



**FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA**

**UNIVERSIDAD DE VALLADOLID**

# **LA EXPRESIÓN ARTÍSTICA A TRAVÉS DEL JUEGO**

**TRABAJO FIN DE GRADO**

**EN EDUCACIÓN INFANTIL**

**AUTORA: Cinthya Hernández Marcos**

**Palencia, Julio 2021**



## **RESUMEN**

Este Trabajo de Fin de Grado de Educación Infantil se centra en la importancia que tiene el juego como metodología para trabajar la educación artística en el ciclo de educación infantil. Para ello se ha investigado la evolución de la educación artística hasta nuestros días, el juego, y su relación con la educación artística. Esta fundamentación teórica cuenta con el apoyo de varios autores que consolidan dichos conceptos y la relación que hay entre ellos, y servirá para llevar a cabo una propuesta de intervención innovadora y original a través de una metodología lúdica. La intervención contará con cuatro actividades, de las cuales dos se han llevado a cabo en el aula, en las que se facilitó la libertad del alumnado para que expresara y mostrara sus sentimientos y emociones, además de buscar el disfrute de los alumnos. A la vez que pudiera desarrollar capacidades que le ayudarán en su vida como adulto.

### **Palabras clave**

Educación artística, juego, metodología, educación infantil

## **ABSTRACT**

This End of Degree Project in Early Childhood Education focuses on the importance of play as a methodology for working on artistic education in the early childhood education cycle. For this, the evolution of art education to the present day, the game, and its relationship with art education have been investigated. This theoretical foundation has the support of several authors who consolidate these concepts and the relationship between them and will serve to carry out an innovative and original intervention proposal through a playful methodology. The intervention will have four activities, of which two have been carried out in the classroom, in which the freedom of the students was facilitated to express and show their feelings and emotions, in addition to seeking the enjoyment of the students. At the same time, you could develop skills that will help you in your life as an adult.

### **Keywords**

Artistic expression, game, methodology, childhood education

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	4
OBJETIVOS.....	5
JUSTIFICACIÓN.....	5
MARCO TEÓRICO .....	7
La educación artística .....	7
El Currículo de Educación Infantil en relación a la educación artística.....	9
El juego.....	12
Relación entre juego y aprendizaje.....	14
La expresión artística en relación con el juego.....	15
PROPUESTA DIDÁCTICA .....	17
Destinatarios .....	17
Objetivos.....	17
Contenidos .....	19
Metodología.....	20
Temporalización .....	21
Actividades .....	21
EXPOSICIÓN DE RESULTADOS Y ANÁLISIS.....	26
CONCLUSIONES.....	29
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	31
ANEXOS.....	33

## INTRODUCCIÓN

La educación artística es una disciplina que está presente en nuestras vidas y en nuestro entorno en todo momento, pues forma parte de la naturaleza del ser humano. La sociedad actual esta avanzando mucho con las nuevas tecnologías, pero el área de la educación artística, en cierta medida, se ha quedado en lo tradicional, en las meras manualidades. Sin embargo en la actualidad los docentes pueden enriquecerse de los diferentes medios de comunicación visual, como pueden ser las imágenes y los videos, que ya forman una parte importante de nosotros.

La educación artística en el ciclo de educación infantil tiene una gran importancia para el desarrollo cognitivo, afectivo y social de los niños en edades tempranas. Por eso es fundamental ofrecer un buen plan de estudios que reconozca la educación artística como una disciplina más, sin necesidad de menospreciarla o ser considerada una materia fácil.

El juego es otro elemento importante en este trabajo, en el que se expondrá la importancia que tiene como metodología para la enseñanza de la educación artística en la etapa de educación infantil.

Para que esto pueda ser posible los educadores deben tener la mente abierta y una gran imaginación y creatividad, además de tener en cuenta los componentes que existen en el desarrollo de las artes, para el buen desarrollo de los alumnos. Del mismo modo deben esforzarse porque se reconozca la importancia que tiene la educación artística en el desarrollo y aprendizaje integral de un niño.

Quiero presentar en mi Trabajo de Fin de Grado una visión general de cómo son las artes y cómo deberían ser consideradas. El trabajo se ha estructurado en dos grandes bloques, dividiendo entre el marco teórico y la propuesta de intervención para así conseguir un conjunto teórico-práctico.

En la primera parte, se mostrará la fundamentación teórica en la que se basará este trabajo y en él se plasmará cómo ha evolucionado la educación artística a lo largo de los años hasta la actualidad, el cambio que ha podido surgir en la forma de trabajarla a lo largo del tiempo y cómo se trabaja en el ciclo de educación infantil según el Decreto 122/2007. Además de la importancia del juego en los niños y cómo puede servir de método de enseñanza-aprendizaje y, la relación que este tiene con la educación artística.

En la segunda parte, se expondrá una propuesta de intervención en la que se situará contextualmente el centro donde se realiza la intervención, se plantearán unos objetivos, contenidos, temporalización, metodología y actividades, además de una serie de recursos necesarios para llevar a cabo la propuesta. Para terminar, se expondrán una serie de conclusiones referentes a las actividades que se hayan podido abordar en el aula.

Para finalizar el TFG, se formularán una serie de conclusiones a las que he llegado a partir de la investigación realizada y la reflexión acerca de la información recogida sobre los factores que condicionan el hecho de llevar al aula una disciplina tan importante como es la educación artística a través del juego.

## **OBJETIVOS**

Con el fin de proporcionar una visión global del trabajo, he programado un objetivo principal, del que procederán otros de carácter más específico con los que profundizar en el tema que se plantea.

El objetivo principal de este trabajo es:

- Abordar la Educación Artística en un aula de Educación Infantil a través del juego.

De este objetivo principal se derivan los siguientes objetivos secundarios, necesarios para organizar y lleva a cabo la elaboración del trabajo:

- Analizar la evolución que ha tenido la Educación Artística en las escuelas.
- Dejar de lado la idea de la que artes son algo manual y dar importancia a lo visual.
- Proporcionar el juego como herramienta para trabajar la Educación Artística en las aulas.
- Justificar la importancia que tienen las artes en el ciclo de Educación Infantil.
- Realizar una propuesta educativa a lo largo de las prácticas para un aula de 5 años.

## **JUSTIFICACIÓN**

La principal motivación por la que decidí realizar este Trabajo de Fin de Grado es porque creo que a educación artística debería tener un papel más importante en las aulas ya que considero que es fundamental para el desarrollo integral de los educandos. Además, puedo decir que en lo referente a mi experiencia como alumna, los recuerdos que poseo acerca de esta disciplina son relativamente escasos y por ello quiero darle a mis alumnos la oportunidad de profundizar en ella.

La educación artística en las aulas solo se trabaja como un mero pasatiempo o con el fin de realizar algún tipo de regalo, como puede ser por el día de la madre o del padre.

Además, siempre que se escucha hablar de educación artística o de arte en los colegios, la sociedad lo relaciona con un libro de manualidades que el niño va realizando a lo largo del curso escolar.

Eso se debe a que el mundo de las artes ha sido generalmente menospreciado y muy poco valorado, e incluso hoy en día, aún son muchos los que piensas de forma negativa y critican el arte, y más concretamente su empleo en el aula, pues no lo consideran una disciplina importante en la formación de los niños, sino como un simple pasatiempo o una actividad manual.

Sin embargo, la producción artística ha estado presente desde las primeras creaciones del ser humano hasta la actualidad, demostrando que tiene una gran presencia a lo largo de nuestras vidas y en cada uno de nuestros aprendizajes. Es por ello que considero que a través del arte se pueden desarrollar todas las competencias del niño, pero le falta presencia en el currículo y en el pensamiento de muchos adultos.

Es por todo esto, que hay que poner de manifiesto la importancia de ir más allá en la educación artística en las escuelas, dejando que el niño sea el que experimente, el que a través de la manipulación de diferentes materiales se exprese, dejando volar su creatividad e imaginación, puesto que las tareas que realizan en las aulas suelen ser monótonas, haciendo que los alumnos pierdan el interés por la tarea que van a realizar durante la jornada escolar.

