



Universidad de Valladolid

CAMPUS DE SEGOVIA “MARÍA ZAMBRANO”

**Huellas, objetos cotidianos y
experimentación plástica como
recursos para el aprendizaje sobre los
animales en Educación Infantil.**

TRABAJO DE FIN DE GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL

AUTORA

ESTHER MAESO GÓMEZ

TUTORA

GAEL ZAMORA LACASTA

CURSO 2017-2018

***“ENSEÑAR ES DEJAR HUELLA EN
EL CORAZÓN DE LOS NIÑOS.”***

Joel Artigas

RESUMEN

En el presente Trabajo de Fin de Grado se desarrolla la importancia que tiene la utilización de diferentes recursos artísticos para el aprendizaje de elementos transversales en Educación Infantil. Los niños y niñas, nacen con el deseo de descubrir lo que les rodea, de manera que es necesario introducirlo en las aulas mediante la observación, la manipulación, la experimentación y el juego.

De este modo, se desarrolla una propuesta práctica de un proyecto educativo, mediante varias sesiones, en una escuela infantil con niños y niñas de tres años, para favorecer su aprendizaje a través de la manipulación de objetos cotidianos y del entorno.

Estas sesiones se llevan a cabo en un centro rural de la provincia de Segovia, utilizando una metodología activa, en la cual los alumnos y alumnas son los protagonistas de sus propios aprendizajes.

ABSTRACT

In the current end-of-degree project, it is developed the importance to use many artistic resources for learning topics in Child Education. Children are born with the thirst for discovery what it is around them, so that it is necessary to introduce this kind of education in the classrooms by observation, manipulation, experimentation and games.

Thus, there develops a practical offer of an educational project, by means of several meetings, in an infantile school with children and three-year-old girls, to favor his learning across the manipulation of objects of the daily life and of the environment.

These meetings are carried out in a rural center in the province of Segovia, using an active methodology, in which the pupils are the protagonists of his own learnings.

PALABRAS CLAVE

Educación infantil, educación artística, juego simbólico, objetos cotidianos, manipulación, experimentación, aprendizaje significativo.

KEYWORDS

Child education, artistic education, symbolic play, daily objects, manipulation, experimentation, meaningful learning.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	1
2. OBJETIVOS.....	2
3. JUSTIFICACIÓN.....	3
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	5
4.1. LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA.....	5
4.1.1. ¿Qué es la expresión artística?.....	5
4.1.2. Importancia de la Expresión Plástica.....	6
4.1.3. El maestro de Educación Infantil en relación con lo artístico.....	7
4.2. EL OBJETO COTIDIANO.....	8
4.2.1. El concepto de objeto cotidiano.....	8
4.2.2. La presencia del objeto cotidiano en el arte.....	9
4.2.3. El objeto cotidiano a través del juego simbólico.....	10
4.3. EXPERIMENTACIÓN PLÁSTICA.....	11
4.3.1. ¿Qué es la experimentación?.....	11
4.3.2. Importancia de experimentar en Educación Infantil.....	12
5.1. INTRODUCCIÓN.....	14
5.2. METODOLOGÍA.....	14
5.3. OBJETIVOS.....	15
5.4. TEMPORALIZACIÓN.....	15
5.5. SESIONES.....	16
5.6. EVALUACIÓN.....	25
6. CONCLUSIONES.....	28
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	30
8. ANEXOS.....	32

1. INTRODUCCIÓN

En este Trabajo de Fin de Grado se presenta una propuesta didáctica que plantea el uso de la experimentación plástica, a través de la huella y el objeto cotidiano, para favorecer el aprendizaje en torno a los animales.

Así mismo, se intenta favorecer el desarrollo y los conocimientos de los niños y niñas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por eso, es necesario tener en cuenta la importancia de la expresión artística en la etapa de Educación Infantil, puesto que, desde que nacen, comienzan a desarrollar la imaginación y la creatividad.

En la Escuela, la enseñanza del arte tiene un recorrido en el que continuamente se ha cuestionado su importancia. Por lo general, el arte en la escuela se ha reducido a la realización de trabajos manuales (De Vicente, 2013). Es por eso, que en este trabajo se pretende utilizar la expresión plástica para fomentar la imaginación, la creatividad, la expresión, alejándose de esa concepción.

En el marco teórico se tratarán cuestiones como la importancia de realizar actividades plásticas y juegos en la etapa de Educación Infantil, que favorecen al desarrollo integral de los niños y niñas. A su vez, se explicará el uso de objetos de la vida cotidiana en esas actividades de expresión plástica.

Finalmente, se detallará una propuesta didáctica de expresión plástica, tratando un tema de mestizaje: las huellas, los objetos cotidianos y la experimentación plástica como recursos para el aprendizaje sobre los animales en Educación Infantil. Para ello, se realizarán actividades de exploración, experimentación y juego, fundamentales en la infancia, de manera que se favorezca el aprendizaje de los contenidos a tratar.

2. OBJETIVOS

- Conocer la importancia de utilizar variedad de recursos plásticos conectados con la vida cotidiana.
- Utilizar la expresión plástica como herramienta para alcanzar otros aprendizajes, como elemento transversal que favorece el principio de globalización en educación.
- Examinar el currículo de la etapa de Educación Infantil y el contexto específico de un aula para diseñar y llevar a cabo una propuesta didáctica ajustada.
- Fomentar el juego simbólico y la experimentación para favorecer el aprendizaje.

3. JUSTIFICACIÓN

Este trabajo surge a partir de la reflexión sobre la práctica docente, para mejorarla buscando nuevos recursos en relación a la educación plástica. Ésta, se encuentra establecida por el Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León, en el Área III: Lenguajes: Comunicación y representación.

El tema inicial de mi TFG era el objeto cotidiano como recurso educativo, por lo que planteé una serie de actividades en esa línea. Esa programación se vio condicionada por la realidad del aula, pues estaban trabajando los animales, lo que me llevó adaptarla hacia un enfoque globalizador y transversal, dando lugar a un tema de mestizaje: las huellas, los objetos cotidianos y la experimentación plástica como recursos para el aprendizaje sobre los animales.

Piaget establece cuatro etapas en desarrollo de los niños y niñas, los cuales, en este caso, se encuentran en la Etapa Preoperacional (de 2 a 7 años), donde el desarrollo cognoscitivo se desarrolla a través de los sentidos y la acción de estos sobre el medio ya que, como el mismo afirmaba, “pensar es actuar”. De este modo, Moya, (2017) expone que “el arte invita a hacer, a experimentar y a transformar nuestro entorno, haciendo que nos sintamos parte de él y a ser conscientes de las relaciones que establecemos con el mismo”.

A su vez, en esta etapa, Piaget la divide en dos subetapas, estando los pequeños/as, en este caso, en la Etapa Preconceptual (2 a 4 años), en la cual, Castilla (2014) expresa:

El niño actúa en el nivel de la representación simbólica, así se puede ver en la imitación y memoria manifiestas en dibujos, lenguaje, sueños y simulaciones. En el mundo físico maniobra muy de acuerdo a la realidad, pero en el pensamiento sigue siendo egocéntrico. Cree que todos los elementos tienen vida y sienten. Piensa que todo lo que sucede tiene una relación causa- efecto. También cree que todo es tal y como él lo percibe; no entiende otros puntos de vista. (p.20).

