



FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA

UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

**EL VIDEOJUEGO COMO HERRAMIENTA DE
APRENDIZAJE A TRAVÉS DE LA EXPRESIÓN
ARTÍSTICA EN EDUCACIÓN INFANTIL**

TRABAJO FIN DE GRADO

EN GRADO DE EDUCACIÓN INFANTIL

AUTOR/A: Emma Jade Cordero Bartolomé

Palencia, julio de 2023



Resumen

El presente Trabajo de Fin de Grado pretende profundizar en la cultura visual, entendida como el conjunto de realidades que afectan a ser humano, condicionando su forma de vivir, de pensar y de actuar. Actualmente, la sociedad se encuentra inmersa en un ambiente donde la sobreexposición de imágenes se ha ido incrementando. Esto es debido a la presencia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y a los grandes avances tecnológicos que hace que la globalización vaya en aumento.

Por esta razón, es tarea de los educadores formar a los niños/as desde que son pequeños en el campo de la cultura visual. Orientaremos a los niños/as hacia una correcta interpretación del mundo de las imágenes, desarrollo del pensamiento crítico y potenciación de la creatividad, a través de la expresión artística y los videojuegos. No solo se trata de aprender a interpretar una imagen sino de conocer cómo nos pueden influir y descubrir los significados ocultos de cada una de ellas.

El trabajo se centra en el diseño de una Unidad Didáctica donde la imaginación y los videojuegos adquieren protagonismo.

Palabras clave: Cultura visual; Imagen; Educación Infantil; Videojuegos; Expresión plástica

Abstract

The aim of this work is deeping in the visual culture, understood as the set of realities that affect the human being, conditioning his way of living, thinking, and acting. Currently, society is immersed in an environment where the overexposure of images has been increasing. This is due to the presence of Information and Communication Technologies and the great technological advances that make globalization increase.

For this reason, it is the educator's task to train children since they are young in the field of visual culture. We will orient children towards a correct interpretation of the world of images, development of critical thinking and

empowerment of creativity, through artistic expression and video games. It is not only a matter of learning to interpret an image but of knowing how we can be influenced by and discover the hidden meanings of each one of them.

The paper focuses on the design of a Didactic Unit where imagination and video games take centre stage.

Key words: Visual culture; Image; Early childhood education; Video games; Visual expression

Índice

1. Introducción	6
1.1. Justificación de la elección del tema.....	6
1.2 Presentación del tema o del problema planteado	7
1.3. Objetivos	7
2. Fundamentación teórica	7
2.1. Cultura visual y la Educación Artística	7
2.1.1 La educación artística	10
2.3. Videojuegos e imágenes	11
3. Propuesta de intervención	15
3.1. Introducción	16
3.2. Objetivos	16
3.3 Metodología	17
3.4 Contenidos trabajados	18
3.5 Temporalización	20
3.6 Sesiones y actividades.....	20
3.7. Evaluación.....	26
4. Conclusión	26
Bibliografía	27

1. Introducción

1.1. Justificación de la elección del tema

En la actualidad, la presencia de imágenes que nos bombardean de forma continua es una realidad que no podemos negar. El mundo de las imágenes afecta a la manera en la que las personas interpretan el mundo en el que viven. Cada vez tenemos más acceso a herramientas y dispositivos donde poder visualizar imágenes cuándo, cómo y dónde lo deseemos. Vivimos en una época en la que el cambio es lo único que se mantiene constante, y lo podemos observar en el crecimiento que han tenido los recursos digitales y su uso. Parece que el ser humano no puede evolucionar si las tecnologías no evolucionan a la par, y, por tanto, hace que vivamos en una sociedad hipervisualizada, donde las imágenes toman protagonismo en la vida de las personas.

La escuela es un lugar que necesita evolucionar constantemente donde las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) van ganando importancia de manera exponencial. La escuela se encuentra inmersa en una sociedad donde las nuevas generaciones son consideradas “nativas digitales” (Prensky, 2001) rodeadas por las nuevas tecnologías. Es por esto por lo que los docentes debemos ser conscientes del contexto en el que se encuentra el alumnado, y ofrecer los medios adecuados que puedan resultar de mayor interés para la adquisición de conocimiento.

Este Trabajo de Fin de Grado se va a centrar en la imagen y los videojuegos. Mi interés sobre este tema surgió a raíz de miembros familiares de corta edad y sus comentarios y acciones. Sin embargo, no fue hasta el último curso de grado en el que pude conocer la realidad dentro del aula, cuando me di cuenta de algunos problemas por el uso indebido o la mala información acerca de los videojuegos.

Al trabajar con niños y niñas de 5 años y estar en el aula con ellos, se puede ser más consciente de la importancia que tiene conocer todos estos recursos a los que ellos acceden diariamente para poder acercarnos a su realidad. En muchas ocasiones solo se utilizan las TIC como recompensa y no como recurso de utilidad en el día a día.

Una manera que tenemos para estimular la atención y motivación del alumnado podría ser aplicar el uso de videojuegos dentro de la enseñanza o enfocar el aprendizaje a través de ellos. No tanto jugar con ellos sino aprender con ellos.

Por tanto, he querido diseñar una propuesta de intervención destinada al último curso del segundo ciclo de Educación Infantil en la que el niño es protagonista de su propio aprendizaje. Se busca trabajar la expresión artística, la creatividad y el arte desde el aula, en el que se fomentará el compañerismo, el respeto y las relaciones sociales.

En la primera parte del trabajo, la fundamentación teórica, abordaremos conceptos como la cultura visual, la educación y expresión artística y los videojuegos. Y ya en la segunda parte del trabajo, nos centraremos en presentar una propuesta de intervención educativa.