Como se ha mencionado antes, la educación artística favorece en los niños la comunicación y expresión de sus emociones y sentimientos, además de articular el primer conocimiento.

Con el fin de diseñar y poner en marcha un conjunto de actividades que desde la educación artística nos permita profundizar en todos estos aspectos, estas se plantean a partir de la relación con el concepto juego.

A través del juego el niño se enfrentará a mecanismos de adaptación y estimulará la imaginación y la creatividad. Por eso los maestros de educación infantil tienen que saber la importancia de estimular los intereses y favorecer situaciones y experiencias que le permitan al niño desarrollarse a partir del juego y la educación artística.

Para ello, se profundizará sobre la educación artística y el juego y la relación entre ambos, llegando a la conclusión de que son fundamentales para el desarrollo de los niños en la etapa de educación infantil. También hay que resaltar que el juego no es un simple recurso para el entretenimiento, sino que les aporta aspectos fundamentales para su

crecimiento, favoreciendo su desarrollo (social, mental, físico), integrando a los niños en el mundo que les rodea, aprendiendo a relacionarse con los demás y sus normas.

Por lo tanto, el juego es una metodología esencial para la enseñanza de la educación artística en la etapa de educación infantil.

## MARCO TEÓRICO

### La educación artística

La concepción de la educación artística de los últimos años viene condicionada por la evolución de la idea de arte, los avances en psicología y pedagogía y las circunstancias sociales, económicas y políticas que la sociedad ha atravesado a lo largo de los años.

Se pueden diferenciar cuatro etapas en la educación artística, que se corresponden con cuatro modelos propuestos por Barragán (1997). Sin embargo, es necesario señalar que, aunque la presentación de los modelos sigue un orden cronológico, es habitual que cada uno de ellos se solapen en el tiempo con el modelo al que supuestamente sustituyen, sino que tratan de nuevos planteamientos que suman y conviven con los ya existentes.

- Modelo academicista o de desarrollo de destrezas instrumentales

Este modelo es el primero, contextualizado dentro del paradigma socio-económico de la Revolución Industrial, que contaba con los objetivos de formar a los trabajadores de las fabricas.

Con el fin de que esa formación sirviera a los para los trabajadores de la industria incipiente, el dibujo se convirtió en la principal materia artística, como se constata en la Ley Reguladora de Enseñanza o La Ley Moyano de 1857. En ella cobra una especial atención la enseñanza de lo manual. Su contenido está basado en la adquisición de técnicas dirigidas a un trabajo manual, utilizando la copia y la imitación para reproducir el modelo original, con una secuencia de trabajo que va de lo simple a lo complejo.

Este modelo dejó una profunda huella en la pedagogía del arte del siglo XX, incluso aún continua vigente en el espíritu de algunas prácticas educativas, con el interés de transmitir saberes formativos por medio de la imitación y pretendiendo desarrollar alumnos con destrezas instrumentales y causar atención por el aprendizaje del dibujo. Los procesos de enseñanza-aprendizaje se basan en el conductismo, el cual se caracteriza por

establecer o elegir al profesor como instructor que domina todos los saberes y al educando como un mero receptor del aprendizaje.

- Modelo auto-expresionista

Después de la 2º Guerra Mundial y en contraposición del anterior surgió un modelo de carácter expresionista, centrado en la preocupación por cuestiones sociales y educativas. Debido a esto, la Ley General de Educación de 1970 orienta la educación artística hacia posiciones expresionistas. Fundamentada en la expresión, con el propósito de potenciar la creatividad y la imaginación por medio de la expresión libre de limitaciones consignadas por el docente. Centrando su interés en el sujeto y no en el producto.

Esta idea venía guiada por los valores que promovía Lowendfeld en relación a la autoexpresión y a la creatividad, donde se entendía que la enseñanza artística implicaba ofrecer a los niños la libertad de expresarse mediante el dibujo, dando importancia a las emociones, la personalidad y la creatividad, sin interferencias del adulto.

Se trata de impulsar el desarrollo de la imaginación y la originalidad individual, potenciar al máximo las capacidades personales y promover la reflexión sobre las propias posibilidades expresivas a través del arte. Siendo el docente el responsable de crear un clima en el aula adecuado para el libre desarrollo de la capacidad creativa.

Este planteamiento sigue estando en los primeros niveles de la escolarización, sin embargo, sus malos resultados favorecen que se ponga en entredicho su validez desde hace algunas décadas.

El rol que el profesor ostentaba en el anterior modelo, ahora es compartido con el educando. El docente, por tanto, debe constituirse como un moderador, un facilitador o un mediador del proceso de enseñanza-aprendizaje, propio del paradigma constructivista.

- Modelo de Reconstrucción Disciplinar

Como respuesta a los excesos de la etapa anterior expresionista, surge un nuevo modelo que intenta volver a regularizar y reglamentar las disciplinas artísticas que, en España, se hace bajo la Ley de Ordenación General del Sistema Educativo de 1990. A dicha ley se incorporaban los cambios socioculturales propios de la nueva sociedad de la información, teniendo en cuenta la relevancia que había experimentado el uso de las imágenes y el impacto que éstas tenían en los usuarios. Esto se debe al paradigma socio-económico en el que predomina el tráfico de información y el conocimiento de la expansión de los medios audiovisuales.



La LOGSE es la primera ley que equipara este área artística al resto de las asignaturas para el cómputo del currículo.

La base para entender este modelo es que radica la concepción de las artes como otra forma de lenguaje, lo que hace necesaria una alfabetización visual y centra la acción educativa en el hecho comunicativo más que en la obra final.

En este modelo, se otorga un gran interés e importancia al desarrollo de la percepción, la observación, el análisis y la interpretación.

#### - Modelo post-moderno

Este cuarto modelo educativo, auspiciado por la influencia del pensamiento postmoderno, propone un tipo de educación fundamentado en la visión crítica de la cultura visual, que trata de desentrañar los significados ocultos que proporcionan las imágenes.

Esto es debido a la nueva concepción de arte, ya que ha cambiado y ha pasado a ser un tipo de producción relacionada con la alta cultura, centrando su atención en la producción de significado, haciendo que el arte se convierta en una forma de producción cultural.

Por lo que esto hace que el arte deje de ser algo puro, por la multiculturalidad presente en estos momentos en el mundo, y pase a ser algo ecléctico y de belleza disonante.

### **El Currículo de Educación Infantil en relación a la educación artística**

El currículo es el marco en el cual se debe apoyar la práctica docente. Se trata de un referente donde se establecen las enseñanzas mínimas que tienen que adquirir todos los alumnos en la etapa educativa de educación infantil.

Las alusiones a la educación artística son escasas y siempre forman parte dentro de un marco más general. Las pocas referencias que se encuentran son ambiguas y abiertas a la interpretación por parte de cada maestra de una forma diferente a la hora de su aplicación.

Después de la lectura del currículo la deducción que se extrae es la identificación de arte como lenguaje. Pero este se engloba dentro de un término muy general donde se incluyen también el lenguaje de lo corporal y de lo musical, haciendo alusión de él únicamente como una opción más de expresión.

Según 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,

el área donde se hace referencia de manera explícita a la educación artística es en Lenguajes: Comunicación y Representación, en concreto, en el apartado de Lenguaje artístico y, a su vez, hace referencia al lenguaje plástico y musical:

El lenguaje artístico incluye el lenguaje plástico y el musical. Es un medio de expresión que desarrolla la sensibilidad, la originalidad, la imaginación y la creatividad necesarias en todas las facetas de la vida, y que además contribuye a afianzar la confianza en sí mismo y en sus posibilidades. (p.16)

En concreto el lenguaje plástico desarrolla las habilidades específicas y facilita la comunicación de forma individual o grupal, con la finalidad de despertar la sensibilidad estética, la espontaneidad expresiva y la creatividad, todo esto mediante la manipulación y la exploración de diversos materiales, técnicas e instrumentos. Facilitando el aprendizaje experimental y dando mayor importancia al proceso que al producto final.

El decreto 122/2007 plantea un único objetivo que hace referencia de manera más evidente a la educación artística:

10. Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en distintos lenguajes, realizar actividades de representación y expresión artística mediante el empleo creativo de diversas técnicas, y explicar verbalmente la obra realizada.