El desarrollo de los conceptos con los que se va a trabajar, ayuda a comprender mejor la finalidad de utilizar estos recursos. Concretamente destacando el objeto cotidiano, el cual se ve favorecido por la cercanía al alumnado, pues se los pueden encontrar en la vida

diaria; el juego simbólico, que se encuentra interiorizado por los niños y niñas, ya que lo realizan de forma continua, aunque no sean conscientes de ello; y la experimentación, haciendo que desarrollen la curiosidad y construyan sus propios conocimientos.

Así, se pretende que la educación plástica suponga para el alumnado, una experiencia para el descubrimiento de diversos significados y se creen nuevos aprendizajes. Para ello, se centra en la utilización de otros recursos y herramientas para favorecer ese aprendizaje de los animales y las características que estos presentan, trabajando con niños y niñas del Segundo Ciclo de la etapa, los cuales son los destinatarios de la puesta en práctica que se presenta en este documento.

De este modo, los alumnos y alumnas desempeñarán un papel activo a lo largo de la realización de las diversas actividades planteadas, favoreciendo así, su implicación a través de la experimentación y manipulación de los materiales.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

En este apartado se exponen los fundamentos teóricos en los que se apoya la propuesta didáctica.

4.1. LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA

4.1.1. ¿Qué es la expresión artística?

El DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León, se encuentra organizado en tres áreas (Conocimiento de sí mismo y autonomía personal, Conocimiento del entorno, y Lenguajes: Comunicación y representación).

Este documento se centra en el área III: Lenguajes: Comunicación y representación, en la que se encuentra la Expresión Artística, y más específicamente en la Expresión Plástica.

Según Bringas (2014) el arte es sin duda un factor esencial en la educación y, por ello, es importante que los niños estén en contacto con este mundo desde las edades más tempranas. Por eso, es una parte fundamental en la etapa de Educación Infantil, para conseguir comprender la forma en la que se desenvuelven los niños y niñas de tres años en este ámbito.

Moya (2017, p.6) expone que la educación artística “ha sido y es, una asignatura que se asocia con la realización de manualidades a través de diferentes técnicas y soportes, ocupando un papel marginal en la educación y considerándose como una asignatura fácil y de relleno.”

A la Plástica, ni en Educación Infantil (a través de las áreas de conocimiento), ni en Primaria (dentro de la Educación Artística), se le ha dado la consideración que merece, ni por sí misma ni como elemento transversal y generador de aprendizajes.

Por otra parte, Acaso (2009) denomina a “aquellos elementos que transmiten significado a través del lenguaje visual, tanto en la realidad como en sistemas de representación” (p.63) como *currículum oculto visual*, es decir, que hay que aprender a mirar en vez de ver todo aquello que nos rodea, siendo capaces de analizar ese mensaje visual que se pretende transmitir.

Aunque es algo muy complicado para trabajar el Educación infantil, es necesario comenzar a reflexionar con los niños y niñas sobre las actividades (en este caso de expresión plástica), para obtener mejores aprendizajes, y no quedarse en simples manualidades. “En la mayoría de los casos la educación artística sigue siendo considerada como un conjunto de experiencias agradables, divertidas e incluso, en ocasiones, interesantes, pero que no contribuyen al conocimiento útil” (Acaso, 2009).

De esta forma, Fontal, Gómez y Pérez (2015), consideran que el arte es una forma de expresión donde nos encontramos con nuestros propios sentimientos y los de los demás, conectando con nosotros mismos ante distintos tipos de obras e, incluso, confirmando que hay cosas que solo se pueden sentir a través del arte.

4.1.2. Importancia de la Expresión Plástica

En este caso, nos centraremos únicamente en la Expresión Plástica, definida por Alcalde (2003) como “el lenguaje de la comunicación”, en la cual no es necesaria la intención comunicativa para que este lenguaje se manifieste (Citado en Mellado, 2017).

Las actividades plásticas son una de las expresiones más gratificantes para los niños en sus procesos de desarrollo y en sus capacidades de conexión con el mundo. En los dibujo y pinturas el niño plasma sus actitudes y pensamientos, son manifestaciones espontáneas, inocentes y placenteras para los infantes. (Gallego, 2014, p. 17).

Es por eso, que la expresión plástica no implica que sólo hay que saber dibujar y que el dibujo no puede reducirse a un contenido “técnico”, sino que es un útil a través del cual se desarrollan las habilidades cognitivas (Fontal, Gómez y Pérez, 2015). Es decir, que no podemos basarnos en si un/a niño/a dibuja bien o no, porque depende mucho de la persona que lo está mirando, y de otros múltiples factores que afectan a ese juicio: técnicos, contextuales, expresivos, culturales, intencionales...

Por su parte, Cabezas (2009) expone que en esta etapa se debe llevar a cabo un desarrollo integral de la persona, y menciona que “la educación plástica posibilita ese desarrollo porque este proceso formativo proporciona experiencias cognitivas, seso-perceptivas, emocionales y estéticas”. (p. 2).

Por ello cabe destacar que el arte forma parte de cada uno de nosotros, de nuestra vida y, como señalan Calaf y Fontal (2010), es cultura y es pensamiento creativo y, por tanto, una de las competencias de la educación artística es el desarrollo de la creatividad (Citado en De Vicente, 2013).

Por otra parte, De Vicente (2013) expone que una educación que tenga como uno de sus objetivos el cultivo y el desarrollo de los valores artísticos y estéticos no sólo favorece el nacimiento de las capacidades creativas, sino también va a liberar a los alumnos/as de futuros obstáculos que puedan dificultar su relación con el entorno.

Es por eso que, al tratarse de Expresión plástica, De la Arena (2016) recuerda que el niño/a, de manera innata, utiliza el dibujo como primer medio de comunicación, antes que la escritura e incluso el habla (Como se cita en Mellado, 2017).

Atance et al (2001) destacan que, en el momento actual, gracias a una concepción integral de la educación, las asignaturas escolares se valoran según su virtualidad y su capacidad de desenvolvimiento de la personalidad infantil. Por eso, las materias artísticas, han de tener el lugar que les corresponde en el programa escolar.

4.1.3. El maestro de Educación Infantil en relación con lo artístico

En la educación, es necesario tener claro el rol de un maestro o maestra, ya que, de acuerdo con Valero (2013), desempeña una función muy importante en el desarrollo del niño/a, pues es quien va a guiar de forma directa el aprendizaje de su alumnado.

Los roles que más se destacan según Valero (2013) son: didáctico y de animación (rutinas diarias y de entretenimiento), organizador (prepara el espacio, los materiales, las actividades, distribuye el tiempo, adaptando los medios de que dispone el grupo y a los fines que persigue), motivador y estimulador del desarrollo (acciones motivadoras para despertar la curiosidad), y observador (para conocer al niño en particular, al grupo y al medio).

Así mismo, el Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, expone que “la intervención educativa se adecuará al nivel de desarrollo y al ritmo de aprendizaje del niño/a. Es esencial dar tiempo a los procesos de maduración individual, sin afán de acelerar el curso normal del desarrollo y del aprendizaje”.

En este caso, en cuanto a lo artístico se refiere, es necesario que un maestro/a sepa renovarse, es decir, que “una educación artística nueva necesita profesionales conocedores de la materia, críticos, conscientes de su hacer político, en consonancia con los tiempos que corren” (Acaso, 2009, p. 123).