1.2 Presentación del tema o del problema planteado

1.3. Objetivos

Los objetivos de este trabajo se dividen en generales y específicos

Objetivos generales:

- Conocer y comprender qué es la Cultura Visual
- Conocer las experiencias con los videojuegos en Educación Infantil

Objetivos específicos:

- Desarrollar la creatividad y la expresión artística
- Diseñar una propuesta de intervención basada en los videojuegos
- Aplicar el conocimiento de las nuevas tecnologías de forma que sean beneficiosas

2. Fundamentación teórica

2.1. Cultura visual y la Educación Artística

El ser humano está condicionado por las imágenes que constituyen la cultura visual. El poder que tiene una imagen nos hace replantearnos la idea de cuál es el sentido que encierra y cómo influye en la vida de las personas, y si, como se ha dicho multitud de veces, condiciona la mirada de las personas (Freedberg, 1989). Este autor nos hace pensar en cómo, a través de diferentes textos, autores de todo el mundo se cuestionaban la forma en la que los humanos

actuaban conforme habían visto una imagen. Pues, es a través de las imágenes que podemos dar rienda suelta a la imaginación. Como afirma Hernández (1996), “el arte es una construcción social cambiante en el espacio, el tiempo y la cultura, que hoy se refleja en las instituciones, los medios de comunicación, los objetos artísticos, los artistas y los diferentes tipos de público” (p. 15). En este sentido, consideramos el arte como parte de la cultura visual, entendiendo esta como el conjunto de realidades que afectan al ser humano, es decir, las que conforman en gran medida las formas de vida, pensamiento y transmisión del amor en la vida cotidiana (Carlemany, 2022).

Cuando hablamos de cultura visual, podemos encontrarnos con diversas definiciones. Bryson, et al. (1994) prefieren hablar más de la historia de las imágenes que de la historia del arte, puesto que consideran que los historiadores del arte solían apoyarse en el valor estético de una imagen, estableciendo, de esta forma, los criterios para configurar esta disciplina. Estos autores indican que esta transformación a la historia de las imágenes se debe a las consecuencias que tienen “los desarrollos teóricos y metodológicos que han afectado a otras disciplinas en las humanidades” y, por lo tanto, al ser humano (Bryson, et al., 1994, p. 17).

Jenks (1995) nos indica que la cultura occidental está muy influenciada por la cultura de la imagen, y a pesar de que esto ha ido evolucionando con el paso del tiempo, todo aquello que acogemos a través de la mirada sigue siendo muy importante para la sociedad actual. En los países anglosajones se habla de cultura o estudios visuales y autores como Chateau (2017), citando a Mitchell (2003), realizan una distinción entre cultura visual y estudios visuales, donde los estudios son el campo de estudio propiamente dicho y la cultura el objeto de su estudio (p. 17). Es por tanto, un poco difícil establecer una sola definición de cultura visual cuando en diferentes épocas ha ido recibiendo un nombre u otro.

Desde este punto de vista, no nos extraña que, en el campo educativo, hayan surgido otros conceptos relacionados con el mundo de las imágenes y cómo acceder fácilmente a ellas gracias a la multialfabetización. Este concepto fue utilizado por primera vez en 1996, en la publicación de un manifiesto (Frontera, 2021) donde nos habla de las diferentes formas que existen de alfabetizar frente a la alfabetización tradicional.

Según un artículo publicado por Cope y Kalantzis (2009) y traducido por Pasadas, en “una pedagogía de la multialfabetización todas las formas de representación deberían ser contempladas como procesos dinámicos de transformación antes que como procesos de

reproducción” (p. 66). Y en estas formas de representación del significado pueden aparecer diferentes modalidades, como la visual, haciendo eco a la alfabetización audiovisual, digital y emocional que podemos ver de cerca en la Educación Artística y en la cultura visual. Es por ello por lo que se plantean dos ejes de trabajo, a los cuales, la multialfabetización da respuesta (Frontera, 2021). El primer eje, por ejemplo, nos plantea la necesidad de atender a la diversidad cultural en un mundo globalizado donde debemos prestar atención a los contextos en los que nos podemos encontrar, con referencias culturales distintas entre ellos, haciendo que haya una diversidad en las representaciones visuales y las formas que tiene el ser humano de interpretar (como indicábamos).

La cultura visual desde el punto de vista de Nicholas Mirzoeff (1999) “está relacionada con los hechos visuales en los que la información, el significado o el placer es registrado por el consumidor en un artefacto con tecnología visual” (p.3) en el cual, este artefacto puede variar inmensamente desde un cuadro hecho con acuarela hasta las imágenes que aparecen en un videojuego.

Otra aproximación que podemos dar a la cultura visual depende de las experiencias obtenidas de la visión y de la mirada (Hernández, 2005) donde la vista y la visualidad mantienen diferencias importantes.

- Vista: es la acción de ver, sentido corporal que se localiza en los ojos. Permite recibir la luz y con ella la forma y color de los objetos. Conjunto de cosas que se pueden observar o apreciar desde un lugar. Es un acto puramente físico o fisiológico (Martínez Luna, 2012).
- Visualidad: constructo social donde la imagen es su componente fundamental (Tenoch & Jurado, 2014). Como recoge Mirzoeff en el libro *The right to look*, la visualidad es una vieja palabra para un viejo proyecto, “no es el fruto de una moda teórica aplicable directamente a la totalidad de las imágenes y los dispositivos visuales de todo contexto y época, sino un término proveniente del cambio del siglo XVIII al XIX que apunta a la posibilidad de visualización de la historia” (p.26). (Martínez Luna, 2012)

Según el Diccionario de la Lengua de la Real Academia Española (2023), la vista es el sentido corporal con que los ojos perciben algo mediante la acción de la luz y la visualidad es el efecto agradable que produce el conjunto de objetos vistosos.

Y si atendemos a la definición que da la RAE a lo que es cultura, podríamos decir que es el conjunto de conocimientos que permite a alguien desarrollar su juicio crítico, o como el conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc. Según la UNESCO, la cultura es todo lo que constituye nuestro ser y configura nuestra identidad (2017).

En los últimos años se ha podido observar un cambio cultural debido a que esos conocimientos de los que habla la RAE se adquieren de diversos modos. Nuestro ser y nuestra identidad han ido evolucionando conforme lo ha hecho la sociedad actual. Uno de los principales motores del cambio ha sido la aparición y bombardeo de imágenes a través de los medios de comunicación y medios electrónicos. Hoy en día las familias y educadores no son capaces de controlar las vivencias culturales de los niños. A pesar de existir herramientas como el control parental, los infantes se ven expuestos a multitud de imágenes que consumen diariamente “en ocasiones sin darse cuenta” sin poder gestionar en qué medida visualizan unas u otras. Los videojuegos, los programas de televisión, las películas o las series transmiten una serie de valores que pueden no ser los acordados por la unidad familiar haciendo que las experiencias culturales ya no estén tan compartidas ni sean tan comunes como antes (Chacón Gordillo, 2011).