Aunque existe otro objetivo más amplio donde las artes se podrían incluir:

1. Expresar ideas, sentimientos, emociones y deseos mediante la lengua oral y otros lenguajes, eligiendo el que mejor se ajuste a la intención y a la situación.

En cuanto a los contenidos, se encuentran en el Bloque 3, llamado Lenguaje artístico, y dentro de él se encuentra la expresión plástica:

- Expresión y comunicación, a través de producciones plásticas variadas, de hechos, vivencias, situaciones, emociones, sentimientos y fantasías
- Elaboración plástica de cuentos, historias o acontecimientos de su vida siguiendo una secuencia temporal lógica, y explicación oral de lo realizado
- Iniciativa y satisfacción en la producciones propias e interés por comunicar proyectos, procedimientos y resultados en sus obras plásticas
- Exploración y utilización creativa de técnicas, materiales y útiles para la expresión plástica. Experimentación de algunos elementos que configuran el lenguaje plástico (línea, forma, textura, espacio) para descubrir nuevas posibilidades plásticas

- Percepción de los colores primarios y complementarios. Gama de colores. Experimentación y curiosidad por la mezcla de colores para realizar producciones creativas
- Participación en realizaciones colectivas. Interés y consideración por las elaboraciones plásticas propias y de los demás
- Respeto y cuidado en el uso de materiales y útiles
- Observación de algunas obras relevantes y conocidas de artistas famosos. El museo
- Interpretación y valoración de diferentes tipos de obras plásticas presentes o no en el entorno

Partiendo de los objetivos y contenidos mostrados en el currículo es importante destacar la responsabilidad de los educadores a la hora de estimular el interés de los niños, proporcionándoles situaciones y experiencias que propicien la creación y la originalidad. Ya que una vez que estén motivados actuarán de manera espontánea y con recursos propios comenzarán a crear.

Analizando cómo ha transcurrido la educación artística de unos años hasta ahora, se puede decir que el arte tiene un papel importante en el aprendizaje de los niños, sin embargo, ni la sociedad ni el currículo escolar dan el valor que se merece, por lo que la educación artística se ve abocada a ostentar una posición secundaria en el sistema educativo. Por tanto, depende de nosotros, como maestros, que esto no suceda. Puesto que como docentes tenemos el poder de meternos en este maravilloso mundo, con el que podemos trabajar, fomentar, crear interés y pasión en los más pequeños.

Para finalizar, después de analizar el Decreto 122/2007 y de investigar acerca de los modelos de Barragán (2004) cabe destacar que el modelo que más se asemeja al método de enseñanza que se aplica actualmente en las aulas es el Reconstrucción Disciplinar, puesto que consideran la educación artística como un lenguaje y resalta la importancia de una buena alfabetización visual de los niños.

Ya que según Jódar y Viedal (1991)

Si su preparación es nula o deficiente nos encontraremos, en un futuro no muy lejano, con la necesidad de establecer cursos para reeducar a quienes consideramos, en esa nueva época, como, permítase la expresión, “analfabetos visuales” (que tienen que vivir en una civilización cuyos mensajes y códigos no captan, o malentienden), a causa de encontrarse en un mundo de imágenes,

codificado y creativo, y en unas condiciones brutales y solitarias, porque el medio educativo no les presto, por falta de previsión, su ayuda a tiempo. (p.22)

Este fragmento habla del importante papel que ostentan los maestros, y su responsabilidad de hacer una educación visual de calidad. Ya que con el paso del tiempo la educación visual ha ido aumentando su valor en la sociedad, sin embargo, no se le llega a dar la importancia que tiene, lo que nos lleva a ser unos analfabetos visuales como señala la cita anterior.

## **El juego**

Son muchos los conceptos y definiciones que hay sobre el juego. A lo largo de los años ha sido un tema muy tratado por la importancia que tiene dentro de la etapa de educación infantil.

Si nos fijamos en la etimología de la palabra, la noción de juego proviene de los vocablos en latín “Iocus” y “ludus”, que vienen a significar lo mismo, pues con el paso del tiempo se fundieron en uno. “Iocus” equivale a pasatiempo, diversión, broma y “ludus” se refiere a la acción o al disfrute de jugar.

La Real Academia Española (RAE) define el concepto juego como el ejercicio recreativo sometido a reglas en el que se gana o se pierde. Otra definición de la RAE lo considera una acción o efecto de jugar por entretenimiento.

Abad (2008) señala que “el juego es existir”. Esto implica la importancia que tiene el juego en las primeras etapas. El juego se sitúa en los orígenes de los procesos del ser humano como un medio natural y voluntario para que el niño pueda conocerse a sí mismo. Además, permite conocer en profundidad los conocimientos, las características, las motivaciones y las ambiciones del niño. Como se muestra en esta afirmación “El juego es una forma natural de expresión y comprensión de los esquemas de conocimientos que tienen los niños” (Sarlé, 2004, p.51)

Pero hasta ahora, Huizinga, 1938, citado por García y Llull (2009) ha sido uno de los primeros autores que ha definido de manera más completa la actividad del juego:

El juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada y sentida, situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella un interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado tiempo y 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 (p.10)

También Delgado (2011) sostiene que:

El juego es una actividad natural y adaptativa propia del hombre y algunos animales desarrollados. Ayuda a los individuos que lo practican a comprender el mundo que les rodea y actuar sobre él. Se trata de una actividad compleja porque engloba una variedad de conductas a distintos niveles. (p.4)

Estas definiciones abarcan algunos de los aspectos y ámbitos fundamentales del juego en torno a lo biológico, formal y lúdico. Siendo la idea principal la cualidad de libertad que tiene el juego y la posibilidad de dejar la actividad en todo momento y la realidad paralela que se desarrolla.

El juego, como expone Vygotsky (1978) “contiene todas las tendencias de desarrollo de una forma condensada, siendo, en sí mismo, una fuente importante para el desarrollo de los niños” (p.102). Según esto, el juego nace de la necesidad de conocer y dominar los objetos del entorno. La actividad lúdica se convierte en una herramienta para ello, y se van creando zonas de desarrollo próximo, siendo esta la zona de distancia intermedia entre la capacidad del niño de resolver algo con ayuda y la potencialidad de hacerlo sin ayuda.

Para Piaget (1946), citado por Paredes (2002), el juego consiste en hacer y participar por parte del sujeto en el medio que le rodea, permitiéndole a este asimilar e incorporar la realidad. Cabrera (1996), por su parte, señala que Piaget propone una teoría muy detallado del desarrollo cognitivo del niño, puesto que este pasa por unas etapas cognitivas que le llevan a procesos mentales hasta el nivel adulto. El juego es una experiencia lúdica que está acorde al nivel de desarrollo cognitivo del individuo. Este autor señala que hay una adaptación con el fin de aprender a formar parte del juego, y que, para llegar a ella, hay que seguir un proceso de asimilación, que es entendido como la incorporación de conocimientos y experiencias nuevas y, por último, una acomodación, que quiere decir que esos esquemas se modifican para crear nuevas experiencias y conocimientos.

El juego tiene la función de consolidar estructuras intelectuales de los seres humanos a medida que se van adquiriendo (Monroy y Sáez, 2011). Pero Piaget propone para cada estadio evolutivo un juego diferente, que Delgado (2012) resume de esta forma: sensoriomotor, pertenece al juego funcional o de ejercicios y se da en los primeros meses de vida, preoperacional, que pertenece al juego simbólico y abarca desde los dos a los

seis años y operaciones concretar que pertenece al juego de reglas, que aparece a partir de los seis años.

Según Heitelt, citado por De La Torre (1995), “el juego del niño es el camino real para el desarrollo de las capacidades espontáneas y creativas” (p.34). En esa misma línea, Caba (2004) indica que el juego es para el niño, la forma de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas y sentimientos.

