del juego.

En síntesis, para los niños sus juegos están relacionados con un aprendizaje central: su conocimiento del mundo a través de sus propias emociones. Por tanto, las actividades propuestas son creativas y atractivas para los niños, basándose en una metodología lúdica para ayudarles a interiorizar los aspectos artísticos.

Por medio del juego los niños crean una serie de especulaciones con respecto a la vida. Las mismas que, más tarde en la edad adulta, volverán a descubrir y realizar haciendo uso de la razón y creando un puente entre el juego y la vida. De esta forma hemos indagado sobre la capacidad que tiene el juego como vía para enseñar la

educación artística en estas edades tan tempranas, observando que el juego contribuye notablemente para desarrollar su formación.

Concluyendo, podemos decir que la enseñanza de las actividades artísticas a través de una metodología lúdica es esencial para el desarrollo del niño, ya que influye en su proceso madurativo en todos los ámbitos: emocional, intelectual, motriz, de representación, afectivo, social y de atención.

Como resumen final de este trabajo podemos concluir con este gráfico donde se muestran algunos rasgos comunes existentes entre el concepto de expresión artística y el de juego

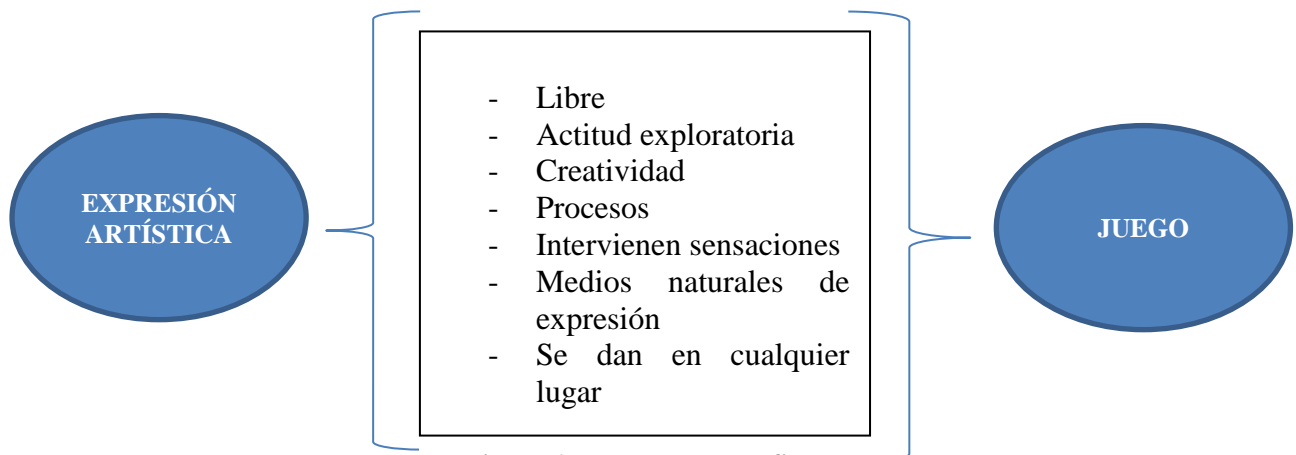


Figura 6: cuadro-resumen final

CAPÍTULO 7. LÍNEAS DE CONTINUIDAD

Las líneas de continuidad a las que se extiende el presente trabajo deben englobar más aún que una sola propuesta. Nos centraríamos en estudiar como los maestros se preparan e innovan sus clases basándose en el juego como metodología para enseñar la educación artística.

Haríamos una investigación de varios colegios donde los maestros se basaran en esta metodología y compararíamos los resultados obtenidos. Estudiaríamos también las aulas de Educación Primaria para hacer una comparación respecto a las de Educación Infantil y ver cómo afecta esta metodología a los niños. Se trata de tomar conciencia acerca de la importancia que tiene nuestro tema de estudio acercándolo a las aulas para que los maestros lo tengan en cuenta en sus clases.

Propondríamos una serie de actividades para todo un colegio con niños de todas las edades y después analizaríamos los datos recogidos, acabando con una evaluación de dichos datos. Evaluaríamos el comportamiento que tienen los niños ante las actividades, la creatividad que demuestran, el grado de dificultad que presentan ante las actividades, etc. Tras esto podríamos analizar la eficacia que demuestra la práctica de esta metodología basada en el juego y demostrar a los maestros que funciona.

Por otro lado también se debe dar importancia al arte, que servirá como comienzo y posteriormente como vía, para introducir y aproximar a los niños los distintos autores y sus obras más famosas, haciendo así que los más pequeños se vayan habituando a esos aspectos y poco a poco vayan interesándose por el arte en todas sus facetas. Todo esto se debe extender al ámbito del juego como medio hacia la educación artística para así favorecer el desarrollo madurativo de los niños en esta etapa tan temprana.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Abad, J. (2008). *Iniciativas de Educación artística a través del arte contemporáneo para la escuela infantil*. (Tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid.

Alcalde, C. (2003). *Expresión plástica y visual para educadores*. Madrid: ICCE.

Álvarez, E. (2010). Creatividad y pensamiento divergente. Desafío de la mente o desafío del ambiente. *Revista Interact*, 1-28.

Belloq, G y Gil, M.J. (2010). *Tocar el arte*. Madrid: Kaleida Forma.

Caba, B. (2004). De jugar con el arte al arte de jugar. (*Ensayo*). Recuperado de: <http://storage.vicaria.edu.ar/caba.pdf>.

Calaf, R y Fontal, O. (2010). *Como enseñar arte en la escuela*. México: Síntesis.

Calder, A. (2 de noviembre de 2016). *cultura colectiva*. Recuperado de <http://culturacolectiva.com/los-moviles-y-stabiles-de-alexander-calder/>

Eisner, W. (1995). *Educar la visión artística*. Barcelona: Paidós.

Ferrant, Á. (2 de noviembre de 2016). *museoph*. Recuperado de http://www.museoph.org/AngelFerrant/obras_del_museo/esculturas/estaticos_y_cambiantes

Gutiérrez, M.T. (2006). *La significación del juego en el arte moderno y sus implicaciones en la educación artística*. Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de <http://biblioteca.ucm.es/tesis/bba/ucm-t28325.pdf>.

Gadamer, HG. (2008). *La actualidad de lo bello*. Buenos Aires: Paidós.

García, A y Llull, J. (2009). *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editex.

Lowenfeld, V y Brittain, W.L. (1980). *Desarrollo de la capacidad creadora*. Nueva York: Macmillan.

Martínez, E y Delgado, J. (1900). *El origen de la expresión*. Madrid: Cincel, S.A.

Rodríguez, M y Ketchum, M (1992). *Creatividad en los juegos y juguetes*. México: Pax México.

Vaca, M.J y Varela, M.S. (2008). *Motricidad y aprendizaje. El tratamiento pedagógico del ámbito corporal (3-6)*. Barcelona: Graó.