Fontal, Gómez y Pérez (2015), explican que el arte, como lenguaje que es, comunica, es decir, que existe un emisor (artista) y un receptor (público) que comparten un mismo código. Es por esto, que un maestro/a ha de saber cómo comunicarse artísticamente con sus alumnos/as en función de las características de cada uno de ellos/as, para así hacer comprender el porqué de lo que están haciendo.

“El lenguaje artístico cada vez se pluraliza más y hoy hablamos de lenguajes, para incorporar nuevas formas de manifestación artísticas como las performances, las instalaciones, las acciones, y obras que son un vivo testimonio del mestizaje artístico y cultural” (Fontal, Gómez y Pérez, 2015, p. 28).

De este modo, los elementos trabajados en la expresión plástica suponen un entrenamiento del conocimiento propio del alumno/a y de su reflejo en el exterior (Fontal, Gómez y Pérez, 2015). En definitiva, la finalidad de la educación plástica, es que los niños y niñas logren ser capaces de comunicar y expresar, mediante la motivación, utilizando diferentes técnicas.

4.2. EL OBJETO COTIDIANO

4.2.1. El concepto de objeto cotidiano

En nuestra vida diaria convivimos con todo tipo de cosas de manufactura humana, llamada cultura material. Las cosas que nos reodean comprenden desde un objeto simple hasta los más hipertecnificados aparatos que nos han liberado de muchas tareas (Vargas, Oguri y Emi, 2013).

González (2016) expone que “se trata de un elemento conocido previamente por una colectividad, algo entendido y compartido culturalmente” (p.13). Es decir, que han sido configurados con unas propiedades concretas para ser eficientes, y que se trataba de elementos aparentemente no-artísticos.

Se puede observar que el ámbito doméstico para el que está creado el objeto en su carácter más cotidiano, da solo importancia a las propiedades que son más beneficiosas para el sistema, obviando el resto y condenando al objeto a una función, una silla es solo para sentarse, la cubertería para comer, los libros para ser leídos, etcétera. (González, 2016, p.14).

4.2.2. La presencia del objeto cotidiano en el arte

Se puede decir que, “una obra de arte tiene peso, volumen, materia, es una cosa, sustancia dotada de propiedades, un conjunto de materia y forma. Pero no es un objeto sin más”. (Macaya, 2015).

Aun así, uno de los temas más recurrentes en el arte del siglo XX, como expone Blesa (2016), ha sido lo cotidiano, hasta el punto de fundir lo cotidiano en el arte y el arte en lo cotidiano.

De este modo, y como menciona Patiño (2013), el primer paso lo dio Marcel Duchamp y su obra “Fuente”, realizada en 1917. A partir de este artista, surgen muchos otros que siguen su estela. Nombraremos solo algunos ejemplos como Andy Warhol (representante del Pop Art que dio protagonismo a productos de consumo en sus obras), Piero Manzoni (crítica al mercado del arte con su obra: “Mierda de artista”), Robert Gober (que revoluciona las galerías con “Untitled Leg”, en 1990), Michelangelo Pistoletto (que cubre de trapos la escultura clásica con su obra: “Venus de los trapos”), o Jeff Koons (que lleva el objeto cotidiano a una gran escala en sus obras).

Por consiguiente, “el hecho de dar significado a la acción de escoger y cambiar la finalidad del objeto para la cual fue creado, abre nuevas perspectivas al uso del objeto cotidiano” (Patiño, 2013).

Según Macaya (2015), una interesante línea a seguir e indagar para potenciar sus recursos creativos, ha sido el mundo de los objetos que les rodean. Es por eso que los maestros pueden utilizarlo también como recurso de aprendizaje para la Plástica.

4.2.3. El objeto cotidiano a través del juego simbólico

El juego es uno de los principales recursos educativos que se pueden y deben utilizar en la etapa de Educación Infantil, porque gracias a ello, desarrollan la imaginación y la creatividad, favorecen la interacción social y permite conocer los aprendizajes, necesidades, intereses y dificultades.

El Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León, expone que el juego parte de la tarea escolar, en la escuela infantil tiene una intencionalidad educativa que no se da en otros contextos y ha de organizarse de una modo significativo y distinto del practicado fuera de la escuela.

Además, el Decreto 122/2007, menciona que reconocerlo como recurso didáctico pedagógico para la observación permite ofrecer informaciones muy ricas para evaluar conocimientos, actitudes y valores.

Abad (2008) expone que, en el juego, los/as niños/as tienen la visión del mundo en su poder, confrontándola con sus iguales que realizan este mismo recorrido. El juego es también una conducta simbólica en la medida que representa una historia vivida como una narración afectiva.

Es importante llevar a cabo juegos simbólicos en esta etapa porque según Licona (2000), el niño no solo exterioriza sus sentimientos y sensaciones, sino que le ayuda con las relaciones sociales, con el enriquecimiento del lenguaje y la comunicación, y con la autonomía.

Así mismo, Licona (2000) identifica varias etapas del juego simbólico, basándose en estudios de otros autores, las cuales son:

- Juego de “Hacer como si”: es la primera etapa del juego simbólico y consiste en imitaciones más o menos verosímiles de personajes, animales, acciones, acontecimientos y objetos reales.
- Juego de roles: son combinaciones simbólicas presentadas en forma de descripciones de conjunto, sesiones, secuencias, escenas específicas, que sin embargo no están sometidas a un escenario previamente establecido.

- Juego de representación: se trata de actividades lúdicas en las que el pequeño desarrolla representaciones visuales a través de líneas, figuras, dibujos, formas, colores, etc., de objetos, imágenes, acontecimientos, personajes, etc., reproducidos de manera simbólica en volumen o superficie. Este nivel es más estructurado porque obedece a una previa planificación del juego.

De este modo, el juego es una parte fundamental en el desarrollo y el aprendizaje del alumnado. En este caso, más concretamente se trata el concepto de juego simbólico, que es un tipo de juego de representación con objetos cotidianos de manera individual o colectiva.

Por otra parte, y haciendo referencia a López Quintás (1998), como menciona Abad (2008, p. 168) en su artículo, también es necesario el juego espontáneo y libre, ya que los niños y niñas han de dejar a un lado el mundo real para introducirse en un mundo creativo de forma lúdica y mediante su propia exploración.

La principal finalidad de utilizar objetos de uso cotidiano mediante el juego, es que se trata de materiales que están en el entorno de los pequeños/as, y que pueden estar a su disposición en el día a día. Por esta razón, los utilizaremos en expresión plástica como un recurso diferente al habitual.

De este modo, se hace más llamativo y curioso para los niños y niñas, el poder manipular estos objetos para un fin diferente al que fueron creados, creando así nuevos conocimientos y aprendizajes, en el desarrollo, no solo artístico, sino también de otras áreas de conocimiento.

4.3. EXPERIMENTACIÓN PLÁSTICA

4.3.1. ¿Qué es la experimentación?

El Diccionario de la Real Academia Española define el concepto de *experimentación* como:

1. Acción de experimentar.
2. Método científico de investigación, basado en la provocación y estudio de los fenómenos.

Por otro lado, Pedreira (2006) hace referencia a la experimentación como “una manera de conocer, un procedimiento específico que toma gran importancia en el descubrimiento del medio físico y social” (p. 1).