En relación con todo esto, Abad (2008) sostiene en su tesis que el juego se considera un conjunto de operaciones que coexisten o interactúan en un momento dado, por las que el sujeto consigue satisfacer sus necesidades transformando objetos y hechos de la realidad por una parte y de la fantasía por otra. En cuanto a la realización debe tener una plena libertad tanto externa como interna, con lo que el juego es una de las formas más libres de exploración que tienen los alumnos/as para manifestarse. Por último, hay que decir que las actividades artísticas en el ciclo de Infantil forman parte de sus juegos, en la que la creación artística se transforma en un acto lúdico lleno de significado.

Para finalizar con el juego, Asenjo (2009) asegura que a todos los seres humanos nos ha gustado jugar, pero que, desde el punto de vista educativo, el juego siempre ha estado alejado de las actividades académicas. Por lo que el juego es una actitud que define cualquier actividad de la infancia, ya que si el niño no juega es difícil que pueda aprender, lo que lleva a la idea de que aprendemos como resultado del juego.

Esto hace que el docente deba saber utilizar el interés natural hacia el juego, para así conseguir las competencias básicas de una manera más eficaz y directa. Y tener presente que el juego es el elemento esencial en la vida de todos los humanos y sobre todo en el aprendizaje de la etapa de educación infantil, que facilitará al niño a entender y comprender el mundo y las relaciones con los demás, con su entorno.

### **Relación entre juego y aprendizaje**

Las palabras juego y aprendizaje están relacionadas de forma natural ya que los dos verbos se entrelazan en sus definiciones.

El juego, para el niño, no solo es un pasatiempo, sino que va entrelazado a un aprendizaje, y cada vez más docentes y autores son conscientes de ello y reconocen el valor práctico del juego.

Hasta bien entrado el siglo XX, la infancia no era considerada una etapa importante en la educación por lo que jugar era una pérdida de tiempo y se quedaba fuera

de la escuela. La gran parte de las actividades que se desarrollaban en la escuela iban destinadas a preparar a personas para el futuro trabajo productivo.

Actualmente, el juego es considerado como una actividad lúdica, espontánea, libre y ayuda al niño a desarrollar sus capacidades de forma adecuada. Lo que quiere decir que el juego está ligado al desarrollo del niño y, por lo tanto, no hay duda de su importancia en la educación, ya que es una herramienta que fomenta el desarrollo de las capacidades mentales, afectivas, motoras, emocionales y sociales.

Un aspecto importante a destacar en el juego es la capacidad que tiene a la hora de ayudar a descubrir la realidad exterior, aspecto que permite al niño formar sus ideas sobre el mundo que le rodea, su personalidad, su empatía y descubrirse a sí mismo.

A través del juego el niño descubre el placer de hacer cosas, de disfrutar en compañía de otras personas y a la vez aprende a expresar sentimientos, aficiones, intereses y lo hace de forma natural.

Para finalizar, como se citó anteriormente, las edades del niño suelen ir acompañadas por un tipo de juego específico, el cual surgirá de forma natural, ya que se adapta al desarrollo y a las características en concreto.

### **La expresión artística en relación con el juego**

Según Alcalde (2003), durante la infancia “el arte, como juego, es, ante todo, un medio natural de expresión. Los niños son seres en constante cambio y la representación gráfica que realizan debe ser considerada como el lenguaje del pensamiento” (p.68) Por lo tanto, la educación artística a lo largo de esta etapa debe enfocarse en la expresión, la comunicación y la relación con el resto de los seres humanos. No obstante, la escuela ha desarrollado tradicionalmente un modelo metodológico de la educación artística basado en las destrezas y en la manipulación de diferentes técnicas.

A lo largo de los años la educación artística se ha trabajado en los colegios a través de destrezas manuales o de conocimientos de técnicas y materiales. Sin embargo, se puede afirmar que esta no es la manera mas adecuada de ponerla en práctica en el ámbito educativo y mucho menos en las aulas de educación infantil. Es por eso que en la actualidad la educación artística no solo debe centrarse en la adquisición de técnicas, sino que también debe abarcar muchos más temas, haciendo que la etapa de los cero a los seis años sea la más apropiada para trabajarla, ya que el alumnado está más predispuesto a expresar, crear y desarrollar su imaginación.

Desde su nacimiento los niños/as son curiosos y tienen un gran interés por aprender y adquirir conocimientos, por eso les gusta tanto mirar y observar el entorno que les rodea, para poder dibujarlo, manipularlo, representarlo y transformarlo. Los niños se irán enriqueciendo de la cultura que le rodea, recogiendo información de diversas situaciones, de personas y del entorno. Esto los llevará a descubrir y conocer la sociedad en la que viven.

La educación artística a través del juego, según Asenjo (2009), permite al alumno dibujar formas según sus habilidades mentales y manuales, además de reconocer o juzgar imágenes creadas por otras personas. De esta forma irá adquiriendo criterios de evaluación, discernimiento y autoconciencia. Para lo que habrá que tener en cuenta estos tres elementos:

- Simulación: se refiere a la creación de escenarios extraordinarios en los que los niños asumen papeles diferentes a lo cotidiano.
- Exploración: se entiende por el atrevimiento que tienen los alumnos a participar en la actividad que, aún conociendo las reglas, supone una novedad en su deseo de jugar y ganar la recompensa.
- Evaluación: en ella se genera la formación del juicio, ya que el alumno para superar la siguiente edición del juego, tiene que ser capaz de establecer unas conclusiones de mejora.

Por eso la escuela debe ser el medio que promueva la creatividad en todas las dimensiones de la personalidad infantil, utilizando en todo momento el juego en la clase, como forma de motivación, puesto que cuanto más motivado este el alumnado más fácil será desarrollar dicha creatividad.

Todo esto lleva a comprender que la educación artística es una vía de expresión y comunicación de las vivencias y los sentimientos, que experimentan a través de actividades lúdicas y reguladas, que promueven el juego y el desarrollo, en el que participan las percepciones, los sentimientos y sensaciones de los niños y facilita la representación y la comunicación del pensamiento. Por lo que no es un área “de expresión y comunicación” sino que es una herramienta que ayuda, en todo momento, a los niños a construir, unir y manifestar las enseñanzas y los aspectos de la realidad exterior. Esto establece una vía de conexión entre el entorno y la información obtenida a través de los sentidos, es decir, permite llegar a tener una armonía entre la acción y el lenguaje, entre lo que se vive y se expresa y entre lo que se dice y se hace.



## **PROPUESTA DIDÁCTICA**

Una vez finalizada la fundamentación teórica, donde se establece la relación entre la educación artística y el juego en los más pequeños, pasaré a desarrollar la propuesta didáctica a un aula de 5 años de educación infantil.

### **Destinatarios**

El aula de educación infantil estaba formada por 25 alumnos, 13 niñas y 12 niños. El ambiente del aula era muy bueno, era un grupo que funcionaba muy bien y conocían a la perfección las normas del aula y las cumplían para que los procesos de enseñanza-aprendizaje se llevaran a cabo de la mejor forma posible.

Hay que destacar que este grupo no contaba con ningún niño con necesidades educativas especiales, aunque sí hay que decir que se podían apreciar distintos ritmos de aprendizaje en el mismo aula.

Respecto al nivel de aprendizaje, aunque el alumnado era muy diverso en cuanto a carácter, desarrollo y nivel de atención, se puede decir que el grupo era heterogéneo, ya que a pesar de que el grado de aprendizaje de grupo era adecuado y que en general tenía un nivel bastante activo, contaba con ciertos niños que requerían de mayor atención, pues se distraían con facilidad, así como otros alumnos que tenían un ritmo más avanzado que el resto de compañeros, pero todos avanzaban al ritmo en el proceso enseñanza-aprendizaje, siendo el adecuado para estar en el tercer ciclo de educación infantil.

En cuanto a la convivencia, existía un buen clima entre los compañeros y compañeras y con la maestra, con algún que otro roce, pero sin problemas significativos.

### **Objetivos**

En este apartado se establecen los objetivos generales de la propuesta de intervención. Obtenidos del DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León.

#### ÁREA DE CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL

- Descubrir las posibilidades de acción y de expresión.