2.1.1 La educación artística

La educación artística en la etapa de infantil se encuentra situada dentro del área de Comunicación y representación de la realidad según el BOCyL n.º 190 (2022). En esa área se trabajan los lenguajes artísticos y plástico, donde la creatividad se relaciona con la curiosidad vital. Los docentes somos los encargados de ayudarlos y proporcionar las herramientas necesarias para que puedan asegurar y afianzar esa creatividad.

Para poder potenciar esa creatividad, es necesario que exista la multialfabetización de la que hablábamos previamente, pues como dice Aguirre (2009), la educación artística es imprescindible y aporta recursos muy necesarios a la alfabetización visual y tecnológica que demanda la sociedad actual. Ya no solo busca una alfabetización en la lectura y la escritura sino en otros ámbitos de trabajo.

La expresión o lenguaje plástico se compone de cuatro elementos básicos que se encuentran en todo momento independientemente de las técnicas utilizadas para niños entre 4 y 5 años. Estos

elementos son el color, la línea, la forma y el volumen y según la forma y quién los va realizando, pueden contener un significado simbólico u otro distinto (Castro Bonilla, 2006).

- El color: a partir de los 5 años se empiezan a distinguir los colores de las cosas en cuanto a una asociación se refiere. Es decir, siempre que se quiere representar una cosa, se suele hacer del mismo color pues ya ha determinado que ese objeto va asociado a ese color determinado. Sin embargo, a la hora de utilizar los colores, el niño debe realizar esas asociaciones libremente, sin la influencia de un adulto, para descubrir el color por sí mismo y así poder explorarlo. (Caravaca Iniasta, 2018, p. 12-13)
- La línea: se desarrolla paralelamente al desarrollo cognitivo y motor. Existen diferentes tipos de líneas, entre las que se encuentran las horizontales (con 5/6 años las características son la línea de base y línea de cielo); las líneas verticales; las líneas diagonales y otras líneas. Además, el tipo de trazo realizado nos puede dar características de la personalidad del niño puesto que un trazo fuerte puede manifestar violencia y por el contrario, un trazo flojo puede mostrar timidez.
- La forma: en Educación Infantil, el tamaño y la proporción de las cosas se ven influidas por el valor que le da el niño. Por lo tanto, su familia o él mismo serán más grandes que una casa por ejemplo.
- El volumen: a través del dibujo en diferentes perspectivas o con modelados, collages, etc.

2.3. Videojuegos e imágenes

Según el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil, sus áreas de trabajo son: Crecimiento en armonía; Descubrimiento y Exploración del Entorno; Comunicación y Representación de la Realidad. Esta última área busca el desarrollo de las aptitudes necesarias que puedan necesitar los niños y las niñas para poder ser partícipes del intercambio comunicativo y también desarrollar los diferentes medios para expresarse como recurso para conformar su identidad, representar la realidad y socializar. Este Real Decreto nos indica la necesidad de crear un ambiente multialfabetizador rico en el que, además del lenguaje oral y escrito, se trabaje también el lenguaje artístico y plástico (muy relacionado con las imágenes percibidas). En esta área se trata además como saberes básicos la alfabetización visual, donde podemos abordar el uso de las tecnologías digitales y los videojuegos dentro del bloque I de contenidos.

En educación infantil, el juego y todas sus variantes constituyen una parte fundamental en el aprendizaje y desarrollo de todas las personas. Como señala Tripero (2011), “para Piaget el juego se caracteriza por la asimilación de los elementos de la realidad sin tener aceptar las limitaciones de su adaptación” (s.p.) y nos sirve para el desarrollo sensoriomotor, cognitivo, psicomotor, pensamiento lógico, autonomía, lenguaje, resolución de problemas y las relaciones con los demás. El juego ya no solo se realiza de forma física e interpersonal, sino que también tienen su presencia tecnológica. Esto ayuda al proceso de aprendizaje y puede tener una base pedagógica pues se desarrollan habilidades relacionadas con el uso de las TIC y otros aprendizajes relacionados las diferentes áreas de trabajo en la educación infantil.

Los videojuegos pueden generar gran controversia sobre si su uso en el aula es adecuado o no, pero si se utilizan de forma correcta, pueden ser útiles herramientas educativas para el desarrollo y aprendizaje de distintas destrezas, habilidades y actitudes, además de contenidos curriculares y rutinas cotidianas (Sampedro Requena, et al., 2016). En un momento como el actual en el que las tecnologías son la clave para todo, el uso de aplicaciones y control de la industria del entretenimiento como los videojuegos pueden convertirse en los mejores aliados para facilitar la adquisición de conocimientos, la atención y diversos procesos cognitivos al igual que incrementar la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje (Moral Pérez y Fernández García, 2015). El empleo de este recurso en el aula de educación infantil ha ido cobrando cada día más importancia y puede acercar a los niños de una forma más lúdica a los contenidos necesarios y obligatorios de esta etapa educativa.

A pesar de todos estos factores, hay que prestar especial atención al tipo de imágenes que nos aparecen en los videojuegos, y cómo éstas pueden afectar a los y las niños/as. No todas las imágenes son aptas para niños con edades comprendidas entre los 3 y los 6 años, y, sin embargo, se puede acceder fácilmente a ellas. Los peligros que entraña Internet y las herramientas tecnológicas pueden tener consecuencias importantes para el desarrollo cognitivo de un niño en su etapa de maduración y, por tanto, hay que tener cuidado con lo que se visualiza en contextos educativos. Más de 64% de los niños entre 2 y 5 años sobrepasan los límites de exposición a las pantallas (Alcalde, 2022) y el uso, en la mayoría de las ocasiones, es indebido o no usado correctamente.

Según la psicóloga Sheri Madigan, autora de una investigación realizada en la Universidad de Calgary, “la población preescolar se ha convertido en el grupo de edad en el que más ha crecido el uso de dispositivos electrónicos en los últimos años” (Alcalde, 2022, s.p.). No es lo mismo

utilizar el tiempo que se está con las pantallas visualizando dibujos como “Peppa Pig” o jugar a videojuegos de carácter violento.

