



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL

TRABAJO FIN DE GRADO

Instalaciones de juego en la expresión plástica



Autora: Paula, Mercado Llorente

Tutora: Carmen Gómez Redondo



RESUMEN

Con este Trabajo de Fin de Grado se busca examinar la relevancia del arte en la Educación Infantil, así como la manera de transmitirlo mediante instalaciones de juego que se basan en la expresión plástica. Se ha investigado, analizado y reflexionado sobre diversos enfoques de aprendizaje y las habilidades que se fomentan mediante la exploración autónoma por parte de los infantes. Se reconoce que el juego y las instalaciones sugeridas por el docente abarcan áreas de desarrollo integral en la etapa de Educación Infantil. Se ha ideado, planificado y llevado a cabo una experiencia de aprendizaje mediante diversas creaciones, utilizando recursos específicos y materiales versátiles, teniendo en cuenta tanto el elemento sorpresa como el aspecto lúdico. Esta propuesta se centra en un enfoque integral, creativo y con aprendizaje significativo a través de las distintas instalaciones. Además, incluye un producto final para consolidar los conocimientos adquiridos. Se ha implementado en un entorno rural con 19 infantes de 5 años de edad. Tras la implementación, se ha evaluado el proceso y se han extraído conclusiones y propuestas para futuras acciones.

Palabras clave: instalación, arte, juego, descubrimiento, creatividad.

ABSTRACT

This Final Degree Project seeks to examine the relevance of art in Early Childhood Education, as well as the way of transmitting it through play installations based on plastic expression. Various approaches to learning and the skills that are fostered through autonomous exploration by infants have been researched, analyzed and reflected upon. It is recognized that the play and the facilities suggested by the teacher cover areas of integral development in the Early Childhood Education stage. A learning experience has been devised, planned and carried out through various creations, using specific resources and versatile materials, taking into account both the element of surprise and the playful aspect. This proposal focuses on an integral, creative and meaningful learning approach through the different installations. It also includes a final product to consolidate the knowledge acquired. It has been implemented in a rural setting with 19 5-year-old infants. After implementation, the process has been evaluated and conclusions and proposals for future actions have been drawn.

Keys Word: installation, art, play, discovery, creativity.



ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	7-8
2. JUSTIFICACIÓN	9-10
3. OBJETIVOS	11
4. MARCO TEÓRICO	12-21
4.1 HISTORIA Y DEFINICIÓN DE LAS INSTALACIONES DE JUEGO.....	12-15
4.2 LA INSTALACIÓN DE JUEGO EN LA EDUCACIÓN.....	15-18
4.3 LA INSTALACIÓN DE JUEGO EN EL CURRÍCULO.....	18-21
5. DISEÑO DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EN EL AULA.....	22-56
5.1 Contextualización.....	22-24
5.1.1 Identificación de la situación	22-23
5.1.2 Propuesta de reto o problema	23-24
5.1.3 Características del grupo-clase.....	24
5.2 Fundamentación curricular.....	25-30
5.2.1. Objetivos de etapa a los que se pretende contribuir	25
5.2.2 Competencias clave vinculadas a las competencias específicas.....	25-26
5.2.3. Competencias específicas	26
5.2.4. Criterios de evaluación, junto a los contenidos de las áreas que es necesario movilizar	27-29
5.2.5 Elementos transversales	30
5.3 Metodología.....	30-46
5.3.1 Métodos: estilos, estrategias y técnicas	30-31
5.3.2 Organización del alumnado y agrupamientos	31-32
5.3.3 Cronograma y organización del tiempo	33-34
5.3.4 Organización del espacio	34
5.3.5 Materiales y recursos	34-35
5.4 Planificación de actividades y tareas	36-46
5.5 Proceso de evaluación.....	46-49
5.6 Valoración de la situación de aprendizaje	50-57



6. CONCLUSIONES.....	58-60
6.1 Respuesta a los objetivos del trabajo.....	58
6.2 Limitaciones de la propuesta.....	59
6.3 Prospectiva de futuro.....	60
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	61-63
8. Anexos	64-65



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Materiales esenciales para una instalación	14
Tabla 2. Relación de competencias específicas y competencias clave.....	26
Tabla 3 Relación entre criterios de evaluación y contenidos.....	28-29
Tabla 4. Materiales necesarios para las instalaciones.....	35
Tabla 5. Sesión 1: Instalación de la naturaleza.....	36-37
Tabla 6. Sesión 2: Instalación de la lógico-matemática.....	38-39
Tabla 7. Sesión 3: Instalación de la lectoescritura	40-42
Tabla 8. Sesión 4: Instalación de la psicomotricidad relacional	42-44
Tabla 9. Sesión 5. Producto final	44-45
Tabla 10. Relación entre criterios de evaluación e indicadores de logro.....	46-47
Tabla 11. Rúbrica de evaluación con respecto a los indicadores de logro	48-49
Tabla 12. Evaluación del docente	49



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Cronograma de noviembre	33
Figura 2. Cronograma de diciembre	33
Figura 3. Instalación de la naturaleza	38
Figura 4. Instalación de la lógico-matemática.....	40
Figura 5. Instalación de la lecto-escritura.....	42
Figura 6. Instalación de la psicomotricidad relacional.....	45
Figura 7. Fase de motivación y juego interactivo	51
Figura 8. Fase de desarrollo. Niña jugando sola	51
Figura 9. Fase de desarrollo. Piñas con bellotas	51
Figura 10 Fase de motivación. Tangram en grupos	52
Figura 11 Fase de motivación. Tangram en parejas	52
Figura 12. Fase de desarrollo. Jugando con piedras.....	53
Figura 13. Fase de desarrollo. Creando estructuras.....	53
Figura 14. Fase de desarrollo. Jugando con huellas	53
Figura 15. Fase de cierre. Creando su cara geométrica	53
Figura 16. Fase de motivación. Mostrando un cuento.....	54
Figura 17. Fase de desarrollo. Adivinando las vocales	54
Figura 18. Fase de desarrollo. Creando con la “E”	55
Figura 19. Instalación desde otra perspectiva	55
Figura 20. Fase de desarrollo. Niña que reconoce la “a” sin apoyo visual	55
Figura 21. Fase de cierre. Asamblea	56
Figura 22. Fase de desarrollo. Construcción en equipo	56
Figura 23. Fase de desarrollo. Psicomotricidad libre	56
Figura 24. Fase de desarrollo. Construcción imaginativa	56



1. INTRODUCCIÓN

Es un trabajo de fin de grado que trata de las instalaciones de juego mediante la expresión plástica. Está basado en la idea inicial de los autores Javier Abad y Ángeles Ruiz de Velasco.

Por ello, la metáfora abre la posibilidad de la significación del juego no solo en la práctica artística, si no en el conocimiento y la intuición. Así, la naturaleza del juego es mediadora del procedimiento metafórico con el que el pensamiento artístico interviene e interpreta e interpreta la realidad pues arte y juego son activados por la acción de la metáfora como *lugar del símbolo*. (Ruiz de Velasco, y Abad., 2019, p.133)

El tema propuesto para dicho trabajo se basa en el juego de forma libre y exploratoria, basándose en el juego heurístico y el juego simbólico en todo momento. En este tipo de actividades el docente participa como observador de los infantes siendo quién acompañe desde un segundo plano y recogiendo aportaciones de los infantes durante el proceso de desarrollo de las propuestas. A través de las instalaciones artísticas se crea una unión con el arte siendo un factor fundamental en la motivación del juego. Estará estructurada en cuatro sesiones diferenciadas, las cuales guiará en cinco ejes a tratar:

- El trazo, basado en la escritura y el lenguaje de los infantes, tratando así la lectoescritura.
- La lógico-matemática unida con el contenido del conteo.
- La naturaleza, creándose con elementos naturales para tener un mayor contacto con la misma.
- La unión entre lo social y la psicomotricidad, la cual, les permitirá a los infantes relacionarse entre ellos mediante la psicomotricidad relacional.
- El cierre final, determinando así la unión entre las cuatro anteriores para conectarlas entre sí.

Todas ellas se llevarán a cabo en un centro rural de provincia de Segovia, y para ello, se crearán instalaciones en lugares diferentes del colegio, creando así un mayor asombro y sorpresa en los infantes.

El presente trabajo consta de una introducción, en la cual se hablará de los apartados, el tema que se va a tratar con su correspondiente justificación teórica, unos objetivos marcados para

TFG Título: Instalaciones de juego basadas en la expresión plástica
Autora: Paula Mercado Llorente



conseguir, un marco teórico tratando los conceptos pedagógicos básicos que sustentan la propuesta, el diseño de la actividad y la intervención en el aula. Finalmente, se plantean las conclusiones que han surgido del mismo.



2. JUSTIFICACIÓN

El tema ha sido escogido porque es necesario diseñar propuestas educativas que aúnen los contenidos de las áreas del currículo, la apreciación la estética y el juego, al igual que, llevarlo a la práctica en un aula de segundo ciclo de Educación Infantil. Basándonos en el arte contemporáneo, creando obras que trabajen contenidos y juegos tanto heurístico como simbólico. Para poder crear instalaciones basadas en el juego, necesitamos que exploren de una forma dinámica y constructiva, siempre desde la observación por parte del docente y del interés y descubrimiento del alumnado. Por lo tanto, se entiende la instalación como recurso didáctico potente y llamativo para los infantes, formando así una nueva herramienta didáctica cotidiana.