Sin embargo, Aragón (2011) citado por Oñate (2015), considera que el término *experimentación* es “una estrategia practica donde el alumno pone en juego los conocimientos adquiridos, además de permitirle explorar, observa, analizar, concluir y crear sus propias hipótesis, desarrollando así habilidades relacionadas con el pensamiento analítico, creativo y reflexivo” (p.7).

A través de la experimentación, se permite que los alumnos y alumnas tengan contacto directo con los fenómenos, manipulando los materiales y observando organismos. Incluso, en ocasiones, se pueden encontrar con resultados no previstos, trabajando la imaginación y el razonamiento, permite que manipulen, observen investiguen e interpreten los distintos elementos (Oñate, 2015).

Todo ello se ve favorecido en el proceso de enseñanza-aprendizaje, desarrollando habilidades, actitudes y valores en el alumnado, promoviendo su interés para hacer que ellos/as mismos/as participen en la construcción de su propio conocimiento.

La experimentación suele darse más en el ámbito de las ciencias, pero la realización de actividades experimentales puede abarcar otras áreas de conocimiento para enriquecer los aprendizajes.

4.3.2. Importancia de experimentar en Educación Infantil

Las actividades de experimentación son importantes para iniciar a los niños y niñas en un aprendizaje donde construyan sus propios conocimientos.

Según Cañal (2007) “la investigación o experimentación escolar es una estrategia de enseñanza que se inicia con la capacidad investigadora natural e innata de los alumnos. A partir de ella el docente encamina el aprendizaje en el aula a la exploración y reflexión conjunta, en función de las preguntas que se plantea el alumnado” (Citado en Pinilla, 2015, p.13).

Brown (1991), citado por Alcantarilla (2015), dice que los niños tienen multitud de preguntas que les mueve una gran curiosidad, y necesitan actuar sobre los conceptos, que

tienen significado para ellos cuando los comprueban mediante la exploración y la manipulación, adquiriendo así nuevos conocimientos.

Alcantarilla (2015) explica que “con la experimentación los alumnos y alumnas realizan actuaciones que les lleva a investigar en los objetos y materiales descubriendo así características, utilidades y funcionamientos. Ese juego-acción hace que interioricen las propiedades” (p. 11).

De este modo, Pinilla (2015) expone que las actividades experimentales se caracterizan por diferentes aspectos como son la curiosidad y la motivación, y el juego experimental.

Las principales ideas de fundamentación son la utilización de la Plástica, no como una manualidad, sino como un recurso de aprendizaje de los animales. Para ello, se le da importancia a la utilización de objetos cotidianos, mediante el juego simbólico (que favorece...) y la experimentación plástica (que hace surgir la curiosidad por conocer aquello que les rodea). Todo esto, da paso al desarrollo de mi propuesta práctica en la escuela.

5. PROPUESTA PRÁCTICA

5.1. INTRODUCCIÓN

Esta propuesta didáctica se centra en la exploración y experimentación con diferentes objetos cotidianos como recursos plásticos para el aprendizaje de los animales.

Para ello, se llevarán a cabo seis sesiones, donde se pretende que los niños y niñas adquieran nuevos conocimientos, mediante la experimentación y el juego, y que construyan sus propios aprendizajes.

Las sesiones prácticas, tendrán lugar en un CRA (Centro Rural Agrupado) ubicado en la provincia de Segovia, en un aula de infantil de tres años de edad, con un total de diecinueve niños y niñas.

Durante la puesta en práctica de estas sesiones, se pretende que los/as pequeños/as reconozcan diferentes objetos cotidianos, dándolos un uso diferente para el que fueron creados, interactuando con ellos de diferentes formas. Es aquí donde queda presente el juego simbólico, ofreciendo nuevos significados a los objetos, y a su vez, se irán descubriendo las huellas tanto de los animales como de los objetos con los que se va a trabajar en las diferentes actividades.

5.2. METODOLOGÍA

Para la realización de esta propuesta didáctica, se utilizará un método constructivista, con un aprendizaje por descubrimiento guiado.

Romero (2009) expone que el constructivismo es un término que se refiere a la idea de que las personas construyen ideas sobre el funcionamiento del mundo y, pedagógicamente construyen sus aprendizajes activamente, creando nuevas ideas o conceptos basados en conocimientos presentes y pasados.

De este modo, los niños y niñas van a ser los protagonistas de la acción y construirán sus propios aprendizajes de forma activa, que surgirán de unas pautas ya propuestas, a partir de las cuales, nacerá su curiosidad y se favorecerá el aprendizaje por experimentación.

Por otra parte, Saumell (2011), el descubrimiento guiado mejora de las capacidades analítica, crítica y cognitiva; el entrenamiento de solución de problemas; el aumento de

la consciencia del proceso mental y la mejora de la comprensión y de la memoria (Citado en Almeida, 2011).

Finalmente, las propuestas presentadas se realizarán de lo general a lo específico, ya que así se favorece al conocimiento de lo que se pretende con cada una de las actividades. Así mismo, se llevarán a cabo tanto de forma grupal como individual.

5.3. OBJETIVOS

- Objetivo general:

Favorecer el aprendizaje de niños y niñas de tres y cuatro años, mediante la manipulación de objetos cotidianos con diferentes técnicas y recursos de expresión plástica, para así construir sus propios aprendizajes.

- Objetivos específicos de la puesta en práctica:

- Clasificar objetos en función de su tamaño, forma, color, textura, peso.
- Identificar y diferenciar los tipos de animales en función de sus características.
- Utilizar diferentes objetos cotidianos, otorgándoles nuevos usos, como recursos plásticos.
- Favorecer el desarrollo del aprendizaje mediante la expresión plástica.
- Fomentar la imaginación y la exploración plástica.
- Promover la observación, reflexión y participación activa del alumnado.
- Desarrollar la motricidad fina y gruesa.

5.4. TEMPORALIZACIÓN

Se llevará a cabo la propuesta didáctica a lo largo del tercer trimestre, repartida en seis sesiones. A su vez, en cada sesión habrá diferentes actividades enlazadas unas con otras.

Cada actividad tendrá una duración aproximada de una hora, llevándose a cabo dos días por semana. Todas ellas se realizarán de forma concordante con la temática a tratar.

5.5. SESIONES

SESIÓN 1:

- **Título:** “Un nuevo descubrimiento”.

- **Objetivos didácticos:**

- Mostrarse participativo durante la actividad.
- Reconocer algunas características de los conejos.
- Interesarse por descubrir algo nuevo.

- **Descripción:**

A modo de introducción, una de las maestras lleva un conejo (vivo) al colegio, específicamente a la sala de psicomotricidad. Para llegar hasta él, se estamparán unas huellas con ayuda de una patata cruda partida en dos mitades, a la cual se la dará la forma de la huella del conejo con un cuchillo.

Para crear incertidumbre, se entra en el aula con sorpresa, comentándoles a los niños y niñas que hay “algo” en el suelo y no se sabe qué puede ser. Se les pregunta a los pequeños/as si quieren ir a investigarlo. Ya creada la magia, se sale a los pasillos y se les anima a averiguar de qué se puede tratar mediante alguna pregunta como “¿Qué creéis que es?, ¿De quién pueden ser?, ¿Queréis averiguar hasta donde nos llevan?”.