Para muchas personas, el videojuego es un medio propio de la industria del ocio y del entretenimiento. Hay que observar qué es lo que aportan para que tengan tanto éxito y mantengan la motivación de los estudiantes. Desde el punto de vista pedagógico se cuestiona la utilidad que puedan tener educativamente, cómo pueden ayudar en el proceso de enseñanza-aprendizaje; si ponemos el foco de atención desde la sociología y la psicología, podemos atender a la influencia que tienen los videojuegos en los niños y las niñas, que puede ser tanto positiva como negativa y desde el punto de vista económico, solamente se presta atención a las ganancias obtenidas con la creación de más herramientas, más tipologías y versiones cada vez más extendidas.

Sin embargo, este trabajo va a atender a su dimensión estética y artística (Mónica & Acevedo, 2013). Las imágenes que conforman los videojuegos son una herramienta de evasión de la realidad, donde nos podemos ver sumergidos sin la necesidad de saber lo que está ocurriendo en la realidad. Por todo esto, es necesario conocer qué uso hacen los niños de este tipo de plataformas y cómo involuntariamente conforman una parte de la cultura visual a la que están sometidos (Llorca, 2006). Es necesario enseñar a mirar para así poder comprender, entender y saber utilizar los medios de comunicación correctamente.

A fin de cuentas, lo que podríamos sacar como conclusión final a las investigaciones realizadas con respecto a la infancia y los medios digitales de comunicación es que el número de imágenes que van en aumento debido a la época en la que vivimos, afecta a los niños de un modo distinto que a un adulto. Por lo tanto, nos tendríamos que hacer una pregunta sobre ¿cómo saber si la población infantil está adquiriendo o no, a través de los medios digitales y el mundo de las imágenes, una percepción distorsionada de la realidad? Los niños y niñas están expuestos día a día a multitud de imágenes no permitiendo a las familias y educadores conocer exhaustivamente las experiencias que se están sucediendo, haciendo que ya no sean ellos/as los que ofrezcan a los infantes la transmisión de unos valores determinados, junto con una educación y una visión del mundo, sino que sean los videojuegos, la televisión, Internet, etc. quienes los sustituyan.

Debido a los cambios surgidos en la sociedad y viendo que los niños de hoy en día nacen siendo nativos digitales, podríamos afirmar que éstos tienen cada vez más autonomía frente a este tipo

de herramientas, mientras que los adultos van perdiéndola. Es por ello necesario, encontrar otros caminos que nos ayuden a conocer más a fondo las nuevas herramientas y así poder conocer el efecto que tienen en los infantes. Solo si comprendemos los significados que los productos audiovisuales destinan a los niños y sus implicaciones podemos saber la importancia e influencia que tienen estos sobre sus destinatarios. (Chacón y Morales, 2014).

2.3.1 Videojuegos: definición e historia

Los videojuegos son aplicaciones interactivas y electrónicos que se visualizan por medio de una pantalla, orientados al entretenimiento. Según Gil, en Belli y López Raventós (2008), “jugar con videojuegos implica poner en marcha muchas de nuestras capacidades y habilidades, necesitamos concentración, atención, control, y mucha, pero mucha emoción” (p. 160).

A través de los videojuegos, al igual que con los móviles o la televisión los niños pueden introducirse en el mundo de las TIC, desarrollan numerosas habilidades y adquieren capacidades diversas. Además, pueden ser considerados como una nueva forma de expresión artística (Belli y López Raventós, 2008). En los videojuegos nos podemos encontrar con la clasificación errónea de herramienta interactiva, pero son algo más. En estos se reúnen diferentes disciplinas creativas como la música, la pintura, el diseño gráfico y otros aspectos como la historia, el aspecto lúdico y el entretenimiento. Sin embargo, no existe una definición exacta de lo que son los videojuegos y según diferentes autores adquieren una definición u otra, aunque manteniendo ciertas características comunes. Al final, la mayoría se ponen de acuerdo en que son juegos que se llevan a cabo a través de un soporte electrónico (pantalla) en el que los gráficos que aparecen son obras de arte, donde hay una infinidad de posibilidades a realizar sin que esto trascienda al ámbito real.

Debido a la gran variedad de definiciones, no es muy posible establecer e identificar el primer videojuego que apareció, pero según Belli y López Raventós, el primer videojuego fue el llamado OXO (*Nought and crosses*) creado y desarrollado por Alexander S. Douglas en 1952. Se basaba en una versión del tres en raya en el cuál, permitía enfrentar a un jugador contra una máquina. A partir de este momento empezaron a surgir más videojuegos como el *Tennis for Two* desarrollado por William Higginbothan en 1958 o el *Computer Space*, comercializado por Nolan Bushnell en 1971 y considerado como uno de los hitos más importantes en el inicio de los videojuegos. Una de las etapas doradas de los videojuegos, es la que se considera a la

comprendida entre los años 70 y 80 puesto que fue una gran inspiración para el futuro y sobre todo para el uso de los gráficos 3d.

Existen diferentes tipos o géneros de videojuegos que se clasifican en función de las características y elementos comunes, además de por su sistema de juego, temática y soporte técnico y uno de estos géneros o tipología, son los clasificados como juegos educativos.

2.3.2 Videojuegos educativos

Los videojuegos educativos son una herramienta con las características de los videojuegos que además de entretener, funcionan como un excelente medio para adquirir conocimientos generales. En los cuales se pueden combinar aspectos de la educación formal con diferentes temáticas que puedan ser aprendidas y adquiridas de forma diferente a la tradicional.

Dentro de los videojuegos educativos, nos podemos encontrar con diferentes clasificaciones dependiendo el ámbito al que haga referencia. Por lo tanto, alguna clasificación puede ser atendiendo al rango de edad, otra dependiendo de la temática (valores, bullying, académico, atención, etc.) o las habilidades a trabajar, prestando mucha atención al recurso empleado y a los posibles inconvenientes que pudiera generar.

A nivel educativo, los videojuegos resultan muy atractivos a los estudiantes debido al diseño empleado y gracias al feedback continuo entre el juego y el jugador. Este recurso permite utilizar estrategias de ensayo-error (Martínez Soto, et al., 2018) sin miedo a equivocarse donde la estimulación es inmediata al interactuar constantemente. Esta interacción hace que la motivación aumente y que el deseo de superarse y superar los retos se incremente.