- Reconocer e identificar los propios sentimientos, emociones, necesidades, preferencias e intereses y ser capaz de expresarlos y comunicarlos a los demás, respetando los de los otros.
- Realiza, con progresiva autonomía, actividades cotidianas y desarrollar estrategias para satisfacer sus necesidades básicas.
- Tener la capacidad de iniciativa y planificación en distintas situaciones de juego, comunicación y actividad. Participando en juegos colectivos respetando las reglas establecidas y valorar el juego como medio de relación social y recursos de ocio y tiempo libre.
- Realizar actividades de movimiento que requieren coordinación, equilibrio, control y orientación y ejecutar con cierta precisión las tareas que exigen destrezas manipulativas.

#### ÁREA DE CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

- Observar y explorar de forma activa su entorno y mostrar interés por situaciones y hechos significativos, identificando sus consecuencias.
- Relacionarse con los demás de forma cada vez más equilibrada y satisfactoria, ajustar su conducta a las diferentes situaciones y resolver de manera pacífica situaciones de conflicto.
- Actuar con tolerancia y respeto ante las diferencias personales.

#### ÁREA DE LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

- Expresar ideas, sentimientos, emociones y deseos mediante la lengua oral y otros lenguajes, eligiendo el que mejor se ajuste a la intención y a la situación.
- Utilizar la lengua como instrumento de comunicación, representación, aprendizaje, disfrute y relación social.
- Expresar un léxico preciso y adecuado a los ámbitos de su experiencia, con pronunciación clara y entonación correcta.
- Comprender las informaciones y mensajes que recibe de los demás, y participar con interés y respeto en las diferentes situaciones de interacción social.
- Acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en distintos lenguajes, realizar actividades de representación y expresión artística mediante el empleo creativo de diversas técnicas, y explicar verbalmente la obra realizada.
- Demostrar con confianza sus posibilidades de expresión artística y corporal.

## Contenidos

De acuerdo con lo que se establece en el DECRETO 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León, los contenidos que se trabajan en la propuestas didáctica, serán los siguientes:

### ÁREA DE CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL

#### Bloque 1. El cuerpo y la propia imagen

- Exploración del propio cuerpo y reconocimiento de las distintas partes; identificación de rasgos diferenciales.

#### Bloque 2. Movimiento y juego

##### Coordinación motriz

- Coordinación y control de las habilidades motrices de carácter fino, adecuación del tono muscular y la postura a las características del objeto, de la acción y de la situación.

- Destrezas manipulativas y disfrute en las tareas que requieren dichas habilidades.

##### Juego y actividad

- Descubrimiento y confianza en sus posibilidades de acción, tanto en los juegos como en el ejercicio físico.
- Gusto y participación en las diferentes actividades lúdicas y en los juegos de carácter simbólico.
- Comprensión, aceptación y aplicación de las reglas para jugar.
- Valorar la importancia del juego como medio de disfrute y de relación con los demás.

### ÁREA DE CONOCIMIENTO DEL ENTORNO

#### Bloque 1. Medio físico: elementos, relaciones y medida

- Objetos y materiales presentes en el entorno: exploración e identificación de sus funciones.
- Aproximación a la serie numérica mediante la adición de la unidad y expresión de forma oral y gráfica de la misma.
- Utilización de la serie numérica para contar elementos de la realidad y expresión gráfica de cantidades pequeñas.
- Reconocimiento de algunas figuras y cuerpos geométricos e identificación de los mismos en elementos próximos a su realidad.

## ÁREA DE LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

### Bloque 1. Lenguaje verbal

- Utilización de lenguaje verbal para manifestar sentimientos, necesidades e intereses, comunicar experiencias propias y transmitir información.
- Expresión de planes, ideas, criterios, sugerencias, propuestas... en proyectos comunes o individuales, con una progresiva precisión en la estructura y concordancia gramatical de las frases.
- Comprensión de las intenciones comunicativas de los otros niños y adultos, y respuesta adecuada sin inhibición.
- Interés por realizar intervenciones orales en el grupo y satisfacción al percibir que sus mensajes son escuchados y respetados por todos.

### Bloque 3. Lenguaje artístico

- Expresión y comunicación, a través de producciones plásticas variadas, de hechos, vivencias, situaciones, emociones, sentimientos y fantasías.
- Iniciativa y satisfacción en las producciones propias e interés por comunicar proyectos, procedimientos y resultados en sus obras plásticas.
- Exploración y utilización creativa de técnicas, materiales y útiles para la expresión plástica.
- Participación en realizaciones colectivas. Interés y consideración por las elaboraciones plásticas propias y de las demás.
- Respeto y cuidado en el uso de materiales y útiles.
- Interpretación y valoración de diferentes tipos de obras plásticas presentes o no en el entorno.

## **Metodología**

La metodología que he llevado a cabo en clase se centra en la participación del alumnado donde los niños realizaron un aprendizaje significativo, siendo ellos mismos los protagonistas de su propio aprendizaje, y fomentando el interés y la motivación del propio niño a través de la experimentación con diversos materiales.

También ha estado presente una metodología cooperativa/colaborativa, promoviendo el trabajo en grupo en el aula. Y favoreciendo la adquisición de valores, como el respeto a las opiniones de los demás, el dialogo, la escucha activa a sus compañeros.

Además, en esta metodología tiene una mayor importancia el aprendizaje a través del juego, ya que el uno de los pilares principales en los que se basó el trabajo.

Por último, cabe destacar el enfoque globalizador que ha estado presente a lo largo de toda esta intervención. Ya que toda esta metodología a permitido trabajar de forma conjunta las tres áreas de conocimiento.

### **Temporalización**

La temporalización de las actividades ha sido diseñada para llevarse a cabo a lo largo de dos semanas.

En cuanto a la puesta en práctica no se han podido llevar a cabo todas las actividades, tan solo las dos primeras, por falta de tiempo en el aula. Las que sí se han podido realizar, se desarrollaron alternándose con los contenidos de la programación diseñada por la tutora del aula. Por lo que cada una de las actividades que se presentan en esta intervención están organizadas para realizarse una cada día.

He de recordar que las dos actividades que se han llevado a la práctica en el aula son: Arsintés y Dados de Picasso.

### **Actividades**

Las actividades de la propuesta se han desarrollado teniendo en cuenta tanto los objetivos sacados del currículo citados anteriormente, como los objetivos específicos propios de cada actividad. Todas ellas han comenzado con una introducción por parte de la profesora, en la cual se muestra el material que se va a utilizar en la actividad y se explica el desarrollo, tratando de potenciar la imaginación y la creatividad del niño.

El objetivo es que las actividades que se vayan a realizar sean interesantes, motivadoras y llamativas. Y que a través de ellas se trabaje de manera indirecta valores como el respeto, el trabajo en equipo, la cooperación, el esfuerzo.

#### **Actividad 1: ARSINTES**

##### **Objetivo:**

- Observar el tipo de producciones que son capaces de realizar a partir de las formas proporcionadas.
- Construir figuras a partir de formas planas.

**Temporalización:**

Esta actividad cuanta con una duración aproximada de veinticinco minutos.

**Recursos materiales:**

Dos plantillas, llamadas Ánfora, recortadas por el profesor.

**Recursos humanos:**

Para esta actividad se dispondrá de dos maestras. Una para la explicación y el manejo de la actividad y otra para la supervisión, ayuda y tomado de fotografías.

**Recursos espaciales:**

Para la realización de la actividad se llevará a cabo en la propia clase.

**Desarrollo:**

Artsintes es un juego que creó Ángel Ferrant en 1935, denominado como un juego de piezas. Dicho juego se basa en la combinación de un número fijo de plantillas que permite recrear diversas imágenes. Ferrant en total desarrolló cuatro juego distintos: Grotesco, Ánfora, Armazón y S/T. Para esta intervención me he centrado en las plantillas de Ánfora, cogiendo dos plantillas del mismo juego, para que así hubiera más variedad de creaciones.

Al tratarse de alumnos de cinco años, decidí recortar las plantillas yo misma antes de dárselas a los niños y así prevenir posibles rupturas, ya que son piezas demasiado pequeñas. Por esta misma razón también elimine algunas de las piezas, pues era difícil trabajar bien con ellas.