En base a mi experiencia personal creo que es un tema que suscita mucho interés en el ámbito de la docencia, ya que el arte contemporáneo está muy ligado en nuestro día a día y cada vez está más reconocido en la sociedad. Con respecto al arte y las instalaciones de juego que se pueden crear en base a este, creo que es un recurso didáctico muy enriquecedor y dinámico no solo para que los infantes aprendan de forma libre mediante el juego simbólico y heurístico, sino, que también el docente puede aprender mucho de ellos sin darse cuenta de toda la utilidad que tiene dicha instalación propuesta. Además, a pesar de que se debe de centrar en una temática específica, creo que se trabajan todas las áreas de una forma dinámica y globalizadora creando un cierto interés en los infantes. El arte en mi caso, siempre me ha influenciado en mi día a día ya que, en mi opinión no se le da la importancia que debería tener, y, por el contrario, creo que es una herramienta muy útil para mi día a día y más si nos centramos en este caso, en materiales cotidianos que podemos encontrar fácilmente.

Con respecto a las competencias generales que se dan en el título de grado de Maestro en Educación Infantil referido a este trabajo de fin de grado, se debe de destacar que todas ellas se trabajan, pero aquellas que tienen una relación directa son las siguientes:



1.- Adquirir conocimiento y comprensión para la aplicación práctica de:

e) Principales técnicas de enseñanza-aprendizaje

En el presente trabajo se llevan a cabo diferentes técnicas de enseñanza aprendizaje mostrando una globalización en todo momento y un aprendizaje significativo del mismo.

2.- Desarrollar habilidades que formen al estudiante para:

a) Ser capaz de reconocer, planificar llevar a cabo y valorar buenas prácticas de enseñanza-aprendizaje

Se ha aprendido a reconocer cómo poner en práctica dichas instalaciones de juego dentro de mi situación de aprendizaje. Valorando y realizando una buena práctica educativa.

3.- Ser capaz de reflexionar sobre el sentido y la finalidad de la praxis educativa.

Se ha reflexionado acerca de la instalación y se ha entendido que están aprendiendo con cada una de ellas.

Y con respecto a las competencias específicas basadas en mención “Observación y exploración del entorno” este proyecto de fin de grado estará vinculada con las siguientes:

6. Promover el juego simbólico y de representación de roles como principal medio de conocimiento de la realidad artística.

En el presente trabajo es imprescindible trabajar la unión entre juego simbólico y la realidad artística en consonancia con el medio, de esta forma, se busca transcender los convencionalismos y estereotipos que relegan la expresión plástica a un papel secundario y reconocerla como fuente valiosa de conocimiento.

8. Ser capaces de promover la sensibilidad relativa a la expresión plástica y a la creación artística.

Se ha fomentado la sensibilidad hacia la expresión plástica y la creación artística mediante el juego libre, la intervención del espacio y la subsiguiente reflexión.



3.OBJETIVOS

Como docente en formación, resulta fundamental establecer metas específicas para alcanzar en el presente trabajo de fin de grado. Este enfoque permitirá desarrollar un diseño para la situación de aprendizaje que se fundamentará en la aplicación práctica de mis conocimientos. Para ello, se plantean los siguientes objetivos a llevar a cabo:

Objetivos generales:

- Conocer el potencial educativo de las instalaciones de juego.
- Comprender la importancia del juego libre como forma de aprendizaje.

Objetivos específicos

- Profundizar de manera teórica en las corrientes pedagógicas que sustentan las instalaciones de juego.
- Generar un diseño didáctico para trabajar las instalaciones en base a los ámbitos: lógico-matemático, lecto-escritura, naturaleza y psicomotricidad relacional.
- Realizar una propuesta desde una orientación lúdica creando un entorno acogedor, que promueva la autonomía en el aprendizaje.
- Enfatizar el carácter estético del aprendizaje a través de la instalación.
- Emplear el factor sorpresa como motivación de la actividad.



4. MARCO TEÓRICO

4.1 HISTORIA Y DEFINICIÓN DE LAS INSTALACIONES DE JUEGO.

Las instalaciones de juego nacen del juego heurístico basado en dos autores fundamentales llamados: Javier Abad, doctor en bellas artes y artista visual y Ángeles Ruiz de Velasco, doctora en pedagogía. Han creado diferentes colaboraciones en el diseño de propuestas pedagógicas como por ejemplo para: Centro de arte del Reina Sofía, Media Lab-Prado, Matadero de Madrid, Centro de Arte Contemporáneo La Panera de Lleida, entre otras. Primeramente, relatan en un libro denominado: *El juego simbólico* (2011) en el que tratan de exponer y (re)descubrir el significado que tiene para ellos las acciones lúdicas de los infantes. A pesar de ello, no quedó muy clara su intención y, por lo tanto, se creó otro libro denominado: *El lugar del símbolo. El imaginario infantil de las instalaciones de juego* (2019) en el que se relata ese factor exploratorio que deben de tener las instalaciones de juego en base a la imaginación de los infantes. Además, habla de la importancia y los recorridos que ejerce el arte contemporáneo tanto en el ámbito psicopedagógico como en el arte mismo. Creando un interés por la función simbólica que represente en los infantes una estructura basada en el juego y unos materiales característicos para todo aquel que lo vea desde fuera.

Esta propuesta, como se ha dicho anteriormente nace del juego heurístico siendo así una técnica de la indagación y el descubrimiento (RAE). La evolución que se da en base a dicha técnica con respecto a las instalaciones de juego según Abad y Ruiz de Velasco (2014) pueden definirse como: “espacios concebidos a partir del encuentro entre una propuesta estética del arte contemporáneo y una fundamentación pedagógica” (p. 11).

La importancia que se le da a los espacios durante todo el libro: *El lugar del símbolo. El imaginario infantil de las instalaciones de juego* (2019) se trata un concepto fundamental y transversal en el relato. El lugar en el que se trabaja la instalación no se debe de tener únicamente en cuenta la dimensión física, sino aquellos lugares donde se considera el relato metafórico, creando una expresión del símbolo y manifestando la experiencia cultural de la infancia. La idea originaria surge de Winnicott (2006) citado por, Ruiz de Velasco y Abad, (2019) definiendo el espacio potencial como aquel lugar en el que se sitúa una experiencia



cultural que empieza a vivenciar el bebé en un espacio físico de forma perceptiva, creando una unión con el relato simbólico expresado con la palabra y los objetos que se le proporciona. Como exponen los autores de referencia, la dinámica que se crea en este proceso relacional se da en cada espacio físico en la que se trata una instalación de juego. Dando una importancia así a factor lúdico en todo momento siendo un lugar de la experiencia humana, lugar del símbolo, de lo deseado, lo imaginativo, lo exploratorio, etc... Basándose así en un lugar en el que se pueda crear, desde la imaginación, pero siendo siempre una *zona intermedia*, creando una unión entre lo real y su representación en el espacio en el que se presenta dicha imaginación y exploración. El lugar del juego en el que se trate la instalación debe de tener en todo momento una intención pedagógica contextualizada mediante una investigación del infante.

Este espacio simbólico tiene relación con la instalación artística definida como: “La instalación se basa del ordenamiento con sentido de materiales físicos o intangibles y que se vinculan a un espacio simbólico” (Ruiz de Velasco y Abad, 2019, p.143). Así pues, el artista debe de escoger un ambiente específico para poder valorar la creación desde la: valoración y significación del mensaje o proyecto que quiere pronunciar hacia aquellos que lo reciban. Pueden realizarse para cualquier público, tanto de forma visual como conceptual y darse de forma efímera o permanente. Debe de mostrarse estético en todo momento para que propicie experiencias positivas. Para conocer el sentido completo de la palabra instalación, puede darse en dos términos diferenciados: desde la palabra inglesa “installation” siendo así, una técnica de acondicionamiento de un sitio donde se pueda acomodar algo. Por otro lado, como “investidura” siendo una forma de conferir dignidad o importancia a algo en un momento especial.

La importancia artística de la disposición tiene su eco, también, en las instalaciones de juego. La disposición de los materiales que se debe de llevar a cabo en una instalación de juego se divide en una triada. Ruiz de Velasco y Abad (2019) hablan de la importancia de centrar dicha estructura en únicamente 3 materiales repetidos. De esta forma, los infantes captarán mejor la atención de cada uno de ellos y podrán sacarle el mayor partido y creatividad dentro de la misma. A cada uno de estos materiales se les denomina: delimitante o de base, de construcción o de movimiento. Podemos observar cada uno de ellos en la siguiente tabla:



Tabla 1

Materiales esenciales para una instalación.

Elementos	Explicación de cada uno de ellos
Objeto delimitante o de base	Es aquel objeto que dentro de la instalación como su propio nombre indica, delimita la zona por la que se pueden mover los infantes. Siendo así, materiales con los que se puedan crear figuras o se visualmente estéticos. Como por ejemplo: colchonetas.
Objeto de movimiento	Es aquel material que, dentro de la instalación nos sirve para crear una interacción con el resto y está en el interior de la misma. Para ello, se suelen utilizar objetos que sirvan para crear el propio juego como, por ejemplo: pelotas. Los autores denominan a la pelota como: “material universal”.
Objeto constructor	Es aquel material que, dentro de la instalación sirve para crear, y dar pie a crear juegos diferentes dentro de la misma, de esta forma, se podrá dar usar la creatividad y además también proporciona movimiento a la instalación. Por ejemplo: ladrillos.

Nota. Elaboración propia.