Por tanto, en la etapa de educación infantil este recurso puede ser muy importante para el desarrollo motor, mejora de las habilidades psicomotrices (coordinación oculomotora), también pueden ser útiles para el desarrollo intelectual y cognitivo, para el aumento de la motivación o para el trabajo en equipo. Siempre y cuando estas herramientas estén seleccionadas adecuadamente y se ajusten al nivel del alumnado.

3. Propuesta de intervención

Título de la Unidad Didáctica: “Creo mi propio videojuego”

3.1. Introducción

La propuesta de esta intervención que se expone a continuación está diseñada para el último curso del segundo ciclo de Educación Infantil, aunque también podría adaptarse para llevarse a cursos anteriores y a los primeros cursos de Educación Primaria.

Como hemos comentado previamente, el currículo oficial de la Comunidad de Castilla y León en referencia al Segundo Ciclo de Educación Infantil nos menciona que “uno de los principios que orienta la labor docente en esta etapa es que el alumnado desarrolle experiencias emocionalmente positivas y adquieran aprendizajes significativos que sean cercanos y próximos a sus intereses...” (p.27)

En esta ocasión nos vamos a centrar en el área de Comunicación y representación de la realidad teniendo en cuenta la relación existente entre las tres áreas de la educación infantil y el trabajo conjunto de las mismas para atender a diferentes factores.

Los niños del tercer curso de Educación Infantil se encuentran en el estadio preoperacional de Piaget, en el cual se desarrolla en pensamiento egocéntrico, la imaginación y el lenguaje y comienzo del juego simbólico.

Con respecto a la expresión plástica, el niño cuenta lo que siente del mundo que le rodea, es un medio de comunicación (Mesonero Valhondo, 2007, p. 9) y es por tanto de vital importancia no corregir lo que está produciendo pues se está basando en su propia realidad y que puede diferir de la nuestra. Los estudiantes se encuentran en la etapa preesquemática de Lowenfield que comprende de los 4 a los 6 años. En esta etapa (muy importante para el niño) se crean formas de manera más consciente relacionadas con el mundo en el que se encuentran inmersos y, por lo tanto, comienza la comunicación gráfica.

Los ejercicios de esta Unidad Didáctica invitan a los estudiantes a desarrollar la creatividad, utilizando como referencia aquellas imágenes que les han llegado a través de un medio u otro.

3.2. Objetivos

- a. Descubrir el impacto de las imágenes en Educación Infantil
- b. Conocer nuevas experiencias a través de los videojuegos
- c. Ser partícipes de su propio aprendizaje
- d. Disfrutar de la libertad para crear y dibujar

- e. Experimentar con diferentes materiales
- f. Desarrollar la creatividad y la expresión artística

3.3 Metodología

La metodología utilizada en este TFG tiene como objetivo conseguir que el alumnado adquiriera un mayor aprendizaje a través de la expresión artística y la creatividad. Se procurará atender en todo momento a los principios pedagógicos y metodológicos de la etapa expuestos en el Decreto 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León

3.3.1 Principios pedagógicos

Algunos de los principios pedagógicos que podemos encontrar en el Boletín Oficial del Estado n.º 190, disposición 001 (2022) a los que se intentará dar respuesta atendiendo a las singularidades del alumnado de educación infantil son:

- La atención individualizada
- La atención y el respeto a las diferencias individuales
- “La potenciación de la autoestima del alumnado, así como el desarrollo progresivo de su autonomía personal”
- La contribución al disfrute del alumnado en el proceso de aprendizaje
- El trabajo en equipo, favoreciendo la coordinación de los diferentes profesionales que desarrollan su labor en el centro

3.3.2 Principios metodológicos

Según el decreto oficial, uno de los principios a los que debemos atender es que el alumnado desarrolle experiencias emocionalmente positivas y adquiriera aprendizajes significativos. Es necesario respetar las ideas, deseos y necesidades que el alumnado pueda tener para contribuir a la mejora de la autoestima. Además, es necesario atender al principio de globalización pues nos proporciona criterios y pautas para formular objetivos, organizar saberes, diseñar situaciones de aprendizaje y procurar materiales según el Boletín Oficial de Castilla y León n.º 190, disposición 001 (2022).

3.4 Contenidos trabajados

Esta unidad didáctica (UD) se centra en la creación de un videojuego a través de la expresión artística. Los contenidos a trabajar, según los contemplados en el BOCyL son los siguientes:

ÁREA DE CRECIMIENTO EN ARMONÍA

Bloque A. El cuerpo y el control progresivo del mismo

- Representación gráfica de la figura humana con detalles.
- Destrezas manipulativas y control de las habilidades motrices de carácter fino.
- Progresiva autonomía e iniciativa en la realización de tareas.

Bloque D. Interacción socioemocional en el entorno. La vida junto a los demás

- Juego simbólico. Observación, imitación y representación de personas, personajes y situaciones. Estereotipos y prejuicios.

ÁREA DE DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO

Bloque A. diálogo corporal con el entorno. Exploración creativa de objetos, materiales y espacios

- Cualidades o atributos y funciones de objetos y materiales. Identificación elementos próximos a su realidad.
- Asociación de diferentes formas de representación.
- Nociones espaciales en relación con el propio cuerpo, los objetos y las acciones, tanto en reposo como en movimiento, en espacio real y en espacio gráfico.
- Seriaciones y secuencias lógico-temporales

ÁREA DE COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD

Bloque C. Comunicación verbal oral: expresión, comprensión y diálogo

- El lenguaje oral en situaciones cotidianas: asambleas, conversaciones en parejas, pequeño y gran grupo, rutinas, juegos de interacción social, juego simbólico y expresión de vivencias. Interés por participar, ser escuchado y respetado.

- Lenguaje descriptivo: objetos atendiendo a diferentes características (qué es, cómo es y para qué sirve), personas (rasgos físicos y cualidades personales), láminas, lugares o situaciones siguiendo una secuencia ordenada y lógica, y empleando estructuras verbales progresivamente más largas.

Bloque F. El lenguaje y la expresión musicales

- La canción como herramienta de comunicación, aprendizaje y disfrute en el aula de infantil.