Sin darles una respuesta, se sigue el recorrido y, una vez que se llega a la sala, descubren de lo que se trata (un conejo). Pero antes de entrar, se dejan claras unas normas como: no gritar para que no se asuste, tocarlo con cariño...

De este modo, presentamos con precaución al conejo, dejándoles que lo toquen para observar la textura de su pelo y que se trata de un ser vivo. A partir de este momento, surgen muchas preguntas y curiosidades en los pequeños/as, de las cuales se formarán las próximas sesiones. Imágenes en Anexo I.

- **Recursos:**

- Materiales: patata dividida en dos, témpera blanca, pincel.
- Humanos: la maestra en prácticas y el alumnado.
- Espaciales: aula de tres años, recorrido por los pasillos, sala de psicomotricidad, patata cruda, témpera, cuchillo, pincel.

SESIÓN 2:

- **Título:** “Descubrimos las huellas”.

- **Objetivos didácticos:**

- Descubrir los diferentes tipos de animales, sus huellas y el lugar donde viven.
- Desarrollar la percepción.
- Experimentar con la técnica de estampación.

- **Descripción:**

Enlazando con la sesión anterior, se recuerda junto a los niños y niñas, qué fue lo que se descubrió y qué se encontraron en el suelo. Después, se les muestra imágenes de diferentes huellas, reflexionando con ellos/as en los diferentes tamaños y formas que tienen dependiendo del animal que sea. De manera que se asociará la imagen de cada huella con la fotografía de cada animal.

Una vez presentadas, se les pide que dibujen en un folio en blanco, la huella del animal que prefieran, indicándoles que tienen que utilizar el color del que realmente es ese animal. Para ello, se hace una pequeña reflexión con ellos/as, y se les vuelve a muestran las imágenes, pero esta vez de forma impresa, para que las manipulen.

Una vez que las han tenido cerca, en sus manos y han observado su color, pueden elegir la pintura que más se asemeje a la que quieren dibujar, facilitando así, su producción. Después, con ayuda de una almohadilla y un punzón, recortarán la silueta de su huella. Se les ayudará en caso de que sea necesario.

A continuación, se hace un juego grupal, sentándose en círculo en el suelo de la asamblea. Para ello, cada niño/a tiene su propia huella de un animal diferente. En el centro, se ponen tres imágenes: de una granja, de una casa y de un zoo. Luego, se les pide que clasifiquen su huella de animal con una de las imágenes, es decir, que sean capaces de clasificar la huella con el animal, y a su vez, con el lugar en el que vive. Por ejemplo, una huella de gato, relacionarlo con el gato y colocarlo en la casa; una huella de elefante, relacionarlo con el elefante y colocarlo en el zoo; y una huella de caballo, relacionarlo con el caballo y colocarlo en la granja.

Finalmente, en un papel continuo, se les pide que estampen las huellas del animal que ellos mismos han creado, formando, cada uno/a, un recorrido por el papel. Todos los alumnos/as utilizarán el mismo color (en este caso marrón) para la estampación, intentando no seguir el camino ya hecho del resto de los compañeros/as. A medida que van estampando las huellas por turnos, cuando terminan, lavan primero el pincel con agua y después lavan sus manos con jabón. Una vez acabado, se colocará una foto de cada uno de los niños y niñas, al principio de cada recorrido. Luego se colgará o pegará en la pared que haya disponible, para que ellos/as mismos/as observen su obra.

- **Recursos:**

- Materiales: folios, pinturas, punzones, almohadillas, imágenes de casa, granja y zoo, témperas, pinceles, papel continuo, cinta de carrocero.
- Humanos: la maestra-tutora, la maestra en prácticas y el alumnado.
- Espaciales: el aula habitual.

SESIÓN 3:

- **Título:** “Conociendo a los animales”.

- **Objetivos didácticos:**

- Conocer algunos animales que cura un veterinario.
- Interpretar el mensaje audiovisual transmitido.
- Mostrar interés por la experimentación de los objetos presentados.

- **Descripción:**

Se crea un vídeo, a partir de imágenes propias, en este caso de las mascotas y los animales de la granja, para enlazar con la sesión anterior. Mientras se reproduce, se realizan preguntas reflexivas a los niños y niñas para que vean los contenidos que se quieren trabajar. Imagen en Anexo II.

Al finalizarlo, se trata el tema de la alimentación de las vacas y los toros, preguntándoles qué creen que comen. Después de varias respuestas, se les muestra a los pequeños/as los diferentes tipos de alimentos, en este caso, pienso, paja y hierba. Ya mostrados, se deja en cada mesa, por grupos, los tres tipos de alimentos,

dejándoles experimentar y jugar con ello libremente, a la vez que vamos observando cómo lo utilizan, si se lo intercambian, etc. Imágenes en Anexo III.

A continuación, se reflexiona con los niños y niñas sobre el peso de esos alimentos, cuál pesa más y cuál menos. Para ello, se cogen todas las cajas (que contienen los diferentes tipos de pienso) y se clasifican de menor a mayor peso. En base a su experiencia anterior con los alimentos, se lanza una hipótesis sobre lo que pueden contener en su interior. Una vez dadas sus ideas, comienzan a meter la mano dentro de las cajas para ver si pueden confirmar esa hipótesis por el tacto. Cuando todos los niños y niñas lo han realizado, se reflexiona entre todos y se abre la caja para comprobarlo.

Para finalizar, se realiza una actividad donde se coloca en cuatro recipientes, cuatro colores de témpera en cada uno de ellos. Después se cogen cuatro trozos de pienso (alimento de las vacas) y tienen que pintar todas sus caras, y cada uno de un color diferente, de la forma que ellos/as quieran (con las manos, con pinceles...). Luego, se echa el pienso pintado en una caja, la cual contiene en el fondo un folio en blanco. Se cierra la caja y se agita enérgicamente. Una vez hecho esto, se abre la caja y se observa el resultado obtenido, es decir, estampaciones aleatorias de diferentes colores por todo el folio. Imágenes en Anexo IV.

- **Recursos:**

- Materiales: ordenador, pantalla, vídeo, alimento de vacas, caja, folios, témpera, pinceles.
- Humanos: la maestra-tutora, la maestra en prácticas y el alumnado.
- Espaciales: el aula habitual.

SESIÓN 4:

- **Título:** “Bolsas sensoriales”.

- **Objetivos didácticos:**

- Mostrar iniciativa de participación en la actividad planteada.
- Efectuar movimientos de coordinación y control.
- Experimentar con los materiales presentados.
- Descubrir sus posibilidades de expresión artística.

- Descripción:

Se muestra a los niños y niñas los diferentes materiales y después se les indica que han de introducir la témpera de diferentes colores (en este caso el color que más les guste) en bolsas transparentes con cierre. Cerciorándonos de que están todas bien cerradas, dejamos que exploren con ellas libremente, pero siempre observando cómo lo usan y previniendo posibles altercados.

Después de ese tiempo de exploración, se pegan las bolsas con la témpera a lo largo de la ventana, a una altura adecuada para que lleguen a ellas, y comienza el momento de experimentación y juego libre, es decir, que los pequeños/as descubran por sí mismos qué pueden hacer con esos objetos. Imágenes en el Anexo V.