Ruiz de Velasco y Abad, (2019). Toman de, Friedrich Schiller, la esencia de lo estético, el habla de lo artístico y la estética, *como un impulso de juego para formar la totalidad expandida*. Así mismo, filósofos de la época tenían el mismo pensamiento acerca del arte y de la unión con el juego. De esta forma, se trata el juego desde tiempos anteriores a los actuales como parte de la materia prima de muchos artistas. Según Aucouturier (2004) citado por Ruiz de Velasco y Abad (2019):

Se pretende que el imaginario infantil se pueda expresar a través de cualquier representación desde el inicio de la sesión del juego libre, sin seguir un itinerario de maduración que vaya del placer de actuar al placer de pensar como en el caso de la practica psicomotriz (p.165).

Así como los pensadores de aquella época les daban la importancia que requería a lo estético, en la actualidad los docentes deberían de tratarlo como tema esencial en las aulas. Palau-Pellicer y Pellicer España, (2017) tratan el enfoque de la educación artística y visual tanto de forma competencial como los conocimientos que proporciona la expresión plástica. Habla de la



evolución que ha sufrido el arte tanto de forma cualitativa como cuantitativa. Y por ello, defender que se siga luchando por darle la importancia que merece desde la Educación Infantil.

4.2 LA INSTALACIÓN DE JUEGO EN LA EDUCACIÓN.

Las instalaciones de juego tienen una gran consonancia con la educación, ligándolas directamente al arte, la estética y el juego libre de exploración. Según Rubio y Riaño, (2019) el arte debe implementarse dentro de las aulas de Educación Infantil desde una perspectiva de aprendizaje para todos los infantes. En este caso, tratan de hacerlo desde una visión más contemporánea y lúdica: las instalaciones de juego. Se crea así, entre la Educación Infantil y la estética, una relación directa desde un estudio de caso a una maestra de Educación Infantil, en el que se emplea este recurso para ver los beneficios y valores educativos que surgen en el proceso de aprendizaje. Entre otros podemos destacar los siguientes:

- Darle un uso potenciador a las instalaciones contemporáneas, como principal herramienta o técnica de aprendizaje. Tanto a nivel académico como personal.
- El valor inclusivo que se les da a los infantes en las instalaciones, dejando a todos jugar de una forma cooperativa.
- Las ventajas que supone mostrarlo a través de un espacio participativo con materiales y objetos predispuestos creando un ambiente lúdico entre iguales.

Desde un punto de vista más psicopedagógico, Piaget, nos habla de la etapa preoperacional en la que se encuentran dichos infantes, que se caracteriza por darle una importancia a los sentidos y todo aquello que les rodea. Con relación al entorno, también les permite hacer una introspección y conocerse a ellos mismos en base a sus capacidades, intereses, habilidades etc...

Según Lapolla, et al. (2017, citado por Rubio y Riaño, 2019) una serie de condicionantes históricos, sociales y económicos que ocurrieron en el siglo XX dieron lugar a un cambio en el pensamiento, y con ello, comienza a dársele la importancia que se merece al arte y los movimientos artísticos de la época. Dichos movimientos nos han ido acompañando desde entonces, y cada vez la estética y el arte están más integrados en la educación. Este autor citado anteriormente, también afirma que:

La introducción de la instalación como experiencia estética en el contexto escolar, potencia en el niño el desarrollo de la creatividad, la capacidad lúdica, la imaginación, el trabajo colaborativo y nos permite, además, trabajar las diferentes áreas de



conocimiento desde una perspectiva global e integradora, dando así la oportunidad a los infantes de adoptar diferentes miradas y perspectivas. Abad y Ruiz de Velasco definen las instalaciones como: “espacios concebidos a partir del encuentro entre una propuesta estética del arte contemporáneo y una fundamentación pedagógica” (2014, p. 11).

Para ello, se van a tratar diferentes ejemplos que se han llevado a cabo en propuestas y recursos por otros autores y artistas; los cuales hablan de las instalaciones artísticas como una técnica principal del aprendizaje de los infantes para crear una educación total e integradora. Se dan desde la exploración, descubrimiento y juego libre creando innovaciones en el arte y dándole la importancia que merece dentro de la educación.

Según Barrero y Rosero (2018) se puede observar cómo los infantes integran lo artístico y el conocimiento de este, dentro de un contexto de diversidad. Para ello, debemos de darle la importancia que merece al arte y la incidencia que crea en el aprendizaje infantil. En muchas ocasiones, los docentes tienden a no valorar la diversidad que se les da en el aula, siendo en su mayoría una fuente inagotable de recursos que pueden facilitar a un aprendizaje nuevo y divergente. En dicho artículo, se habla de la diversidad y la educación intercultural en todos los sentidos.

Podemos tratar la diversidad dentro del aula y la importancia que tiene el arte en este sentido según Blanco (2009, citado por Barrero y Rosero, 2018). Trata la educación inclusiva desde una visión diferente por parte de los educadores y no en el conjunto del aula, determinando así que, cada infante posee unas habilidades, necesidades y características diferenciadas que ayudará a la dinámica del aula a conseguir una educación integrada y favorecedora. La cual si, procede de los intereses de los infantes propiciará a una mayor integración.

El aprendizaje por descubrimiento en Educación Infantil, debe tratarse como un factor fundamental y más si se trata en el área del arte. Los infantes y los seres humanos en general, deben de trabajar desde la libre exploración y descubrimiento autónomo, de esta forma, la educación será mucho más enriquecedora y favorable para ellos. Según Cristino (2017), el arte es una herramienta crucial para el aprendizaje significativo de los infantes, formando un papel fundamental para lo largo de sus vidas. En dicho artículo, la autora, pretende desarrollar la creatividad mediante la curiosidad y exploración del arte teniendo en cuenta los sentidos. El



TFG Título: Instalaciones de juego basadas en la expresión plástica
Autora: Paula Mercado Llorente

objetivo principal que se plantea, se basa en llevar a cabo las instalaciones artísticas como un instrumento de aprendizaje y educar en la importancia que merece a los educadores. Conocer desde una perspectiva diferente y atractiva de trabajarlo en las aulas de Educación Infantil mediante el arte y la cooperación.

Dicho artículo habla de cómo crear un ambiente lúdico estético en el que puedan interactuar los infantes sin miedos y aplicando sus conocimientos y habilidades en el mismo. Descubriendo por sí mismos el entorno que se les ha propuesto y los docentes observando en todo momento que ocurre. Con respecto a la educación de los infantes, se tiene en cuenta desde un punto de vista estético y enriquecedor para cada persona. De esta forma, en la instalación se pueden observar sus intereses comunes más próximos o incluso el grado de autonomía que tienen. Además, se podrá observar también las relaciones sociales que pueden abarcar en el espacio que les rodea, si comparten los materiales que se les muestra, etc.

Según Read (1986: 38; citado en Gutiérrez Pac, 2013) citado por Cristino, (2017) “El arte es una de esas cosas que, como el aire o el suelo, está a nuestro alrededor en todas partes, pero que raramente nos detenemos a considerar”. (p.17). Podríamos añadir que, sin darle en muchas ocasiones el papel que debería de tener y más aún, en la educación.

De otra parte, Pintado, et al. (2020). Hablan de las instalaciones con el término: “artístico-educativas” y las comprenden, de nuevo como una herramienta metodológica para tratar la Educación Infantil. En el presente artículo emplea dicha técnica para la autonomía, mostrando así los múltiples beneficios que se dan con dicha técnica según sus experiencias y el proceso de creación que evoluciona a partir de la propuesta.

Según Angelo y Medina, (1997) destacan las asambleas como un factor fundamental para tratar la autonomía en los más pequeños. De esta manera, podrán expresar sus sentimientos y emociones abiertamente y sin prejuicios. Además, se puede llevar a cabo cualquier tema en dicha asamblea, estableciendo también habilidades sociales entre compañeros.

Todos estos ejemplos anteriormente comentados, ayudan a entender la importancia que se le debe de dar al arte y el papel fundamental que tienen las instalaciones de juego dentro de la



educación. Para que pueda darse un enriquecimiento integral, se debe procurar un aprendizaje significativo y dar el valor que merece la estética dentro del aula de Educación Infantil. La autonomía y el descubrimiento autónomo debe de darse desde edades muy tempranas, así como el factor de juego y los diferentes beneficios que tendrá en un futuro para los infantes.

4.3 LA INSTALACIÓN DE JUEGO EN EL CURRÍCULO.

Siguiendo 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; analizaremos la presencia de las instalaciones de juego en la educación formal.

En las disposiciones generales del mismo, comienza tratando la importancia que deberían de darle los centros educativos en la implementación de aprendizajes relacionados con el patrimonio natural, artístico y cultural de la Comunidad Autónoma, creando un respeto por las familias y el entorno que les rodea. Así pues, la vinculación artística aparece como una de las primeras inquietudes del currículo.

En el artículo 3, *Finalidad de la etapa*, se nos remarca de nuevo que, la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León tendrá por finalidad, además de la establecida en el artículo 4 del Real Decreto 95/2022, la de

contribuir a la identificación y establecimiento de vínculos compartidos por parte del alumnado con la historia y tradiciones propias, con el fin de iniciarse en el reconocimiento y valoración de su patrimonio artístico, cultural y natural, con una actitud de interés y respeto que contribuya a su conservación (p.28196).

Así pues, queda patente de la importancia de que se cree un respeto por el patrimonio artístico en las aulas de Educación Infantil. Por su parte, Raja (2013) propone que el arte tiene mucho que aportar en el aula, y no solo en el ámbito de la plástica, sino, en muchas otras áreas en la cual se pueden implementar. Habla de aquello que nos permite hacer dentro de la etapa de Educación Infantil y como puede llegar a hacer sentir a los infantes; haciéndoles sentir libres, observando todo aquello que les ofrece su entorno. Además, les permite pensar con una mayor profundidad y proyectar esa imaginación en los diferentes entornos y espacios de los que disponen.