Bloque G. El lenguaje y la expresión plásticos y visuales

- Materiales específicos e inespecíficos, posibilidades expresivas y creativas. Respeto y cuidado de los mismos.
- Diferentes elementos (línea, forma, color, textura, espacio), técnicas (recortado, pegado, punteado, modelado, estampado, collage, pintura y demás) y procedimientos plásticos.
- Colores primarios y secundarios. Gama de colores. Experimentación y curiosidad por la mezcla de colores para realizar producciones creativas.
- Intención expresiva y comunicativa de producciones plásticas y pictóricas, de hechos, vivencias, situaciones, emociones, sentimientos y fantasías.

Bloque I. Alfabetización digital

- Función motivadora, lúdica y educativa de los dispositivos y elementos tecnológicos de su entorno.
- Aplicaciones y herramientas digitales con distintos fines: creación, comunicación, aprendizaje y disfrute, desarrollo de la imaginación y la creatividad.
- Descubrimiento y apreciación del arte audiovisual.

3.5 Temporalización

<i>Sesiones</i>	<i>Fecha</i>	<i>Objetivos</i>
1 - <i>Actividad 1</i>	5/04/24	- Descubrir la relación con los videojuegos de cada uno - Escuchar atentamente
2 - <i>Actividad 2</i> - <i>Actividad 3</i>	9/04/24	- Establecer conexión entre lo que vemos y nuestra realidad - Escuchar atentamente - Activar el pensamiento creativo - Desarrollar la creatividad
3 - <i>Actividad 4</i> - <i>Actividad 5</i>	12/04/23	- Escuchar atentamente - Fomentar la participación - Aprender a reflexionar - Trabajar la coordinación visoespacial
4 - <i>Actividad 6</i> - <i>Actividad 7</i>	16/04/24	- Fomentar la cooperación - Crear un ambiente activo en el aula - Desarrollar la escucha activa - Fomentar la creatividad
5 - <i>Actividad 8</i>	19/04/24	- Representar diferentes paisajes - Desarrollar la creatividad - Establecer relaciones entre lo ficticio y la realidad
6 - <i>Actividad 9</i>	23/04/24	- Aprender a escuchar - Integrar el modelado en el aula - Reconocer nuestro videojuego

Tabla 1. *Cronograma de actividades.*

Fuente: elaboración propia

3.6 Sesiones y actividades

SESIÓN 1

○ Actividad 1. PUNTO DE PARTIDA

Esta primera actividad tendrá como finalidad conocer la realidad de cada estudiante

- **Duración:** 30 a 45 minutos

- **Materiales:** ninguno
- **Descripción de la actividad:** comenzamos la actividad sentados en la asamblea. Hoy toca hablar de videojuegos y, por tanto, se comenzará a preguntar a cada alumno a qué juegan en casa.
 - ¿Tenéis juguetes en casa?
 - ¿Qué juguetes son?
 - ¿Cogéis el móvil de mamá o papá?
 - ¿Qué juegos hay en su móvil?
 - ¿Tenéis Nintendo, Xbox, Play Station en casa?
 - ¿Jugáis con ello?

Y así poder descubrir un poco la realidad que tienen en casa, qué niños juegan más tiempo con pantallas, quiénes no han tocado una pantalla nunca, etc. Mientras van comentando qué tienen en casa, se puede realizar un mini debate sobre lo que sus familias les dejan o no.

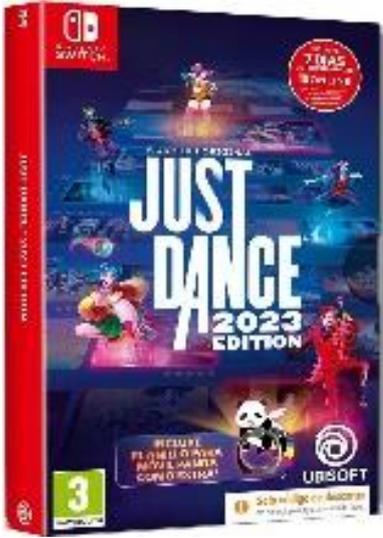
SESIÓN 2

○ Actividad 2. ¿QUÉ NOS TRANSMITE?

Esta actividad tendrá como finalidad conocer el impacto que tienen las imágenes que aparecen en las carátulas de algunos videojuegos.

- **Duración:** 30 minutos
- **Materiales:** imágenes con las carátulas de los videojuegos.
- **Descripción:** Se les enseñarán diversos videojuegos con distinta tipología y se preguntará qué opinan de ellos en base a lo que están viendo. En algunas ocasiones serán juegos que ya han jugado, en otras serán videojuegos no aptos para su edad o juegos antiguos. Se buscarán imágenes que puedan ser muy distintas entre sí en las que se muestren juegos educativos, juegos violentos, juegos de rol o basados en películas para que así, cada uno pueda tener su propia valoración.

El hecho de poner juegos variados se hará también para poder ver un poco la situación familiar, pues muchas veces, dependiendo de lo que pueden o no hacer los niños, lo que se les permite, nos deja descubrir un poco más allá.

<p>Kerbal Space program</p>	 The image shows the cover art for the video game Kerbal Space Program. It features three green alien astronauts in orange space suits floating in space above a blue and green planet. The title "KERBAL SPACE PROGRAM" is at the top. Logos for ESRB (E), Not AD, and XBOX are at the bottom.
<p>Just dance</p>	 The image shows the cover art for the video game Just Dance 2023 Edition. It features a vibrant, colorful scene with various characters dancing on a stage. The title "JUST DANCE 2023 EDITION" is prominently displayed. Logos for Nintendo Switch, ESRB (3), and Ubisoft are visible.
<p>Minecraf</p>	 The image shows the cover art for the video game Minecraft PlayStation 4 Edition. It features a character in a blue shirt and red pants standing in a dark, blocky environment with glowing orange light sources. The title "MINECRAFT PLAYSTATION 4 EDITION" is at the top. Logos for PS4, ESRB (7), and Mojang are visible.

Mario Kart	
FIFA	

*estos juegos también dependerían de lo que se hubiera hablado el día anterior. En función de los juegos que ellos tienen en casa, los que juegan con familiares o ven videos de gente jugando, se modificaría esta tabla.