Para el desarrollo de la actividad los niños se sentaron en la alfombra, formada la asamblea, donde les explique en que consistía el juego. El juego consistía en ir juntando las diferente formas para la creación de distintas figuras, indicando que una vez que la figura estuviera terminada debían levantar la mano para que yo me pudiera acercar a ver las diferentes creaciones y a fotografiarlas. Acto seguido les pedí que se pusieran en parejas mientras les iba situando en la mesa correspondiente. Cuando todos estaban sentados, empecé a repartir las plantillas, dándoles a cada pareja una.

Una vez que todos tenían su plantilla empezaron a realizar la actividad experimentando con la plantilla que tenían. Pasado 10 minutos los niños cambiaron las plantillas con otros compañeros, para así poder experimentar con nuevas formas.

Esta es una de las actividades que lleva a cabo en el aula.

## **ACTIVIDAD 2: DADOS DE PICASSO**

### **Objetivo:**

- Construir una caricatura inspirada en Picasso a partir del juego de los dados.
- Discriminar diferentes partes de la cara.

### **Temporalización:**

Esta actividad cuenta con una duración aproximada de unos veinticinco/treinta minutos.

### **Recursos materiales:**

- Plantilla de las formas
- Folios
- Tijeras
- Pegamento
- Rotuladores
- Un dado.

### **Recursos humanos:**

Para esta actividad se dispondrá de dos maestras. Una para la explicación y el manejo de la actividad y otra para la supervisión, ayuda y toma de fotografías.

### **Recursos espaciales:**

Para la realización de la actividad se llevará a cabo en la propia clase.

### **Desarrollo:**

Primeramente, les pregunté qué partes tenemos en la cara, mientras las iban señalando, las iba apuntando en la pizarra. Cuando se expusieron las diferentes partes del rostro, les expliqué que les iba a organizar en grupos de mesa y que cada niño iba a trabajar

sobre una parte del rostro. A continuación, se plasmó la plantilla en la pizarra digital (Anexo I) y se estableció la relación entre las caras que tiene un dado con el número de partes en que se divide una cara. Después, cada jugador tiene que tirar el dado y dibujar sobre la hoja en blanco la forma de cara correspondiente al número que sacó. Después, pegan todos los elementos en el rostro, le ponen un nombre y se lo exponen a sus compañeros.

Decidí realizar esta actividad puesto que los niños estaban estudiando a distintos autores y uno de ellos era Picasso.

Esta es una de las actividades que lleva a cabo en el aula.

### **ACTIVIDAD 3: RECORTES**

#### **Objetivo:**

- Desarrollar su pensamiento artístico y la manipulación de distintos materiales.
- Trabajar la motricidad fina a través de recortes.
- Trabajar las diferentes texturas
- Introducir la técnica del collage

#### **Temporalización:**

Esta actividad cuanta con una duración de aproximadamente una hora.

#### **Recursos materiales:**

- Todo tipo de papeles: papel de revista, de periódico, de charol, de pinocho, de lija, etc.
- Tijeras
- Folios
- Pegamento

#### **Recursos humanos:**

Para esta actividad se dispondrá de una maestra.

#### **Recursos espaciales:**

Para la realización de la actividad se llevará a cabo en la propia clase.



## **Desarrollo**

Esta actividad no se llevó a cabo en el aula. Se inicia colocando a los niños en la asamblea, en forma de círculo, para trabajar con ellos mejor la comunicación y la interacción. Acto seguido se les presenta la actividad en la que los alumnos tienen que recortar con tijeras directamente los diferentes papeles, de periódico, de revista, de charol, de lija, etc. sin ninguna pauta previa.

Estos recortes servirán para la elaboración del collage, que es una técnica pictórica que consiste en poner una obra plástica uniendo imágenes, recortes, fragmentos de diferentes procedencias. Una vez que cada uno tenga sus recortes, se los proporcionará a la profesora y ella los clasificará según su forma. Los alumnos se dividirán en grupos de cinco personas, manteniendo las mesas de trabajo.

En esta actividad también se trabajará el tema del color, ya que se utilizará el color o los colores favoritos de los niños para realizar los diferentes tipos de collage. Antes de comenzar con el collage se pedirá que los grupos se pongan de acuerdo con lo que van a hacer, para ello se les proporcionará unos minutos. Cuando lo tengan se lo comunicarán a la profesora y estos comenzarán a realizarlo.

A cada grupo se le proporcionará unos papeles, ya recortados, y el folio del color que a ellos más les guste, que será el soporte donde peguen dichos papeles. Irán colocando los papeles, hasta que consigan una composición con la que queden satisfechos.

Para finalizar, crearán un nombre y lo expondrán a sus compañeros.

## **ACTIVIDAD 4: COMPLETA**

### **Objetivo:**

- Observar la creación de cada alumno en el dibujo realizado.
- Trabajar la imaginación y la creatividad.

### **Temporalización:**

Esta actividad cuenta con una duración aproximadamente de una media hora.

### **Recursos materiales:**

- Folios con las diferentes formas
- Lapicero
- Goma

- Rotuladores
- Pinturas

**Recursos humanos:**

Para esta actividad se dispondrá de una maestra.

**Recursos espaciales:**

Para la realización de la actividad se llevará a cabo en la propia clase.

**Desarrollo:**

Esta actividad se inicia colocando a los alumnos en la asamblea y explicándoles qué se va a hacer. A continuación, se les dará un folio con una forma dibujada, habrá cuatro formas diferentes (Anexo II). Para el desarrollo de la actividad se pedirá a los niños que completen la forma que les ha tocado. Primero se les pedirá que completen la forma con el lapicero, en primer lugar, repasándolo después con el rotulador y, a continuación, que lo coloreen con pinturas.

Una vez acabado se expondrán los trabajos, siendo ellos los encargados de explicar al resto de compañeros lo que se han imaginado.

### **EXPOSICIÓN DE RESULTADOS Y ANÁLISIS**

Tras la puesta en práctica de la propuesta de intervención para el trabajo de fin de grado se puede concluir las siguientes valoraciones de las dos actividades llevadas a cabo en el aula.

La primera, respecto a la actividad de Arsintes, es un material versátil y flexible que a continuación voy a pasar a analizar. Como bien he dicho anteriormente este se dividirá en dos juegos y a partir de ellos tendremos en cuenta si han utilizado todas las formas o no y lo que han creado.

Al inicio de la actividad les dejé bastante rato porque estaban un poco perdidos. Además, fue un poco caótica al principio, pues los niños no sabían por dónde empezar, pero luego fue más caótica aún debido a la continua producción de creaciones, de modo que cuando me llamaban, hacía la foto y ellos podían deshacer y realizar otra figura. Esto no es malo, ya que se ve las ganas que tienen de inventar, crear y ver qué pueden hacer cosas con las piezas que tienen delante.

- Plantilla 1



Figura 1

Se dispone de nueve trabajos fotografiados en total creados a partir de esta plantilla.

Encuentro elaboraciones de todo tipo, en los que algunos niños quieren emplear todas las formas proporcionadas en la plantilla. Algunos ejemplos pueden ser la elaboración de un tren que esta tirando humo, un señor que esta disfrazado de oso, en el cual han utilizado las formas para hacer el suelo y el cielo, además también han creado dos monstruos luchando (Anexo III)

En otros donde no han utilizado todas las formas, por no decir que han utilizado más bien pocas, como puede ser el caso de un pollo, un arcoíris, un coche, un muñeco de nieve, un mono y una señora. (Anexo IV)

Se puede observar que en los trabajos abordados se tratan temas comunes a estas edades, cosas que ellos conocen bien, como son el tiempo, las figuras humanas o los animales. Y como son temas que conocen bien se sienten seguros al realizarlos y son de su interés.

En esta actividad no pude fotografiar todas las elaboraciones por falta de tiempo. Fue mucha la creatividad que exhibieron los niños en esta actividad, pues les llamaba mucho la atención la composición del negro y blanco en las formas.