Dentro de las competencias clave que ofrece el Decreto, se puede destacar la denominada: “Competencia en conciencia y expresiones culturales” remarcando así el descubrimiento en el medio físico, social y cultural, así como el reconocimiento que y acercamiento que debe de crearse hacia el arte del que disponemos en nuestro entorno. Creando así también una interacción con el entorno y las diferentes posibilidades que se pueden crear con los objetos con los que se dispone o que el propio docente puede llegar a crear como puede ser en el caso de las instalaciones. Aprovechando los tres elementos anteriores: objetos, espacios y entorno. También se nombra al arte en las competencias: “Emprendedora y Ciudadana” entre otras.

El arte también en los objetivos de etapa, de tal forma que, dentro del área de: Comunicación y Representación de la realidad permite desarrollar el arte y dicho trabajo de fin de grado en su totalidad. Se puede decir que es el área que más se trabaja ya que, ayuda a los infantes a alcanzar los objetivos de la etapa en todo aquello que engloba el lenguaje oral, plástico, aquello que se aprende en función de sus conocimientos, la imaginación que se desarrolla, así como la creatividad que muestran. De esta forma, también ayuda a contribuir a su bienestar y educación emocional creando así habilidades que les permita expresarse correctamente.

Dentro de las competencias específicas en concreto en la 3, “3.5. Explorar y disfrutar con las posibilidades expresivas de los diferentes lenguajes artísticos de manera creativa y libre, utilizando los medios materiales propios de los mismos” (p.48289). La creatividad en Educación Infantil, debería focalizarse mucho más y dejar explorar a los infantes desde el descubrimiento libre y autónomo. Según Ausubel, et al. (1983) el aprendizaje por descubrimiento es la principal técnica para poder transmitir el contenido de la materia que se quiere tratar. Hablan de cómo el infante, debe de descubrir por sí mismo aquello que se le proponga o que, por ende, no conoce todavía. El realizarlo de forma autónoma, le ayudará a crear unas bases seguras y reconfortantes para sí mismo.

Se destaca dicho objetivo ya que, trata la valoración de la cultura, implementando en sí mismo el arte como principal movimiento y valoración que debe de darse en la etapa de Educación Infantil.



Con respecto a los criterios de evaluación junto a los contenidos que debemos de movilizar y tener en cuenta, va relacionado directamente a los contenidos de Comunicación y Representación de la Realidad se estructuran en ocho bloques en el primer ciclo y nueve en el segundo. En este trabajo nos centraremos en el bloque G, denominado: “El lenguaje y la expresión plásticos y visuales. Facilitan la comunicación individual y en grupo, despertando la sensibilidad estética, la espontaneidad expresiva y la creatividad a partir de la exploración y contemplación de diferentes expresiones plásticas y visuales” (p. 48284). Haciendo referencia a la estética que deben de seguir las instalaciones de juego, el trabajo autónomo y el trabajo en equipo y la espontaneidad que se necesita para poder crear dentro de la misma. Según Abad (2008), un espacio configurado desde la práctica Psicomotriz, es un espacio que se crea para que los infantes sean capaces de resolver conflicto mediante el juego autónomo y el grupal. De esta forma, tendrá un papel fundamental la espontaneidad en los infantes y la creatividad que muestren para poder superar dicho conflicto. Configurar dichos contextos en relación con el arte, y las instalaciones contemporáneas. Así pues, favorecen los procesos cognitivos y elaboración de significados, desarrollo afectivo y emocional, así como las relaciones que se crean entre iguales.

Como concreción de los principios generales reflejados en el artículo 10 del decreto, se enumeran una serie de principios pedagógicos que, en el caso, tienen en consonancia con las instalaciones de juego:

- a) La atención individualizada. b) La atención y el respeto a las diferencias individuales.
- c) La respuesta inmediata ante las dificultades de aprendizaje identificadas previamente o a las que vayan surgiendo a lo largo de la etapa. d) El respeto a la iniciativa del alumnado, así como a su estado emocional. e) La potenciación de la autoestima del alumnado, así como el desarrollo progresivo de su autonomía personal. J) La contribución al disfrute del alumnado en el proceso de aprendizaje (p. 48200).

Así mismo, en consonancia con la teoría y la práctica del Diseño Universal para el Aprendizaje, se puede destacar dicho principio pedagógico: “Proporcionar múltiples formas de acción y expresión, al objeto de permitir al alumnado interaccionar con la información, así como demostrar el aprendizaje realizado, de acuerdo siempre a sus preferencias o capacidades” (p.48021).

TFG Título: Instalaciones de juego basadas en la expresión plástica
Autora: Paula Mercado Llorente



Según Galvis (2007), darle creatividad a todo aquello que se lleve a cabo, ayuda a optimizar aquellos proyectos que se realicen en Educación Infantil. Para ello, de debe de tener la conciencia que merece por parte de los docentes con respecto al currículo y a la educación artística.

Con respecto a lo anterior, según Cáceres, (2016) el modelo educativo en el que se forma el arte, se basa en la formación integral de profesionales mediante la creatividad, innovación y desde la ética. Con ello, todo docente debería de tener conocimientos del arte para poder aplicarlos en la Educación Infantil y poder formar a los alumnos desde estos saberes.



5. DISEÑO DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EN EL AULA

5.1 CONTEXTUALIZACIÓN.

Título: ¡Creamos juegos con diferentes objetos!

Para la contextualización de dicha situación de aprendizaje nos referimos de forma estatal según el Real Decreto 95/2022 y de forma autonómica en el Decreto 37/2022 por el que se establece la ordenación del currículo de la Educación Infantil para poder llevar a cabo dicha propuesta. Estará situado en el anexo II.C de Orientaciones para el diseño y desarrollo de situaciones de aprendizaje.

5.1.1 Identificación de la situación.

En el presente trabajo de Fin de Grado de Educación Infantil se resalta la importancia que deben de tener en dicha etapa las instalaciones de expresión plástica basadas en el juego y por lo tanto la exploración del descubrimiento autónomo. En muchas ocasiones, el docente tiene una presencia directiva ya sea en las actividades que deben de llevar en el aula, como en el juego; de esta manera, se condiciona los infantes en su forma de crear y explorar los materiales que disponen, así como el entorno que les rodea. Limitando su imaginación y por lo tanto el descubrimiento autónomo.

Según Villareal (2013, citado por Pérez, 2018). Un niño alcanza la autonomía al recibir la oportunidad de explorar y conocer, facilitada por un adulto que puede haberse percatado de sus deseos y necesidades, ajustando el entorno para apoyar sus propios proyectos. Esto puede ocurrir de manera fortuita o como respuesta a la observación consciente de la situación del niño. A pesar de ello, los infantes ven el juego como una “representación”, es decir, vuelven a crear algo que han vivido anteriormente con intensidad. Normalmente son momentos significativos de su vida, por eso es muy importante que se descubran de forma autónoma y desde la exploración. Por lo tanto, el adulto puede actuar como generador del juego proponiéndolo, pero no debería dirigir en ningún momento la actividad del infante ya que limitaría su libertad de expresión y sus acciones.

La importancia que debemos de darle a la expresión artística en la Educación Infantil debería ser destacable en todo momento. Los infantes aprenden desde la creatividad y el efecto visual



que les produce aquello que ven. Según Farro (2020) nos habla de la forma de enseñar arte tal como:

“El arte tiene un enorme valor educativo, contribuyendo al desarrollo integral, no sólo a las habilidades artísticas en sí. Así, el arte es para todos, no privativo para los dotados, poniendo básicamente la educación artística como un concepto pedagógico de formación general, lo que le otorga un carácter de accesibilidad. (p.1).”

El arte, debe de tratarse dentro de la etapa de educación infantil como un factor fundamental para el desarrollo de habilidades personales. Por lo tanto, se deben plantear situaciones artísticas que permitan explorar a cada persona desde su imaginación, expresión y creatividad.

5.1.2. Propuesta de reto /problema, descripción de actividades motivación y producto final

En consonancia con el problema anterior, se plantea un reto: explorar el arte desde dentro de las instalaciones y crear jugando.

Describo dicha situación de aprendizaje desde la motivación que me es importante crear al alumnado al que va dirigido basándola en mayor medida en el juego. Para ello, se les deberá mostrar diferentes estructuras organizadas en tres materiales a destacar; de esta manera, tendrán que ser capaces de poder explorar el entorno propuesto por el docente, el espacio les rodea, los conocimientos que se pueden aprender en base a los mismos y el aprendizaje significativo que se debe de crear con dichas instalaciones. Es importante conocer los intereses del alumnado para poder llevar a cabo dicha situación de aprendizaje, de tal forma que, sea apetecible visualmente, se base en la expresión plástica y les deje crear desde su imaginación y creatividad. Además, deberán de ser capaces de realizarlo tan de forma individual como grupal, tratando también ya no solo aprendizajes significativos sino, dándole importancia al factor del juego y el afectivo.

El producto final que deberá reflejarse al finalizar con dichas instalaciones, se basará en crear una instalación propia con los materiales que les proporcione el docente utilizados anteriormente en otras sesiones, utilizando únicamente 3, (objeto delimitante, objeto de base y objeto de movimiento).

De esta forma, dicho producto final se basará en crear desde la expresión artística, teniéndola en cuenta en todo momento, una instalación creativa e imaginativa por parte de los infantes, teniendo en cuenta el factor del juego de forma exploratoria según sus intereses. Será esencial



que lo lleven a cabo de forma autónoma, sin que el docente les imponga aquello que pueden o no pueden hacer en dicha instalación. Únicamente podrá tomar el papel de guía y acompañante pero no intervenir en el desarrollo de las mismas.