A continuación, se les proporciona a los niños y niñas una caja llena de objetos cotidianos como, por ejemplo, tenedores, cucharas, jeringuillas de plástico, bastoncillos, depresores linguales... (Utilizando también objetos que usa un veterinario). Con ellos, han de experimentar tantas veces como deseen, cogiéndolos de uno en uno, y volviéndolos a dejar en la caja una vez utilizados. Mientras están experimentando, se ve reforzando su aprendizaje mediante preguntas como “¿Has visto que huella deja?, ¿Se parece a la que has utilizado antes?, ¿Por qué crees que es?”.

Una vez hecho esto, se pide a los niños y niñas que elijan un solo objeto de los que hay en la caja y dejen su huella en la bolsa con témpera. Para reforzar, se hacen preguntas como “¿Te has fijado en la huella que deja?, ¿Le hacemos una foto para acordarnos?”. Seguidamente se hace fotos a las diferentes huellas que han dejado los objetos cotidianos para seguir trabajando con ello.

Las bolsas se pueden dejar en la ventana para cuando tengan tiempo de juego puedan volver a utilizarlas.

Finalmente, se utilizan las fotos hechas en la actividad anterior de forma impresa, presentándoselas a los niños y niñas, y después se reflexiona con ellos/as mediante preguntas como “¿A qué objeto creéis que pertenece?, ¿Quién se acuerda de hacerlo utilizado?, ¿Queréis que lo comprobemos?”. Es aquí, con ayuda de las bolsas con témpera de la ventana, cuando se van comprobando las huellas que dejan los objetos cotidianos (de uno en uno), de manera que cada niño

hace una huella en la bolsa y se compara con la imagen, hasta que se averigua de cuál se trata. De esta forma, se fomenta la participación.

- **Recursos:**

- Materiales: témperas de colores, bolsas de plástico con cierre, rollos de papel, bastoncillos, celo, caja, tenedores, cucharas, jeringuillas de plástico, depresores linguales, cámara de fotos/móvil con cámara de fotos, fotografías impresas.
- Humanos: la maestra en prácticas y el alumnado.
- Espaciales: el aula habitual.

SESIÓN 5:

Título: “Cuento: La ratita presumida”.



López, J. A. y Mestre, P. Ed. KALANDRAKA.

- **Objetivos didácticos:**

- Mostrar interés y atención en la escucha del cuento.
- Experimentar con los materiales presentados.
- Reconocer los animales y asignarlos a un instrumento.
- Cooperar para crear una escultura.

- **Descripción:**

Para comenzar, en este caso se lleva a los niños y niñas a la sala de psicomotricidad, donde se sientan en semicírculo. Después se narra el cuento de “La ratita presumida”, mostrándole a la vez que se representa con los personajes, que son diferentes instrumentos musicales (Cuento en Anexo VI). Así, la ratita y el ratoncito son unas campanillas de timbre agudo, el toro un cencerro, el perro una castañuela, el gato unos cascabeles, y el gallo una maraca. El cuento se coloca

en el rincón de los cuentos para que los niños y niñas puedan verlo en otras ocasiones.

Una vez se termina de contar, se presentan los objetos-personajes que aparecen en la narración, para comprobar si conocen todos ellos, y las características que presentan. A partir de aquí, surge la curiosidad en ellos/as, y su necesidad por tocarlos. Es entonces, cuando les presentamos una maleta llena de instrumentos (algunos como los que aparecen en el cuento y otros no). Vamos mostrando todos, pidiendo a los niños y niñas de su participación para averiguar el nombre y sus características.

A continuación, uno por uno, elige uno de esos instrumentos, dejando que ellos/as mismos/as experimenten y jueguen libremente por el espacio disponible. De fondo pondremos música para incentivar al movimiento de los mismo. Después de unos breves minutos, paramos la música, y se pide a los pequeños/as que se intercambien los instrumentos. Esto se repetirá varias veces, para que tengan en sus manos varios de ellos. Finalmente, el intercambio lo realizarán ellos/as mismos/as sin necesidad de repetírselo.

Cuando observamos que la gran mayoría ha manipulado todos los objetos ofrecidos, realizamos un juego. Para llevarlo a cabo, los niños y niñas han de elegir uno de los personajes del cuento (ratita/ratoncito, toro, perro, gato y gallo), asignando a cada uno un instrumento, al igual que en el cuento. Después, se hace un círculo entre todos, y cuando se diga en alto el nombre de ese animal, tienen que salir al centro y mover su instrumento. Esto se repite hasta que todos hayan salido al centro, y se considere oportuno finalizarlo.

Para terminar esta actividad, se deja que los alumnos/as jueguen con los instrumentos, como si fueran los personajes del cuento. Cuando se crea oportuno, se detendrá la actividad y se recogen todo en su respectivo lugar.

Finalmente, se realizará una actividad especial, en el aula, para la cual se pide la participación de los padres y madres de los niños/as, que servirán como apoyo en la manipulación del montaje. De manera que se forman pequeños grupos, los cuales van a crear su propio animal con objetos cotidianos. Para ello, se les ofrece variedad de objetos, como pueden ser corchos, rollos de papel, lana, tapones, cinta de carroceros o de doble cara para pegar las todas las partes... Una vez que tienen

claro el animal, se muestra una imagen impresa del mismo, de la cual irán diciendo sus características (ojos, patas, boca, orejas, color, tamaño...), mientras se buscan los elementos con características similares. Ya terminado, se reflexiona entre todos/as si la figura se asemeja a la forma reconocible que se busca. Después se busca un lugar para exponer las diferentes esculturas.

- **Recursos:**

- Materiales: cuento, maleta con variedad de instrumentos, corchos, rollos de papel, lana, tapones, imagen impresa del animal, cinta de carrocero o de doble cara.
- Humanos: la maestra en prácticas y el alumnado.
- Espaciales: el aula de psicomotricidad y el aula habitual.

SESIÓN 6:

- **Título:** “Instalaciones cromáticas”.

- **Objetivos didácticos:**

- Cooperar con el resto de compañeros/as.
- Clasificar los tapones por su relación de color.
- Crear representaciones con tizas.

- **Descripción:**

En primer lugar, se colocan en un círculo y se presenta el material, en este caso los tapones. Se reparte y se deja un tiempo de manipulación del objeto, a la vez que se observa cómo lo utilizan.

A continuación, se pide a los niños y niñas que coloquen todos los tapones en una caja. Después, se les explica que van a hacer un juego, el cual consiste en clasificar esos tapones por colores. Para ello, se dibujan en el suelo diferentes formas geométricas (círculos, cuadrados y triángulos) con los mismos colores que los tapones, repartidos alternativamente en por el patio. Para clasificarlos, tendrán que coger los tapones uno a uno y colocarlos dentro de la forma con el color que le corresponde, por ejemplo: un tapón de color rojo, se colocaría dentro de un cuadrado rojo; un tapón de color azul, dentro de un círculo azul; un tapón de color

verde, dentro de un triángulo verde; un tapón amarillo, dentro de un cuadrado amarillo, etc. Ya clasificados los tapones por colores, se recogen todos de nuevo, colocándolos en la caja de inicio.