- Plantilla 2

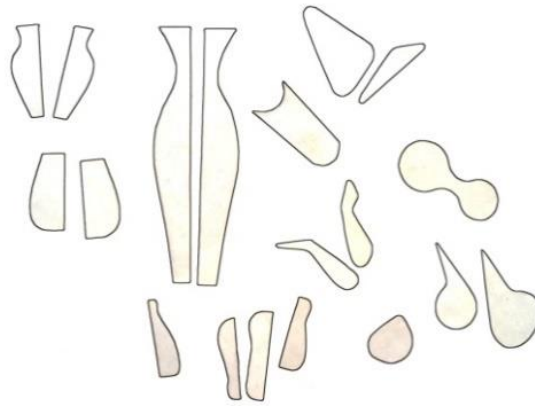


Figura 2

De esta plantilla, tengo algún trabajo menos que de la anterior. Se dispone de seis trabajos fotografiados en total.

Muchos de ellos han abordado temas comunes, al igual que en la otra plantilla, como son las figuras humanas, el tiempo o los animales. Temas con los que ellos se ven seguros y tienen interés.

Encontramos tres de ellos que presentan una figura humana, pero son muy diferentes, en una de ellas se ve que han querido utilizar todas las formas, mientras que en las otras dos se han dejado alguna. (Anexo V)

Siguiendo con los resultados, encontramos otro trabajo en el que han utilizado pocas figuras, el cual es una nube con un gota de agua. (Anexo VI)

En esta plantilla algunas parejas han tenido más dificultades para la elaboración, ya que no entendían muy bien lo que había que hacer, puesto que al principio no creaban nada y no hacían más que darles vueltas a las formas, pero sin crear nada, al final acabaron amontonando unas cuantas formas y dijeron que era un pájaro. (Anexo VII)

De este bloque quiero destacar la creación de una pareja de niños. En el se presenta la figura de un señor, representando a un pirata tocando un instrumento con su barco al lado y en el cielo volando gaviotas. Este trabajo parece muy simple, pero sin embargo se puede apreciar como los niños han utilizado todas las piezas, las cuales se ven cuidadosamente colocadas. (Anexo VII)

Para concluir con esta plantilla, se puede decir que no era tan llamativa como la otra y a los niños/as les costaba más crear, por lo que hay menos creaciones.

De manera general, se observa que los niños han tenido una buena iniciativa y han mostrado ganas de realizar figuras una y otra vez, además de manifestar sensibilidad, ya

que han sido capaces de concentrarse, ponerse de acuerdo con su compañero y expresar lo que querían. Por lo que ha habido un nivel alto en las elaboraciones y en el desarrollo de las creaciones, porque han tenido diversas ideas y las han llevado a cabo.

A todo esto, también hay que añadirle el factor externo de motivación que ha producido el material novedoso y diferente en el aula. Además de destacar la autoestima e independencia que han tenido los niños al ser capaces de ponerse de acuerdo y realizar las creaciones y no abandonar y dejar el trabajo a mitad.

La segunda es la actividad, trata de los dados de Picasso. Como bien he dicho antes siguiendo las instrucciones del tablero iremos creando diferentes rostros, y en las diferencias que nos podemos encontrar en él. En las siguientes fotos se puede observar el gran abanico de caras que se pueden crear a partir de este juego todas diferentes y muy creativas. (Anexo IX)

En cuanto a la realización de la actividad puedo decir que, en un principio, después de haber realizado la explicación, pude ver que los niños tenían dificultades para recordar la parte del rostro que le tocaba dibujar, por lo que decidí escribirle el nombre de la parte que le correspondía a cada uno en la mano. Una vez que ya todos sabían cual era su parte y pensaba que ya tenían asimilado lo que había que hacer, procedía a dar comienzo de nuevo a la actividad.

Sin embargo, me volví a dar cuenta de que seguían teniendo muchas dificultades para entender la actividad, por lo que les reuní en la asamblea, y entre todos fuimos tirando el dado, a la vez que les escribía el número en la mano, para que lo recordarían.

En esta actividad al ser una propuesta nueva para los alumnos, al comienzo desarrollaron mejor los ejercicios, más motivados, centrados y completando el trabajo de forma entusiasta.

## CONCLUSIONES

Con este trabajo se ha tratado de abordar la educación artística a través del juego, como una metodología de aprendizaje para la enseñanza de las artes en la educación infantil.

Tras buscar información para el marco teórico y finalizado la intervención en el aula con algunas de las actividades propuestas, se puede observar que sí que se ha cumplido el objetivo general que se proponía al principio; abordar la educación artística a través del juego.

Como bien se ha ido observando a lo largo del TFG, a partir del estudio de diferentes autores referentes en lo que se incidía y con las actividades propuestas se observa como el niño muestra interés por las diferentes actividades llevadas a cabo, pues son atractivas y novedosas, y además utilizan el juego como principal herramienta para la motivación, ya que se aproxima a su exploración del entorno, su búsqueda de información y a su lenguaje.

Al ser los niños protagonistas de su propio aprendizaje desde una perspectiva lúdica les permite desarrollar al máximo su creatividad e imaginación, y su desarrollo global de todas las capacidades en la expresión artística a partir del juego, con lo que se sienten más motivados y seguros de ellos mismos.

Por lo que la metodología de estudiar las artes a través del juego aporta a las escuelas resultados positivos y efectivos, además de proporcionar a los niños cosas buenas para su enseñanza- aprendizaje, como puede ser a la hora de expresar y exponer sus sentimientos, emociones e ideas, de ayudar a construir su autoestima, aumentar la conciencia de sí mismo, la resolución de conflictos y problemas entre ellos y facilitar la socialización.

Para concluir, señalar que las actividades artísticas en educación infantil forman a menudo parte de sus juegos, pretendiendo así innovar con nuevas pedagogías en las que el docente fomente su tarea, puesto que el juego logra en los niños conocimientos y expresiones en sus aprendizajes respecto a la educación artística, posibilitando la experimentación y expresión con diversidad de materiales, además de aportar una vivencia personal a través del juego.

También la enseñanza de la educación artística a través de la metodología del juego, es decir de forma lúdica, es fundamental para el completo desarrollo del niño, pues influye directamente en el proceso madurativo de todos los ámbitos, tanto emocional, social, afectivo, motriz, intelectual.

## 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
- Asenjo, H. (2009). 5 juegos en el aula para estimular la educación plástica. Recuperado de <https://es.scribd.com/doc/14705552/Ignacio-Asenjo5-Juegos>
- Barragán, J.M. (1997). *Experiencia artística y producción cultural, ámbitos para la intervención socioeducativa*. Educación social. Universitat de Barcelona.
- Caba, B. (2004). De jugar con el arte al arte de jugar. Un proceso lúdico creativo. Recuperado de <http://storage.vicaria.edu.ar/caba.pdf>
- Cabrera Angulo, A. (1996). Algunas teorías modernas que explican la función del juego. *Motrivivencia*, 9. <https://doi.org/10.5007/%25x>
- 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.
- Delgado, I. (2011). *Juego infantil y su metodología*. Madrid: Ediciones Paraninfo, SA.
- Delgado, I. (2012). Naturaleza e importancia del juego en la infancia. En I. Delgado Linares, *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Ediciones Paraninfo, SA.
- De la Torre, S. (1995) *Creatividad aplicada. Recursos para una formación creativa*. Madrid: Escuela española.
- García, A. y Llull, J. (2009). El modelo lúdico en la intervención educativa. En A. García, y J. Llull, *El juego infantil y su metodología*. Madrid: Editex.
- Hernández, F., Jódar, A., y Marín Viadel, R. (1991). *¿Qué es la educación artística?* Barcelona: Sendai.
- Paredes, J. (2002). Aproximación teórica a la realidad del juego. En J. Moreno Murcia, *Aprendizaje a través del juego*. Málaga: Aljibe.

Sarlé, P.M. (2004). *Juego y aprendizaje escolar; los rasgos del juego en la educación infantil*. Buenos aires: Novedades educativas.

Monroy, A. Sáez, G. (2011). Teorías sobre el origen del juego. *Revista Digital Educación Física y Deportes*, 153. Recuperado de <http://www.efdeportes.com/efd153/teorias-sobre-el-origen-del-juego.htm>
































Paredes Ortiz, J. (2002). Aproximación teórica a la realidad del juego. En J, Moreno Murcia, *Aprendizaje a través del juego*. Málaga: Aljibe.