5.1.3 Características de grupo/clase

El aula grupo-clase con el que se va a realizar la propuesta tiene las siguientes características: tienen 4-5 años, formado por 19 infantes, 9 de ellos son niños y 10 son niñas. En general, no cuentan con ningún infante que tenga atención a la diversidad de forma marcada, sí que es cierto que tienen ritmos madurativos diferentes y algunos de ellos necesitan de un mayor apoyo que de otros. Según las características evolutivas del grupo según Piaget (1976), el grupo se encuentra en la etapa preoperacional, en la que se trabaja el lenguaje en general de forma gradual, con juegos simbólicos imágenes y el desarrollo del lenguaje hablado, Además, le da importancia al entorno en el que se trabaja y las estructuras cognitivas que poseen cada uno de ellos. Podemos decir que es una clase tranquila y trabajadora, un grupo que se ayuda mucho en equipo y que, si en algún momento surgen conflictos entre ellos, cuentan con estrategias de grupo y habilidades para poder gestionarlos de forma correcta en base al diálogo.

Son bastante sociables, a pesar de que hay 4 niñas nuevas que han estado escolarizadas en otros colegios y no conocían nada de este pueblo.

El aula habitual en el que trabajan está dividida en 4 espacios. Primeramente, podemos observar que, al entrar, se encuentra una pantalla táctil que utilizan todos los días para proyectar recursos musicales, juegos, contenidos, etc. A continuación, se encuentra la zona de todos los materiales que utilizan para la clase, las cajoneras de cada infante y aquellos materiales que tienen para el uso común. Al final de la clase, poseen dos rincones de juego: una cocinita y el rincón de la lectura, en el cual disponen de mucho material. Le siguen un rincón con diferentes juegos de construcción ya sean puzles, formas geométricas, etc... Y por último la zona de la mesa de la profesora unida con sus respectivos armarios y cajones, así como los materiales que necesita. Dejando en el centro del aula la alfombra, en la cual pasan la mayor parte del día realizando tareas rutinarias como pueden ser: la asamblea, la zona de juegos, etc...



5.2 FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

La fundamentación curricular se basará según lo establecido en el Real Decreto 95/2022, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Infantil y la ley equivalente a nivel autonómico el Decreto 37/2022.

5.2.1. Objetivos de la etapa a los que se pretende contribuir:

- Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión
- Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lectura y la escritura, y el movimiento, el gesto y el ritmo.

5.2.2 Competencias clave vinculadas a las competencias específicas

Las competencias clave que se trabajan más de manera directa esta situación de aprendizaje son las siguientes:

Competencia en Comunicación Lingüística (CCL)

El Decreto 37/2022 define la CLL como:

La habilidad de identificar, comprender, expresar crear e interpretar conceptos, sentimientos, pensamientos, hechos y opiniones de forma oral (escuchar y hablar), escrita (leer y escribir) o signada, mediante materiales visuales, sonoros o de audio y digitales en las distintas disciplinas y contextos (pp. 48211-48212).

Competencia Matemática y Competencia en Ciencia, Tecnología e Ingeniería (STEM)

El Decreto 37/2022 define STEM como:

La competencia STEM integra la comprensión del mundo, junto a los cambios causados por la actividad humana, utilizando el pensamiento y la representación matemática, los métodos científicos, la tecnología y los métodos de la ingeniería para transformar el entorno a partir de la responsabilidad de cada individuo como ciudadano (pp.48212).

Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)

El Decreto 23/2022 define CPSAA como:

La competencia personal, social y de aprender a aprender es la habilidad de reflexionar sobre uno mismo, gestionar el tiempo y la información eficazmente (pp. 48212).

Competencia Ciudadana (CC)

El Decreto 37/2022 define CC como:



La competencia ciudadana es la habilidad de actuar como ciudadanos responsables y participar plenamente de forma responsable y constructiva en la vida social y cívica (pp.48213-48214).

La relación directa que se crea con las competencias clave y las específicas dentro de la Etapa de la Educación infantil y en las tres áreas a destacar es la siguiente:

Tabla 2

Relación de competencias específicas y competencias clave.

		CCL	STEM	CPSAA	CC
Crecimiento en armonía	CE1	X	X	X	X
	CE2	X	X	X	X
	CE3		X	X	X
	CE4	X	X		X
Descubrimiento y Exploración del entorno	CE1	X	X	X	X
	CE2	X	X	X	X
	CE3	X	X	X	X
Comunicación y Representación de la Realidad	CE1	X	X	X	X
	CE2	X	X		X
	CE3	X	X	X	X
	CE4	X			
	CE5	X			X

Nota. elaboración propia.



5.2.3 Competencias específicas

Las competencias específicas que se relacionan directamente con esta situación de aprendizaje estarán ubicadas en el tercer curso de Educación Infantil:

1. Área Crecimiento en Armonía

1.2 Describir los cuantificadores más significativos integrándolos en el contexto del juego y en la interacción con los demás.

4.7 Adoptar y definir responsabilidades individuales y destrezas cooperativas valorando el trabajo en equipo.

2. Descubrimiento y Explicación del entorno

2.4. Utilizar diferentes estrategias para la toma de decisiones con progresiva autonomía, afrontando el proceso de creación de soluciones originales en respuesta a los retos que se le planteen.

3. Comunicación y Representación de la Realidad

2.2. Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas, también en formato digital, reconociendo la intencionalidad del emisor, mostrando curiosidad e interés y una actitud responsable.

3.6. Elaborar y explicar creaciones plásticas, explorando y utilizando de manera creativa diferentes elementos, materiales, técnicas y procedimientos plásticos, participando activamente en el trabajo en pequeño y gran grupo cuando se precise.

4.3. Manejar con cierta fluidez la asociación fonema-grafema asociando el sonido, nombre y grafía de las letras atendiendo a su individualidad.

5.6. Expresar emociones, ideas y pensamientos a través de manifestaciones artísticas y culturales, disfrutando del proceso creativo con mediación del adulto.

5.2.4 Criterios de evaluación, junto a los contenidos de las áreas que es necesario movilizar.

Los contenidos que se llevan a cabo en esta situación de aprendizaje en consonancia con la misma dentro del tercer ciclo de Educación Infantil son los siguientes:



Tabla 3:

Relación entre criterios de evaluación y contenidos.

ÁREAS	CE	Criterios de evaluación	Contenidos
Área 1. Crecimiento en Armonía	CE1	1.2 Describir los cuantificadores más significativos integrándolos en el contexto del juego y en la interacción con los demás.	Bloque A: <ul style="list-style-type: none"> - El juego como actividad placentera, fuente de aprendizaje y relación con los demás. Normas de juego. Juegos reglados. Bloque B: <ul style="list-style-type: none"> - Estrategias de ayuda y cooperación en contextos de juego y rutinas. Bloque C: <ul style="list-style-type: none"> - Utilización adecuada de espacios, elementos y objetos, y colaboración en el mantenimiento de ambientes limpios y ordenados Bloque D: <ul style="list-style-type: none"> - Trabajo en equipo: responsabilidades individuales y destrezas cooperativas. - Actividades en el entorno.
	CE4	4.7 Adoptar y definir responsabilidades individuales y destrezas cooperativas valorando el trabajo en equipo.	
Área 2. Descubrimiento y Exploración del Entorno	CE2	2.4. Utilizar diferentes estrategias para la toma de decisiones con progresiva autonomía, afrontando el proceso de creación de soluciones originales en respuesta a los retos que se le planteen.	Bloque A: <ul style="list-style-type: none"> - Cualidades o atributos y funciones de objetos y materiales: color, tamaño, forma (figuras planas y cuerpos geométricos), textura y peso. Identificación en elementos próximos a su realidad. - Composición y descomposición de números. Bloque B: <ul style="list-style-type: none"> - Pautas para la indagación y la experimentación en el entorno: interés, respeto curiosidad, asombro, cuestionamiento y deseos de conocimiento para producir transformaciones. Bloque C: <ul style="list-style-type: none"> - Interés, disfrute e iniciativa por las actividades de



			exploración y juego que se realizan al aire libre y en contacto con la naturaleza.
Área 3. Comunicación y Representación de la Realidad	CE2	2.2. Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas, también en formato digital, reconociendo la intencionalidad del emisor, mostrando curiosidad e interés y una actitud responsable.	<p>Bloque C:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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. <p>Bloque D:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Asociación fonema-grafema. Sonido, nombre y grafía de las letras que se presentan. Letras mayúsculas y minúsculas. Fluidez en nombrar los fonemas y las letras respetando el proceso evolutivo. <p>Bloque G:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Materiales específicos e inespecíficos, posibilidades expresivas y creativas. Respeto y cuidado de los mismos. - Obras plásticas: satisfacción por las producciones propias y colectivas, respeto hacia las de los demás e interés por comunicar proyectos, procedimientos y resultados. - Diferentes tipos de obras plásticas presentes o no en nuestro patrimonio, y en la realidad de nuestra aula. Interpretación y valoración.
	CE3	3.6. Elaborar y explicar creaciones plásticas, explorando y utilizando de manera creativa diferentes elementos, materiales, técnicas y procedimientos plásticos, participando activamente en el trabajo en pequeño y gran grupo cuando se precise.	
	CE4	4.3. Manejar con cierta fluidez la asociación fonema-grafema asociando el sonido, nombre y grafía de las letras atendiendo a su individualidad.	
	CE5	5.6. Expresar emociones, ideas y pensamientos a través de manifestaciones artísticas y culturales, disfrutando del proceso creativo con mediación del adulto.	

Nota. Elaboración propia.