○ Actividad 3. NO SOLO ES UNA CARÁTULA

Esta actividad, a través de la actividad anterior, tendrá como finalidad ver cómo se expande la creatividad.

- **Duración:** 30 a 45 minutos
- **Materiales:** papel din-A4 y material de dibujo
- **Descripción:** para esta actividad cogeremos de referencia una de las carátulas expuestas en la actividad anterior, sobre el juego llamado Kerbal Space Program. Veremos el tráiler del juego y comentaremos qué hemos visto y qué cosas conocemos sobre el espacio. Esto también nos dará pie a hablar sobre el

universo, el sistema solar, nuestro planeta y algunas constelaciones. Una vez visto, se imaginarán cómo sigue el juego y lo representarán en un dibujo. Para el dibujo, se les ofrecerá una guía para que empiecen a imaginar.

Esta guía consistirá en hacerles unas preguntas sobre lo que creen que puede ocurrir en el juego. ¿El cohete se construye y llega a las estrellas? ¿El cohete no puede llegar muy alto y se queda en el suelo? ¿Se pueden ver las estrellas? ¿A qué planeta te gustaría llegar?

SESIÓN 3

○ Actividad 4. DIBUJA TU VIDEOJUEGO FAVORITO

- **Duración:** 30 minutos
- **Materiales:** papel din-A4 o din-A3 y material de dibujo
- **Descripción:** a partir de las sesiones anteriores y una vez que hemos hablado sobre los videojuegos que tienen en casa, los que no tienen, pero han jugado a ellos, conocido las carátulas de otros videojuegos famosos y dibujado nuestro final supuesto para un videojuego del que se ha visto el tráiler, nos toca dibujar nuestro juego favorito. Se intentará que el videojuego favorito no sea de violencia o con armas y se les invitará a que piensen otro que sea más apto.

○ Actividad 5. EXPÓN TU VIDEOJUEGO

- **Duración:** 30 minutos
- **Materiales:** ninguno
- **Descripción:** los estudiantes mostrarán el dibujo realizado y explicarán por qué lo han elegido. Por qué entre todos es su videojuego favorito. Cómo se juega, qué hay que hacer, si juegan con su familia o juegan solos, etc. de esta forma podrán también fomentar la escucha activa.

SESIÓN 4

○ Actividad 6. ¿Y SI IMAGINAMOS...?

- **Duración:** 30 a 45 minutos
- **Materiales:** ninguno
- **Descripción:** nos sentaremos en la asamblea. Haremos una pequeña recapitulación de lo que se ha hecho hasta ahora. Después, se les preguntará que qué harían ellos si pensarán en su videojuego ideal, que en muchas ocasiones

coincidirá con el videojuego favorito. Quiénes serían los personajes principales, de qué trataría, etc. y una vez compartidas estas ideas, se dividirán en grupos por temática de juego elegida. De esta forma, podrán trabajar en grupos pequeños y así fomentar la cooperación entre compañeros.

○ Actividad 7. MANOS A LA OBRA

- **Duración:** 30 a 45 minutos
- **Materiales:** cartulinas y folios Din-A4 y material de dibujo
- **Descripción:** esta primera toma de contacto servirá para elegir los personajes, diseñarlos y plasmarlos. Además, al ser una actividad por grupos pequeños, ayudará a fomentar la colaboración, participación y el respeto a todas las ideas. Deberán ponerse de acuerdo los miembros del grupo para hacer un dibujo común en el que todos estén contentos con el resultado. Uno podrá dibujar la cabeza, otro las piernas, otro la ropa de forma que todos participen.

SESIÓN 5

○ Actividad 8. AMBIENTACIÓN

- **Duración:** 30 a 45 minutos
- **Materiales:** cartulinas y folios Din-A4 y material de dibujo
- **Descripción:** una vez diseñados todos los personajes, deberán dibujar los paisajes y ambientes en los que se encuentren (una playa, el espacio, una casa, etc.) y deberán plasmarlo para poder exponerlo al resto de grupos. Una vez realizados los personajes y los paisajes, se mostrará al resto del grupo.

SESIÓN 6

○ Actividad 9. MOLDEÁME

- **Duración:** 30 a 45 minutos
- **Materiales:** arcilla, plastilina
- **Descripción:** cuando tengamos nuestros personajes y paisajes diseñados en papel, será el momento de hacer una pequeña representación más realista y utilizando el modelado. Con arcilla, intentaremos realizar a nuestros personajes para tener una visión un poco más realista de los protagonistas en el videojuego.

3.7. Evaluación

La evaluación es global, continua y formativa. Para evaluar al alumnado sobre las actividades propuestas, se realizará una tabla de control sobre cada niño.

	SÍ	NO	A VECES
Es capaz de escuchar a los compañeros sin interrumpir			
Presenta dificultad para comprender las tareas			
Disfruta realizando las actividades			
Muestra iniciativa e interés por compartir con sus compañeros			
Se orienta y adecúa en el espacio disponible para dibujar			
Respeto las ideas y opiniones de sus compañeros			
Cuida del material			
Presta atención a las explicaciones del profesor			
Reacciona de forma positiva a los comentarios de los compañeros			

4. Conclusión

Trabajar la expresión artística en el aula a través de la temática escogida (los videojuegos) potencia la creatividad, la curiosidad por aprender, y una nueva forma de ver los videojuegos, a la vez que fomenta la participación y socialización en el aula.

Es necesario trabajar la expresión artística puesto que repercute positivamente en el alumnado, ya que aporta nuevas formas de expresión y comunicación. Para ello, se ha realizado una propuesta de intervención a través de una Unidad Didáctica que no solo busca la realización de

dibujos sino también la interacción, el manejo de diferentes materiales, la manipulación y la experimentación.

A través de la imaginación y su posterior representación se muestran los estados internos de los niños, sus experiencias de vida, las cualidades comunicativas, y su capacidad de exposición, conformando de esta forma, una manera de comunicación no verbal y favoreciendo al desarrollo cognitivo y social.