Una vez hecho esto, se dibuja un animal grande en el suelo, con ayuda de una tiza. Se puede consensuar entre todos qué animal quieren. Ya puestos de acuerdo, se dibuja y se pide a los niños y niñas que rellenen la forma con los tapones de la caja entre todos, colaborando entre unos y otros para obtener un buen resultado. Si es necesario, se podrá intervenir durante el proceso mediante preguntas guiadas. Ya terminado, se observa junto a los niños y niñas, la obra final, reflexionando sobre el animal, y sus características... (a modo de repaso de lo ya aprendido anteriormente). Para terminar, se fotografía el resultado para poder utilizarlo en otro momento, y después se recogen los tapones de nuevo, entre todos/as.

Finalmente, se ofrece a cada niño/a una tiza de un color. Se les explica que esta vez serán ellos/as quienes dibujarán en el suelo el animal que prefieran, de todos los que hemos visto durante las sesiones. Las maestras, ayudaran a los/as pequeños/as a dibujar los animales con las características que ellos/as te digan (el conejo es pequeño, tiene orejas largas y cuatro patas, etc.), para que sean animales más reconocibles, ya que, con su edad, aun no se identifican sus dibujos. Cuando todos los niños y niñas tienen su dibujo hecho en el suelo, se les pide que utilicen los tapones de la caja para rellenar o acabar de darle forma a su dibujo.

- **Recursos:**

- Materiales: tapones, tizas de diferentes colores, caja, cámara de fotos.
- Humanos: la maestra-tutora, la maestra en prácticas y el alumnado.
- Espaciales: el patio de recreo.

5.6. EVALUACIÓN

En el artículo 7 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, se menciona cómo debe ser la evaluación, en este caso de Educación Infantil, la cual debe ser global, continua y formativa.

De acuerdo con Fernández (2014), la evaluación debe servir para identificar los aprendizajes adquiridos, el ritmo y características de la evolución de cada alumno/a, mediante una serie de criterios relacionados con las diferentes áreas de conocimiento.

Lo que se va a evaluar son los progresos y aprendizajes adquiridos por los alumnos/as de tres años, del área III: Lenguajes: Comunicación y representación, que se llevan a cabo mediante actividades globalizadas y transversales, que causan interés y significado en ellos/as. Además, se han de tener en cuenta los objetivos marcados previamente durante la intervención.

Finalmente, se realiza una autoevaluación de la propia práctica docente, teniendo en cuenta la planificación y diseño, programación, metodología, atención a la diversidad, recursos materiales, el tiempo, el espacio, etc.

Las técnicas e instrumentos para evaluar en la etapa de Educación Infantil, deben ser los adecuados para obtener la información necesaria sobre el proceso de aprendizaje de todos y cada uno de los alumnos (Fernández, 2014, p. 49).

De esta forma, para la evaluación del alumnado, se utiliza una **guía de observación**, describiendo hechos, sucesos o situaciones concretas que se consideran importantes, teniendo en cuenta los comportamientos, actitudes, intereses o procedimientos de los alumnos/as; una **escala de valoración estimada**, con una serie de ítems que evalúan determinados aspectos de cada actividad; **fotografía y grabación de vídeo**, para observar a los alumnos y alumnas posteriormente a las actividades realizadas, y que también se recogerá la guía de observación.

Las evaluaciones del alumnado se llevan a cabo de manera formativa o procesual, que según Fernández (2014), se debe llevar a cabo durante todo el desarrollo de las actividades de enseñanza- aprendizaje.

Sin embargo, la autoevaluación es final, es decir, que se realiza una vez terminadas las sesiones, pasa así ver qué aspectos se han de mejorar o modificar del proceso de enseñanza-aprendizaje.

A continuación, se muestran los ejemplos de evaluación de la propuesta, de autoevaluación y de evaluación de los alumnos y alumnas de tres años:

• **Tabla de evaluación de la propuesta didáctica:**

ÍTEMS	SÍ	NO	A VECES
Las actividades se adaptan a los niños/as			
Los objetivos se adecúan a las actividades			
Los recursos materiales son los adecuados			
Organización de los espacios disponibles			
Implicación de las familias			
La propuesta se ajusta a la edad			

Tabla 1. Elaboración propia: Escala de valoración de la propuesta.

• **Tabla de autoevaluación:**

ÍTEMS	SI	NO	A VECES
Planificación de las sesiones			
Cumplimiento de los objetivos y contenidos			
Ejecución de todas las actividades propuestas			
Adecuada motivación de los alumnos y alumnas			
Explicaciones claras para favorecer la comprensión de los contenidos			
Utilización adecuada de los recursos			
Temporalización apropiada			
Modificaciones a lo largo del proceso educativo			
Atención a la diversidad			

Tabla 2. Elaboración propia: Autoevaluación.

• **Tabla de evaluación del alumnado:**

ÍTEMS	MUCHO	A VECES	NADA	OBSERVACIONES
Clasifica los objetos en función de sus características.				
Identifica los tipos de animales				
Utiliza los objetos cotidianos presentados como nuevo recurso				
Respeto el material				
Muestra ampliación de nuevos conocimientos y aprendizajes				
Manifiesta exploración plástica				
Participa y reflexiona en las actividades				
Coopera con sus compañeros/as				
Respeto las normas establecidas				
Presenta alguna dificultad				

Tabla 3: Escala de valoración estimada del alumnado.

6. CONCLUSIONES

Este trabajo marca una transición entre mi rol como alumna y mi futuro como maestra. En él se recoge una labor de aproximación a la investigación y análisis de textos, marco legislativo y contexto educativo para el diseño y puesta en práctica de propuestas didácticas ajustadas.

A partir de un tema asignado y de la realidad del aula, a la que debimos adaptarnos, nos hemos marcado unos objetivos para alcanzar aprendizajes globalizados. Esta propuesta se apoyaba en el juego simbólico y la experimentación plástica como elementos transversales de aprendizaje.

En esta etapa, los pequeños/as comienzan a conocer el mundo que les rodea mediante la experimentación, utilizando principalmente los sentidos del tacto y el gusto. De ahí la realización de actividades en las que está presente la manipulación de los distintos materiales con los que se va a trabajar en cada una de las actividades planteadas.

Su implicación activa les lleva a que construyan por sí mismos sus propios conocimientos, por lo que el papel del maestro de Educación Infantil es muy importante para hacer de guía en los aprendizajes. Así mismo, la creatividad y la experimentación artística, lo facilitará. También es necesaria una motivación del alumnado, para potenciar en ellos/as la curiosidad por conocer y aprender cosas nuevas.

Una vez claros los conceptos sobre los que trabajar, se ha llevado a cabo una investigación, aclarando esos términos, buscando su importancia de utilización como recursos de aprendizaje plásticos. Posteriormente se plantearon varias sesiones, una vez establecidos los objetivos principales, adecuados a los niños y niñas de tres años, que después se evalúan con la información recogida durante el proceso.

Bajo mi punto de vista, el juego es una parte importante a tener en cuenta, puesto que han de tener un tiempo determinado para ello, que también favorece al aprendizaje.

Frecuentemente contamos en las aulas con un gran número de alumnos y alumnas, con ritmos madurativos y características diversas que requieren atención individualizada, por lo que es necesario conocer a los niños/as y tener en cuenta la atención a la diversidad a la hora de planificar las actividades.

Por otra parte, también es imprescindible tener en cuenta que podemos encontrarnos con obstáculos a la hora de poner en práctica las actividades, por lo que hay que ser capaz de detectar debilidades para resolver problemas y adaptar las propuestas.