5.2.5 Elementos transversales

Con respecto a los elementos transversales que se trabajan en dicho trabajo de fin de grado basado en las instalaciones artísticas. Se puede tratar este enfoque transversal de forma continua a lo largo de todo el trabajo. Ya que, se tiene en cuenta también un enfoque globalizador de todas las áreas y la interacción social y afectiva que se da en los infantes durante todas las instalaciones propuestas en la situación de aprendizaje por el docente.

5.3 METODOLOGÍA

5.3.1 Métodos: estilos, estrategias y técnicas

Los fundamentos metodológicos abordados en esta situación de aprendizaje se sustentan en los siguientes puntos:

En primer lugar, los educadores se deben esforzar por adquirir competencias en una variedad de técnicas y recursos para su aplicación regular y efectiva en el aula. Esto implica tanto el trabajo colaborativo como el individual, la organización del espacio, la gestión del tiempo, entre otros aspectos. Es crucial enfocarse en el principio de acceso a la educación y garantizar una atención y desarrollo de calidad y personalizada.

Es necesario tener en cuenta de manera constante, según el Decreto 37/2022, el enfoque del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), priorizando la atención individualizada para asegurar un aprendizaje equitativo para todos los estudiantes. En esta situación de aprendizaje, se da especial importancia a este enfoque, no solo considerando los aspectos cognitivos y los contenidos a abordar, sino también los aspectos emocionales y afectivos, que desempeñan un papel crucial en el desarrollo de cada niño.

Otro principio esencial que debe ser considerado a lo largo de toda la educación es el de la globalización, siendo necesario tenerlo presente de forma continua. Aunque los estudiantes deben adquirir conocimientos básicos, es fundamental integrarlos con otras áreas de manera global. Este enfoque integral busca que los estudiantes se familiaricen con diversos contextos y los relacionen entre sí.



Además, es importante promover experiencias emocionalmente positivas para los estudiantes y facilitar aprendizajes significativos relacionados con sus intereses. Es esencial no pasar por alto las experiencias y los intereses de los estudiantes en cada sesión para promover un desarrollo completo de la experiencia educativa.

Por último, es crucial crear un entorno lúdico en el que el juego sea central. Destacando la importancia de generar contenidos significativos para los estudiantes en el ámbito de la Educación Infantil, sin menospreciar la importancia del elemento sorpresa y el juego.

Según Carrión, (2020) los juegos desempeñan un papel crucial en el ámbito educativo al actuar como herramientas pedagógicas. Su función principal consiste en ser estrategias de enseñanza diseñadas para aumentar y estimular la participación de los estudiantes, fomentando así un enfoque creativo tanto en la enseñanza como en el proceso de aprendizaje. Muchos especialistas determinan mucho la conducta de los infantes y la forma de relacionarse.

5.3.2 Organización del alumnado y agrupamientos

La organización del alumnado y los agrupamientos los llevará a cabo el docente, de forma heterogénea, además en todo momento se intentará quedar una equidad en cuanto al género a pesar de no ser el mismo número de niños y niñas. Por lo tanto, se dividirá de la siguiente forma:

- Instalación de la naturaleza basada en el otoño
 - Fase de motivación: Cuando esté presentando todos a la vez, y a la hora de realizar el juego interactivo tendrán que salir en parejas.
 - Fase de desarrollo: Lo realizaremos de forma grupal.
 - Fase de cierre: Lo realizarán de forma grupal, tanto la asamblea como el dibujo correspondiente.
- Instalación de lógico-matemática basada en el conteo y las formas geométricas
 - Fase de motivación: Lo realizaremos primeramente en parejas, luego en tríos y por último, de forma grupal.
 - Fase de desarrollo: Se realizará toda la instalación en forma grupal.
 - Fase de cierre: Realizarán el dibujo de forma grupal.
- Instalación de lecto-escritura enfocada en las vocales:



- Fase de motivación: Mientras estén escuchando el cuento, será de forma grupal, tiempo más tarde, cuando tengan que salir a colocar la vocal que falte la agrupación será en parejas.
- Fase de desarrollo: La realización de esta instalación será de forma grupal.
- Fase de cierre: La realización de esta actividad será primeramente de forma grupal en forma de asamblea, pero luego saldrán de forma individual.
- Instalación basada en psicomotricidad relacional:
 - Fase de motivación: Primeramente, individual, tiempo más tarde en parejas y por último en tríos.
 - Fase de desarrollo: La instalación se desarrollará de forma grupal
 - Fase de cierre: Esta actividad la realizaremos de forma grupal.
- Instalación de cierre:
 - Fase de motivación: Esta actividad la realizaremos de forma grupal, pero para escoger los materiales y colocarlos serán primero 5 infantes, luego otros 5 diferentes y por último, de forma grupal.
 - Fase de desarrollo: Lo realizaremos de forma grupal.
 - Fase de cierre: Lo realizaremos de forma grupal.



5.3.3 Cronograma y organización del tiempo

La cronología que se va a utilizar para realizar las sesiones serán la siguiente:

Figura 1:

Cronograma de noviembre.



Nota. Elaboración propia.

Figura 2:

Cronograma de diciembre.



Nota. Elaboración propia.

Leyenda del cronograma:

- Instalación de la lectoescritura (azul)
- Instalación lógico-matemática (morada)



- Instalación de la naturaleza (verde)
- Instalación de la psicomotricidad relacional (rojo)
- Instalación final de cierre (rosa)

Por lo tanto, la organización del tiempo quedaría distribuida de tal forma que, haríamos dos días por semana una sesión diferente, de tal forma que estén espaciadas entre ellas y siga dándose el factor sorpresa en todo momento, además de llevarse a cabo en espacios diferentes.

5.3.4 Organización del espacio

El espacio del que vamos a disponer para realizar las instalaciones dentro del centro, estará situado en lugares que vayan acorde con el área que queremos trabajar. La primera instalación basada en las vocales y por lo tanto en la lectoescritura, se realizará dentro del aula de 5 años que están habituados a frecuentar, al igual que la instalación de juego relacionada con el ámbito de la lógico-matemática. Con respecto al espacio en el que vamos a realizar la instalación de juego relacionada con la naturaleza será en la zona del patio, ya que como el mismo nombre indica, necesitarán familiarizarse con el entorno y por lo tanto la mejor forma de poder llevarlo a cabo será en el exterior. Y, por último, utilizaremos el espacio del aula de psicomotricidad.

5.3.5 Materiales y recursos

En cuanto a la organización de los elementos necesarios para llevar a cabo cada instalación de juego, se seguirá un enfoque basado en una "triada". Esta triada se compone de tres tipos de materiales fundamentales. Primero, está el material base, que actúa como el punto de partida de la instalación y la delimita en todo momento. Luego, se encuentra el material constructor, que permite la creación de diversas estructuras y fomenta la interacción durante el juego. Por último, se emplea un material que facilita el movimiento y, en consecuencia, genera dinamismo y acción dentro de la instalación. Los elementos necesarios para crear estas instalaciones incluirán los siguientes:



Tabla 4.

Materiales necesarios para las instalaciones.

Materiales necesarios	<ul style="list-style-type: none"> -Cartulinas -Lápices de colores -Goma -Lápices -Plastificadora -Velcro -Cartulinas de 80 vocales divididas en dos, 40 mayúsculas y 40 minúsculas) -19 hilos de diferentes colores -Un dado en el cual en cada una de las caras estén las vocales (a, e, i, o, u) y en la última cara pondrá “tirar de nuevo”. -5 bolsas de plástico que simulen las 5 vocales, ojos que se mueven -Rotulador -60 tarjetas con palabras que empiecen por vocal. -9 tangram -60 bloques geométricos -30 huellas de colores -Piedras con números del 1 al 30. -19 hojas que tengan delimitado el espacio para crear su obra -Presentación interactiva -Juego interactivo -18 piñas -125 castañas aproximadamente) -20 caperuzas de bellotas) -14 piñas - 40 bellotas) -19 hojas con plantilla - 19 cucharas de plástico -2 pelotas pequeñas de “goma-espuma” -Dos conos. -19 ladrillos -9 pelotas -Materiales anteriormente nombrados
-----------------------	--

Nota. Elaboración propia.



5.4 PLANIFICACIÓN DE LAS ACTIVIDADES Y TAREAS

La planificación de las tareas que voy a llevar a cabo en dicha situación de aprendizaje se estarán comprendidas en 4 sesiones y un producto final en el que crean su propia instalación. En cada una de ellas, se dividirá en tres fases diferenciadas (fase de motivación, fase de desarrollo y fase de cierre). En cada fase de desarrollo se argumentará como se trata el factor sorpresa y el espacio en que se ha llevado la instalación. El docente realizará y creará la instalación ajena al lugar al que estén los infantes para que no conozcan nada acerca de ella. Además, se mencionará de nuevo los recursos materiales, temporales y espaciales que se han seguido para la realización de las sesiones, así como los objetivos específicos y la evaluación de cada sesión.

Tabla 5.

Sesión 1: Instalación de la naturaleza.