Vygotsky, L. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológico superiores*. Madrid: Critica.

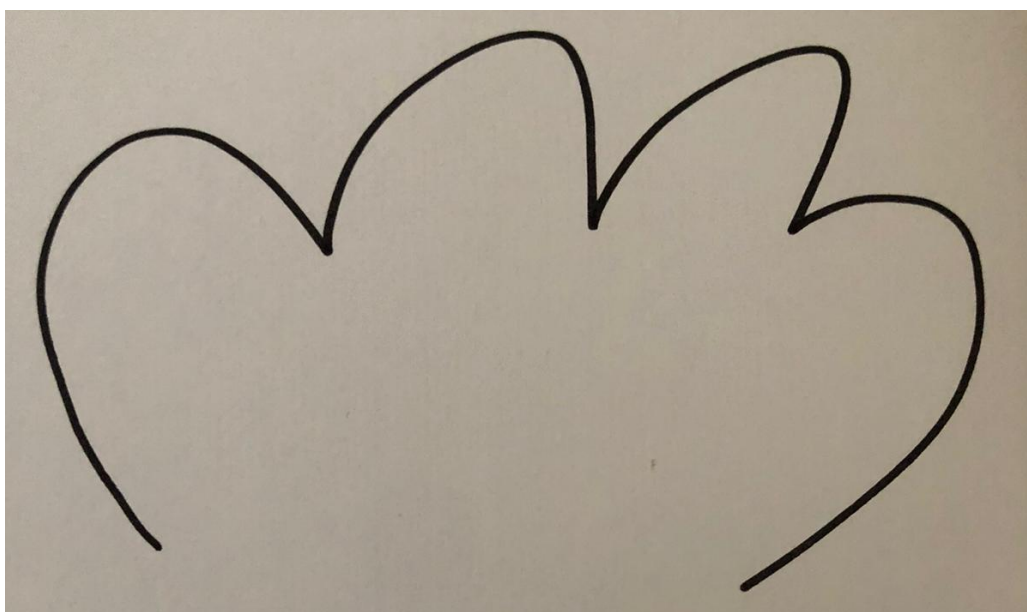
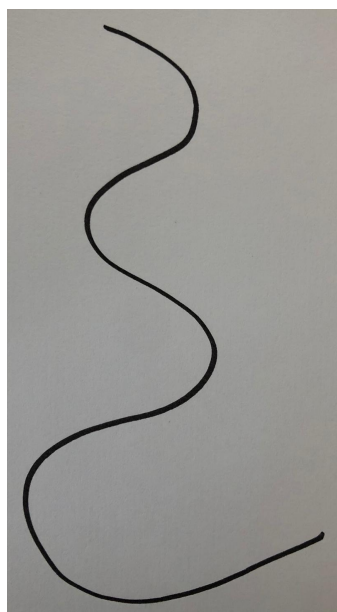
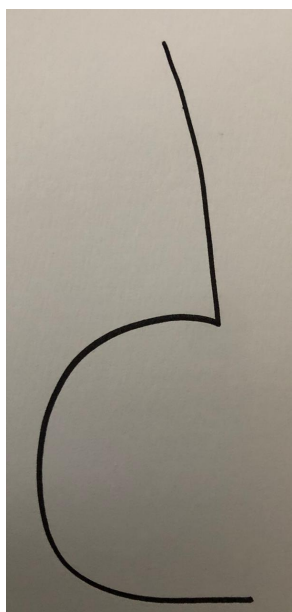
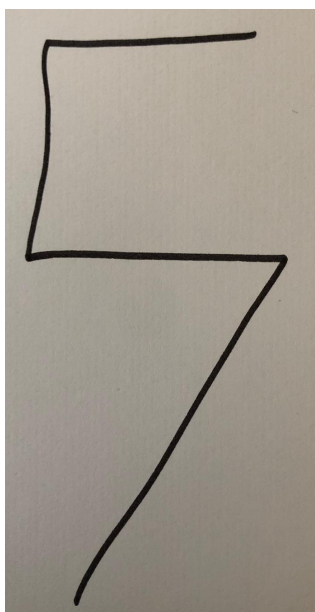


# ANEXOS

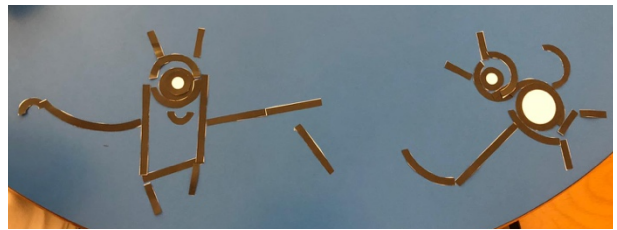
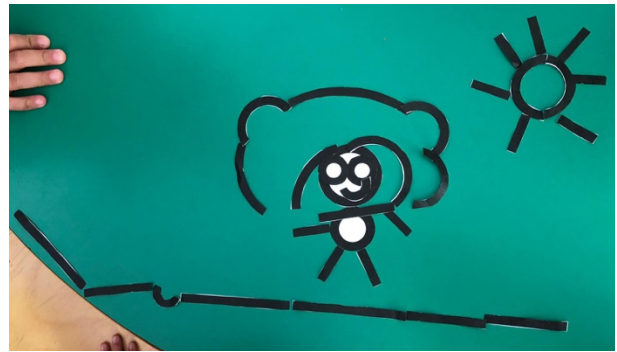
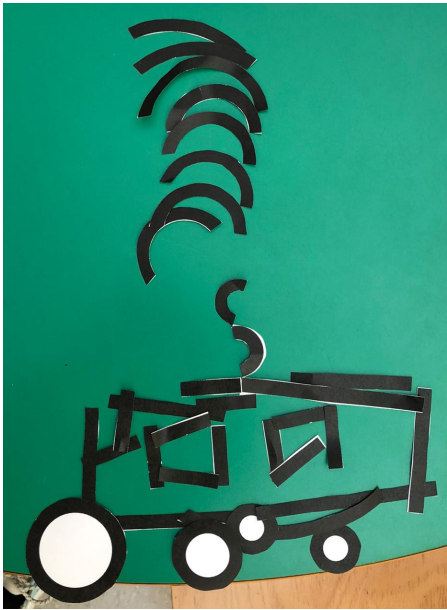
## ANEXO I

						
Cara						El artista escoge
Nariz						El artista escoge
Ojos						El artista escoge
Boca						El artista escoge
Orejas						El artista escoge

ANEXO II



ANEXO III



ANEXO IV

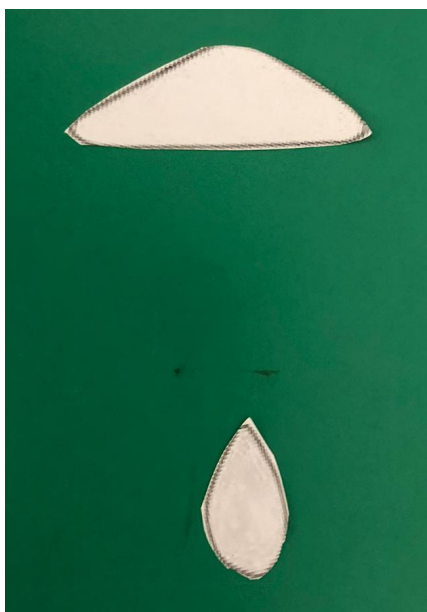




ANEXO V



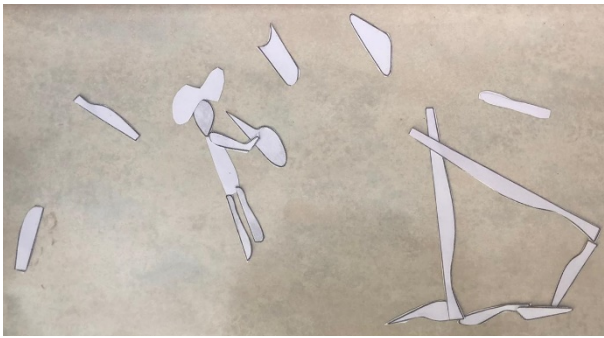
ANEXO VI



ANEXO VII



ANEXO VIII



ANEXO IX