Bibliografía

- Aguirre, I. (2009). Culturas juveniles y ambientes escolares. En L. Jiménez, I. Aguirre, & L. Pimentel, *Educación artística, cultura y ciudadanía* 45-57. Fundación Santillana.
- Alcalde, J. (27 de Marzo de 2022). *¿Pasan los niños demasiado tiempo usando las tecnologías?*
La Razón.
<https://www.larazon.es/sociedad/20220327/3zpclmcqfc7vkoqzuon6lsxq.html>
- Belli, S., y López Raventós, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea digital. Revista de pensamiento e Investigación Social* (14), 159-179.
<https://www.redalyc.org/pdf/537/53701409.pdf>
- Boletín Oficial de Castilla y León (30 de septiembre de 2022). *DECRETO 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León.*48191-48313
- Boletín Oficial del Estado (2 de febrero de 2022). *Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil.* 14561-14595. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/02/01/95/dof/spa/pdf>
- Bryson, N., Holly, M., y Moxey, A. (1994). *Visual Culture: Images and Interpretation.* Connecticut: Wesleyan University Press.
- Carlemany, U. (14 de 02 de 2022). *Universitat Carlemany.* Obtenido de *¿Qué es la cultura visual y por qué es tan importante?:*
<https://www.universitatcarlemany.com/actualidad/blog/cultura-visual-que-es/>

- Castro Bonilla, J. (2006). La expresión plástica: un recurso didáctico para crear, apreciar y expresar contenidos del currículo escolar. *Revista Electrónica "Actualidades Investigativas en Educación"*, 6(3), 1-25.
- Chacón Gordillo, P. D. (2011). *¿Como interpretan los niños y niñas en Educación Infantil las Series y Películas de Animación y los Videojuegos?* Editorial de la Universidad de Granada.
- Chacón, P., y Morales, X. (2014). Infancia y medios de comunicación: El uso del método semiótico cultural como acercamiento a la cultura visual infantil. *Ensayos, Revista de la Facultad de Educación de Albacete*, 29(2), 1-17.
- Chateau, P. (2017). Cultura Visual e Historia del arte. La puesta en evidencia de los Estudios visuales. *Universum*, 32(2). doi:<http://dx.doi.org/10.4067/S0718-23762017000200015>
- Cope, B., & Kalantzis, M. (2009). 'Multiliteracies': New Literacies, New Learning. *Pedagogies: An International Journal*, 4(3), 164-195. DOI. 10.1080/15544800903076044
- Portal del sistema educativo español (s.f.). *Comunicación y representación de la realidad.*: <https://educagob.educacionyfp.gob.es/curriculo/curriculo-lomloe/menu-curriculos-basicos/ed-infantil/areas/comunicacion.html>
- Euroinnova. (2004-2023). *Euroinnova*. Descubre si realmente son útiles los videojuegos educativos: <https://www.euroinnova.edu.es/blog/videojuegos-educativos>
- Freedberg, D. (1989). *El poder de las imágenes. Estudios sobre la historia y la teoría de la respuesta*. Ediciones Cátedra
- Frontera, C. (29 de 11 de 2021). *Infobae*. La multialfabetización, una formación educativa integral necesaria para el siglo XXI: <https://www.infobae.com/educacion/2021/11/29/la-multialfabetizacion-una-formacion-educativa-integral-necesaria-para-el-siglo-xxi/>
- González, N. (2022). *Cómo lo gestionan los mayores expertos de Silicon Valley*. Tecnología e infancia ¿Debes preocuparte?: <https://www.nuriagonzalezcoach.com/tecnologia-e-infancia-debes-preocuparte/>

- Hernández, F. (1996). Educación artística para la comprensión de la cultura visual. *Cultura visual y educación* (12-13), 11-27.
- Hernández, F. (2005). ¿De qué hablamos cuando hablamos de cultura visual? *Educação & Realidade*, 30(2), 9-34.
- Hosagrahar, J. (2017). *La cultura, elemento central de los ODS*. <https://es.unesco.org/courier/april-june-2017/cultura-elemento-central-ods#:~:text=La%20cultura%20es%20todo%20lo,y%20sea%20inclusivo%20y%20equitativo>.
- Jenks, C. (1995). *Visual Culture*. Routledge.
- Llorca, M. d. (2006). Los videojuegos, marcadores de tendencia en el ocio tecnológico. *Comunicar*, 79-84. <https://doi.org/10.3916/C27-2006-12>
- Martínez Luna, S. (2012). La visualidad en cuestión y el derecho a mirar. *Revista chilena de antropología visual*, 20-36.
- Martínez Soto, J., Egea Vivancos, A., y Arias Ferrer, L. (2018). Evaluación de un videojuego educativo de contenido histórico. La opinión de los estudiantes. *RELATEC. Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 61-75. https://dehesa.unex.es/flexpaper/template.html?path=https://dehesa.unex.es/bitstream/10662/7997/1/1695-288X_17_1_61.pdf#page=14
- Mesonero Valhondo, A. T. (2007). *Didáctica de la expresión plástica en educación infantil*. Universidad de Oviedo
- Mirzoeff, N. (1999). *An Introduction to Visual culture*. Routledge.
- Mónica, I., y Acevedo, T. (2013). Estudios sobre las Culturas Contemporáneas La imagen visual en los videojuegos: un acercamiento desde el arte y la estética. *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, XIX(38), 29-46.
- Moral Pérez, M., y Fernández García, L. (2015). Videojuegos en las aulas: Implicaciones de una innovación disruptiva para desarrollar las Inteligencias Múltiples. *Revista Complutense de Educación*, 26, 97-118.

- Profesional, M. d. (2022). *Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil*. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/02/01/95/con>
- RAE. (2023). *Diccionario de la Lengua Española*. <https://dle.rae.es/vista?m=form>
- Sampedro Requena, B., Muñoz González, J., y Vega Gea, E. (2016). El videojuego digital como mediador del aprendizaje en la etapa de Educación Infantil. *Educación*, 52(1), 89-107.
- Tenoch, A., y Jurado, C. (2014). La imagen y la visualidad: una perspectiva semiantropológica. *Letra. Imagen. Sonido. L.I.S.*, 97-106.
- Tripero, T. d. (2011). Piaget y el valor del juego en su Teoría Estructuralista. *E-innova BUCM*. <https://webs.ucm.es/BUCM/revcul/e-learning-innova/6/art431.php#.ZEBT3HZBy5c>