Sesión 1	Instalación de la naturaleza
Materiales	Presentación, juego interactivo y pantalla táctil. 18 piñas y 125 castañas aproximadamente, 20 avellanas y 20 caperuzas de las mismas. plantilla del otoño, lápices, gomas y lápices de colores.
DESARROLLO	
Fase de motivación 15 minutos aproximadamente	En esta fase, se realizará una exposición mostrándoles los diferentes árboles con los frutos secos y carnosos, los colores del otoño y etc... Tiempo más tarde, llevaremos a cabo un juego interactivo (de bolos) en el que pueden tocar ellos mismos para elegir la respuesta correcta. Si aciertan, harán pleno y si fallan por lo contrario la bola se desviará y tendrán que contestar de nuevo.
Fase de desarrollo 30 minutos aproximadamente	En dicha fase, se llevará a cabo la realización de la instalación de la naturaleza para ello, se creará en una zona de patio del colegio, después de finalizar el patio (el cual está en esta zona). La profesora correspondiente les dirigirá a dicha zona para que se mantenga el factor sorpresa. Estará dispuesta en forma de espiral con los



	<p>materiales citados anteriormente y tendrán que explorar y descubrir el entorno en el que se propone la actividad. Mientras tanto, el docente no podrá dar ninguna directriz.</p>
<p>Fase de cierre 15 minutos aproximadamente</p>	<p>Y, por último, en la fase de cierre, se realizará primeramente una asamblea para ver qué ha sido aquello que han sentido cada infante con la instalación. Y tiempo más tarde, tendrán que plasmarlo en una plantilla de la naturaleza.</p>
<p>Objetivos específicos</p>	<ul style="list-style-type: none">- Trabajar la naturaleza en base al juego.- Conocer los elementos naturales y cómo interactuar con ellos.- Reconocer las emociones que le produce estar en contacto con la naturaleza
<p>Evaluación</p>	<ul style="list-style-type: none">- ¿Trabajan la naturaleza en base al juego?- ¿Conocen los elementos naturales y cómo interactuar con ellos?- ¿Reconoce las emociones que le produce estar en contacto con la naturaleza?

Nota. Elaboración propia.



Figura 3

Instalación de la naturaleza.



Nota. Elaboración propia.

Tabla 6.

Sesión 2: Instalación de la lógico-matemática.

Sesión 2	Instalación de la lógico-matemática basada en la composición, descomposición y geometría.
Materiales	Fase de motivación: 9 tangrams, unos bloques geométricos con forma de: círculo, rectángulo, cuadrado, rombo..., 30 huellas aproximadamente y 30 piedras negras numeradas del 1 al 30. Y 19 hojas que tengan delimitado el espacio para crear su obra, lápiz, goma y lápices de colores
DESARROLLO	
Fase de motivación	En dicha fase, se dividirá a los infantes en grupos pequeños, para que realicen el juego del tangram, y tiempo más tarde lo harán todos a la



<p>15 minutos aproximadamente</p>	<p>vez. De esta forma, se introducirán elementos de conteo de piezas, y formas geométricas para trabajarlas en la instalación.</p>
<p>Fase de desarrollo 30 minutos aproximadamente</p>	<p>Como desarrollo en esta sesión se llevará a cabo la sesión a instalación de la lógico-matemática en el aula habitual después del patio, de esta forma se mantendrá el factor sorpresa. Para ello, se realizará en forma de rectángulo, poniendo como objetos delimitantes las formas geométricas, seguido de los materiales de construcción que serán las huellas en forma de zigzag en el interior, y, por último, por toda la instalación, el material de movimiento que serán las piedras. Tendrán que moverse y jugar por toda la creación durante el tiempo determinado, se tendrán que autoguiar por descubrimiento y la exploración.</p>
<p>Fase de cierre 15 minutos aproximadamente</p>	<p>En dicha fase, tendrán que realizar un retrato en base a las formas geométricas que han visto durante la instalación. De tal forma que, tendrán que entender cada cuerpo geométrico y unirlo con elementos de la cara como por ejemplo: nariz, ojos, boca etc...</p>
<p>Objetivos específicos</p>	<ul style="list-style-type: none"> -Conocer las formas geométricas mediante el factor del juego. -Crear diferentes juegos en base a la composición y descomposición de los números. -Colaborar con el resto de compañeros a crear estructuras mediante el trabajo en equipo.
<p>Evaluación</p>	<ul style="list-style-type: none"> -¿Conocen las formas geométricas mediante el factor del juego? -¿Crean diferentes juegos en base a la composición y descomposición de los números? -¿Colabora con el resto de compañeros a crear estructuras mediante el trabajo en equipo?

Nota. Elaboración propia.



TFG Título: Instalaciones de juego basadas en la expresión plástica
Autora: Paula Mercado Llorente

La instalación es la siguiente:

Figura 4

Instalación de la lógico-matemática.



Nota. Elaboración propia.

Tabla 7.

Sesión 3: Instalación de la lecto-escritura.

Sesión 3	Instalación de la lectoescritura enfocada en las vocales
Materiales	Cartulinas, lápices de colores, goma, lápices, plastificadora, velcro, 80 cartulinas con vocales divididas en dos, 40 mayúsculas y 40 minúsculas, 19 hilos de colores, un dado en el cual en cada estará una vocal diferente (a,e,i,o,u) y en la cara que sobra un “tira otra vez”, bolsas de plástico (5) ojos que se mueven (10) rotulador, y unas 60 tarjetas con palabras que empiecen por vocal.



DESARROLLO	
Fase de motivación	<p>En esta fase, se leerá un cuento basado en <i>“Letrilandia”</i> de Aurora Usero Alijarde. Los infantes tendrán que escuchar el cuento que tratará a cerca de las vocales (el reino) y un secuestro de estas, ellos, tendrán que ayudar a recuperarlas. Realizando unas “flashcards” en las cuales faltan únicamente las vocales. De esta forma, se introducirán las vocales para recordarlas y tiempo más tarde, llevarlas a cabo en la instalación.</p>
Fase de desarrollo	<p>En dicha fase, se llevará a cabo la instalación de la lectoescritura. Se realizará en el aula habitual, y después del recreo para crear el factor sorpresa. Para ello, el material delimitante serán cartas de vocales partidas por la mitad, en mayúscula y minúscula en forma de círculo. Tiempo más tarde, se situará el material constructor que serán hilos que vayan desde fuera del círculo hasta el centro, y por último el material de movimiento, siendo en este caso, un dado en el cual en cada una de las caras haya una vocal y en el último un “tira otra vez”. El docente no podrá intervenir en ningún momento durante la instalación y tendrá que dejarles describir por ellos mismos.</p>
Fase de cierre	<p>En dicha fase, se llevará a cabo en el aula habitual en círculo, se realizará un juego denominado: “los monstruos de las vocales” para ello, se dispondrá de 5 bolsas que serán un monstruo cada una de ellas, y ellos tendrán que ir uno a uno cogiendo una carta que empezará por vocal. En todas, aparecerá la palabra y la imagen, de tal forma que, tendrán que ser capaces de reconocer visualmente la palabra, la imagen y la vocal por la que empieza.</p>
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar habilidades en la lecto-escritura enfocadas en las vocales - Reconocer y diferenciar las vocales tanto auditivamente como visualmente, mediante actividades interactivas y manipulativas.

	<ul style="list-style-type: none">- Identificar los indicadores más significativos de la lectura mediante el juego.
Evaluación	<ul style="list-style-type: none">- ¿Desarrollan habilidades en la lecto-escritura enfocadas en las vocales?-¿Reconocen y diferenciar las vocales tanto auditivamente como visualmente, mediante actividades interactivas y manipulativas?-¿Identifican los indicadores más significativos de la lectura mediante el juego?

Nota. Elaboración propia.

Figura 5

Instalación de la lectoescritura.



Nota. Elaboración propia.



Tabla 8.

Sesión 4: Instalación de psicomotricidad relacional.

Sesión 4	Instalación de la psicomotricidad relacional
Materiales	19 cucharas de plástico, 2 pelotas pequeñas para llevar, dos pelotas de “goma-espuma” ,dos conos, 9 colchonetas, 9 pelotas, 19 ladrillos y 9 colchonetas y una pelota.
DESARROLLO	
Fase de motivación 15 minutos aproximadamente	En dicha fase llevaremos a cabo juegos interactivos, para poder ver la cooperación que tienen entre ellos. Se les dividirá en dos grupos. Primeramente, realizarán un juego individual en cada equipo. Para ello, tendrán que tratar de llevar una bola con una cuchara en la boca para trabajar el equilibrio. Tiempo más tarde, lo realizarán en parejas llevando una pelota en parejas primeramente y por último en tríos. De tal forma que, tengan que llevarlo con una parte del cuerpo.
Fase de desarrollo 30 minutos aproximadamente	En esta fase, se llevará a cabo la instalación de psicomotricidad relacional. Se hará en el pabellón a segunda hora, y les acercará la profesora de psicomotricidad mientras el docente les espera allí con la instalación preparada. De esta forma, se tratará el factor sorpresa. Para ello, se basará primeramente en el material delimitante o de base, marcado por unas colchonetas en forma rectangular. Tiempo más tarde, el material constructor serán unos ladrillos y el de movimiento unas pelotas en forma de “X”. El docente no podrá intervenir en ningún momento de la instalación, ya que tendrán que explorarlo por descubrimiento de forma independiente. Además, los materiales serán escasos para que aprendan a compartir. Tendrán que jugar con el material durante el tiempo que se les da.



<p>Fase de cierre 15 minutos aproximadamente</p>	<p>En esta fase, se realizará una asamblea final en el mismo pabellón. Para ello, se pondrán en corro con una pelota, y de esta forma el dicente conocerá que ha sido aquello que les ha gustado más o menos. Tendrán que pasársela de unos a otros y no podrán repetir, de esta forma se trabajará la psicomotricidad relacional.</p>
<p>Objetivos específicos</p>	<ul style="list-style-type: none">-Trabajar la psicomotricidad relacional en base a los materiales proporcionados-Desarrollar habilidades motrices y de compañerismo-Expresar emociones significativas mediante la psicomotricidad relacional
<p>Evaluación</p>	<ul style="list-style-type: none">- ¿Se trabaja la psicomotricidad relacional en base a los materiales proporcionados?- ¿Se desarrollan habilidades motrices y de compañerismo durante la instalación?- ¿Han sabido expresar sus emociones de forma significativa mediante la psicomotricidad relacional?