Para concluir, considero que todos los niños y niñas son capaces, es decir, que todos/as ellos/as pueden lograr un mismo objetivo, aunque el camino para lograrlo sea algo diferente al resto. Es por eso que considero que las actividades planteadas son las adecuadas para favorecer el aprendizaje de los pequeños/as por igual, pues mediante la manipulación y experimentación pueden expresar corporalmente mucho más incluso que con las palabras.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abad, J. (2008). *El placer y el displacer en el juego espontáneo infantil*. Vol. 3. (p. 167-188).
- Acaso, M. (2009). *La educación artística no son manualidades*. Madrid: Catarata.
- Alcantarilla, S. (2015). *La actividad científica. Investigando a los 3 años: Experimentar para aprender*. (Trabajo Fin de Grado). Universidad Internacional de La Rioja. La Rioja.
- Almeida, A. (2011). *El Descubrimiento Guiado: Un estudio del método Descubrimiento Guiado en una clase de español como lengua extranjera*. UKK-Akademien för Utbildning Kultur och Kommunikation, pp. 1 - 47.
- Atance, J. et al (2001). *La Educación Artística, clave para el desarrollo de la creatividad*. Madrid, España. Aulas de Verano.
- Blesa, B. (2016). Artistas de los cotidiano. *Contrastes*, 12 (2), pp. 41-56.
- Bringas, M. (2014). *El arte de la instalación en educación infantil*. (Trabajo fin de Grado). Universidad de Cantabria. Cantabria.
- Cabezas, A. (2009). La Educación Plástica en Educación Infantil. *Revista Digital*. Nº 15, pp. 1-9.
- Castilla, M. F. (2014). *La teoría del desarrollo cognitivo de Piaget aplicada en la clase de primaria* (Trabajo fin de Grado). Universidad de Valladolid. Segovia.
- De Vicente, E. (2013). *La educación artística en la escuela: una propuesta a través del dibujo infantil*. (Trabajo fin de Grado). Universidad de Valladolid. Segovia.
- DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León.
- Fernández, M. (2014). *La Evaluación en Educación Infantil*. (Trabajo fin de Grado). Universidad de Cádiz. Cádiz.
- Fontal, O., Gómez, C. y Pérez, S. (2015). *Didáctica de las artes visuales en la infancia*. Madrid: Paraninfo.
- Gallego, N (2014). *La importancia de la expresión artística en Educación Infantil*. (Trabajo fin de Grado). Universidad internacional de La Rioja. La Rioja.

González, A. (2016). *Objeto cotidiano y escultura contemporánea*. (Trabajo fin de Grado). Universidad Politécnica de Valencia. Valencia.

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Licon, A.L. (2000). *La importancia de los recursos materiales en el juego simbólico*. Universidad Pedagógica Nacional. Honduras.

Macaya, A. (2015). Presencias de lo cotidiano. Objetos y creatividad en el arte moderno y contemporáneo: aproximación al caso de Antoni Tàpies. *Barcelona, Research, Art, Creation*, 4(1), pp. 50-64.

Mellado, M.C. (2017). *La Expresión plástica en Educación Infantil y el Arte Contemporáneo*. (Trabajo fin de Grado). Universidad de La Rioja. La Rioja.

Moya, M. (2017). *La instalación artística en educación infantil*. (Trabajo fin de Grado). Universidad de Valladolid. Segovia.

Oñate, A. (2015). *La experimentación como recurso en Educación Primaria*. (Trabajo fin de Grado). Universidad de La Rioja. La Rioja.

Patiño, A. E. (2013). *El objeto cotidiano en la propuesta "La sombra de tu sonrisa"*. (Trabajo fin de Grado). Pontificia Universidad Católica del Perú. Lima.

Pedreira, M. (2006). *Dialogar con la realidad. Cuadernos Praxis para el profesorado. Educación Infantil. Orientaciones y Recursos*. Barcelona: CISS_Praxis.

Pinilla, S. (2015). *Actividades experimentales en Educación Infantil. Proyecto educativo "descubriendo el agua"*. (Trabajo fin de Grado). Universidad de Valladolid. Segovia.

Real Academia Española. (2001). *Diccionario de la lengua española (22.aed.)*. Consultado en <http://www.rae.es/rae.html>.

Romero, F. (2009). Aprendizaje significativo y constructivismo. *Revista digital para profesores de la enseñanza*. Nº 3, pp. 1-8.

Valero, J. A. (2013). *El docente en Educación Infantil*. (Trabajo fin de Grado). Universidad de Valladolid. Palencia.

Vargas, C., Oguri, E. y Emi, L. (2013). El Arte-objeto ¿Es diseño industrial? *Revista Legado de Arquitectura y Diseño*. Nº 24, pp. 9-20.

8. ANEXOS

Anexo I: Actividad de iniciación.



*Elaboración propia (2018):
Estampación de la huella del conejo.*



*Elaboración propia (2018):
Descubriendo la huella.*



*Elaboración propia (2018):
Siguiendo las huellas.*



*Elaboración propia (2018):
El conejo.*



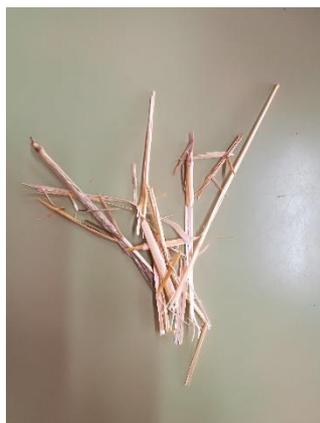
*Elaboración propia (2018):
Descubrimos al conejo.*

Anexo II: Vídeo “Conociendo a los animales”.



Elaboración propia (2018): Niños y niñas visualizando el vídeo.

Anexo III: Tipos de alimentos en las mesas.



Elaboración propia (2018): Paja en la mesa



Elaboración propia (2018): Mostrando el pienso fino.

Anexo IV: Estampaciones con pienso.



Elaboración propia (2018): Materiales de la actividad.



Elaboración propia (2018): Pintando el pienso.



Elaboración propia (2018): Colocando el pienso en la caja.



Elaboración propia (2018): Agitando la caja.



Elaboración propia (2018): Lo que descubrimos al abrir la caja.



Elaboración propia (2018): Resultados finales.

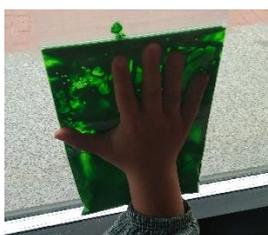


Elaboración propia (2018): Producciones de los niños y niñas.

Anexo V: Bolsas sensoriales.



Elaboración propia (2018): Témpera en las bolsas. Elaboración propia (2018): Experimentando con los dedos.



Elaboración propia (2018): Experimentando con la mano.



Elaboración propia (2018): Impresión de la mano en la bolsa.



Elaboración propia (2018): Resultados finales.

Anexo V: Cuento “La ratita presumida” Ed. Kalandraka.



Punk, S. (2014). Libro chulo: La ratita presumida de Rodorín. [ilustración]. Recuperado de <https://entreactividadesinfantiles.com/2014/12/12/libro-chulo-la-ratita-presumida-de-rodorin/>



López, J.A. (s.f.). La ratita presumida. [ilustración]. Recuperado de <http://www.kalandraka.com/fileadmin/images/books/dossiers/la-ratita-presumida-ES.pdf>