Nota. Elaboración Propia.



La instalación es la siguiente:

Figura 6

Instalación de psicomotricidad relacional



Nota. Elaboración propia

Tabla 9.

Sesión 5: Producto final.

Sesión 5	Producto final (Instalación creada por los infantes)
Materiales	Todos aquellos materiales nombrados anteriormente en las sesiones.
DESARROLLO	
Fase de motivación 15 minutos aproximadamente	Para realizar la fase de motivación llevaremos una asamblea inicial que nos permitirá preguntarles cuales han sido los materiales que más han utilizado en todas las instalaciones anteriores.
Fase de desarrollo 30 minutos aproximadamente	El lugar en el que se llevará a cabo la instalación inventada será en su aula habitual, de tal forma que conocerán mejor el espacio. Se realizará después del patio una vez más para mantener el factor sorpresa en todo momento. Tiempo más tarde, se escogerá a 5 infantes para que elijan 3 materiales para crear el:



	<p>constructor, de movimiento y delimitante. Tiempo más tarde, otros 5 infantes tendrán que colocar el material que han escogido de una forma artística y después tendrán que jugar con la instalación todos juntos. El docente también se incluirá en el juego para que se pueda valorar el grado de implicación hacia los infantes. Tendrán que jugar con el material el tiempo que se les da.</p>
<p>Fase de cierre 15 minutos aproximadamente</p>	<p>Por último, se realizará una asamblea final, en la cual contarán su experiencia con dicha instalación y con las anteriores que han hecho.</p>
<p>Objetivos específicos</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer el significado de las instalaciones y emplear el juego creativo. -Usar el material que se les proporciona de forma correcta.
<p>Evaluación</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ¿Han sabido conocer el significado de las instalaciones empleando el juego creativo? -¿Han sabido usar el material que se les proporciona de forma correcta?

Nota. Elaboración Propia.

5.5 PROCESO DE EVALUACIÓN

El proceso de evaluación que se seguirá en esta situación de aprendizaje parte dentro del Decreto 37/2022 dentro del anexo II.B refiriéndose en el artículo 17. Los elementos que forman parte del proceso de evaluación del alumnado son los criterios de evaluación, las técnicas e instrumentos de evaluación, los momentos de evaluación y los agentes evaluadores.

Todos los elementos previamente mencionados que integran el proceso de evaluación se clasifican en los aspectos de qué se evalúa, cómo se evalúa y cuándo se evalúa. En referencia a qué evaluar, se considerarán los criterios de evaluación mencionados anteriormente. En cuanto a cómo se evalúa, se emplearán rúbricas y observación directa de manera continua, teniendo en cuenta el progreso a lo largo del proceso de instalación.



Respecto a cuándo se evalúa, se llevarán a cabo evaluaciones tanto durante las sesiones de instalación como evaluaciones finales al término de las mismas, con el objetivo de identificar diferencias entre distintos momentos y, principalmente, determinar el grado de aprendizaje derivado de la experiencia educativa.

En dicha situación de aprendizaje, se debe de tener muy en cuenta la evaluación del docente de forma continua. Ya que, no puede interactuar durante la instalación y por lo tanto debe de trabajar la observación directa en todo momento. Según Zabalza, (2017). Es importante la evaluación de los infantes hasta cierto punto, no se debe de condicionar a los alumnos/as con dicha evaluación, si no, intentan con los instrumentos de los que se disponen ayudar a fortalecer su aprendizaje. Para ello, recalca que los docentes deben ver en aquello que les beneficia y les sirve para poder emplearlo en aquellos conocimientos que se están llevando a cabo.

Los criterios de evaluación relacionados con los indicadores de logro son los siguientes:

Tabla 10.

Relación entre criterios de evaluación e indicadores de logro.

Criterios de evaluación	Indicadores de logro
1.2 Describir los cuantificadores más significativos integrándolos en el contexto del juego y en la interacción con los demás.	- Identifican los indicadores más significativos de la lectura mediante el juego.
4.7 Adoptar y definir responsabilidades individuales y destrezas cooperativas valorando el trabajo en equipo.	- Colaboran con el resto de compañeros a crear estructuras mediante el trabajo en equipo.
2.4. Utilizar diferentes estrategias para la toma de decisiones con progresiva autonomía, afrontando el proceso de creación de soluciones originales en respuesta a los retos que se le planteen.	- Trabajan la naturaleza en base al juego - Conocen los elementos naturales y cómo interactuar con ellos - Conocen las formas geométricas mediante el factor del juego - Crean diferentes juegos en base a la composición y descomposición de los números
2.2. Interpretar los mensajes transmitidos mediante representaciones o manifestaciones artísticas, también en formato digital, reconociendo la intencionalidad del emisor, mostrando curiosidad e interés y una actitud responsable.	-Han sabido conocer el significado de las instalaciones empleando el juego creativo



3.6. Elaborar y explicar creaciones plásticas, explorando y utilizando de manera creativa diferentes elementos, materiales, técnicas y procedimientos plásticos, participando activamente en el trabajo en pequeño y gran grupo cuando se precise.	-Han sabido usar el material que se les proporciona de forma correcta
4.3. Manejar con cierta fluidez la asociación fonema-grafema asociando el sonido, nombre y grafía de las letras atendiendo a su individualidad	- Desarrollan habilidades en la lecto-escritura enfocadas en las vocales - Reconocen y diferenciar las vocales tanto auditivamente como visualmente, mediante actividades interactivas y manipulativas
5.6. Expresar emociones, ideas y pensamientos a través de manifestaciones artísticas y culturales, disfrutando del proceso creativo con mediación del adulto.	- Reconocer las emociones que le produce estar en contacto con la naturaleza

Nota. Elaboración propia.

Tabla 11.

Rúbrica de evaluación con respecto a los indicadores de logro

Rúbrica a llevar a cabo con la unión entre criterios de evaluación e indicadores de logro:

Ítems a evaluar	Nada	En ocasiones	Casi siempre	Siempre
¿Trabajan la naturaleza en base al juego?				
¿Conocen los elementos naturales y cómo interactuar con ellos?				
¿Conocen las formas geométricas mediante el factor del juego?				
¿Crean diferentes juegos en base a la composición y descomposición de los números?				
¿Desarrollan habilidades en la lecto-escritura enfocadas en las vocales?				
¿Reconocen y diferenciar las vocales tanto auditivamente como visualmente, mediante actividades interactivas y manipulativas?				
¿Se trabaja la psicomotricidad relacional en base a los materiales proporcionados?				



¿Se desarrollan habilidades motrices y de compañerismo durante la instalación?				
¿Han sabido conocer el significado de las instalaciones empleando el juego creativo?				
¿Han sabido reconocer las emociones que le produce estar en contacto con la naturaleza?				
¿Han sido capaces de colaborar con el resto de compañeros a crear estructuras mediante el trabajo en equipo?				
¿Han sabido usar el material que se les proporciona de forma correcta?				
¿Han sido capaces de identificar los indicadores más significativos de la lectura mediante el juego?				

Nota. Elaboración propia.

Además de evaluar a los infantes, o docente, se llevará a cabo una auto-evaluación formativa se autoevaluará la acción docente. Esto se llevará a cabo a través de la siguiente rúbrica:

Tabla 12.

Evaluación del docente.

Ítems a evaluar	Nada	En ocasiones	Casi siempre	Siempre
¿He conseguido que trabajen de forma cooperativa?				
¿Han tratado la creatividad como factor fundamental?				
¿He conseguido que trabajen de forma individual?				
¿He conseguido que den el uso que pretendía a los materiales propuestos en las instalaciones?				
¿He conseguido que trabajen mediante el factor de juego?				
¿He conseguido que descubren y exploren en la instalación?				
¿He conseguido no intervenir durante la instalación?				

Nota. Elaboración propia.



5.6 VALORACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE.

La evaluación de la situación de aprendizaje se centrará en la determinación de los resultados principales, basándose en las evidencias de los criterios de evaluación previamente establecidos. Además, se abordará lo que se considera que los participantes han aprendido y cómo lo han logrado, destacando los comentarios más interesantes realizados por los infantes durante las instalaciones propuestas, así como las imágenes que se consideran relevantes para valorar el proceso y el resultado final de cada sesión.

Los resultados principales obtenidos a partir de las evidencias de la situación de aprendizaje son sumamente positivos. Se ha observado que los participantes han comprendido de manera diferenciada lo propuesto en cada instalación, destacando su capacidad para otorgar importancia a la creatividad y lo artístico, convirtiéndose en el principal factor de juego mediante los materiales proporcionados. En mi opinión, el producto final alcanzado en estas sesiones ha sido muy satisfactorio, ya que los participantes han sido capaces de realizarlo de manera autónoma y en grupo.

En relación con la instalación centrada en la naturaleza, durante la fase de desarrollo se ha observado que los participantes no están habituados a interactuar con elementos naturales, especialmente en un entorno distinto al aula habitual. Esto les ha permitido explorar y crear nuevos juegos desde el descubrimiento. Sin embargo, algunos infantes han manifestado sentirse incómodos y les ha costado adaptarse tanto a los materiales como a sus compañeros en este entorno no habitual. En cuanto a la fase de motivación, se ha observado que, al tratarse de un espacio familiar como el aula cotidiana y al presentar recursos digitales como pantallas táctiles y juegos, los participantes muestran un mayor interés debido a la era tecnológica en la que viven. En consecuencia, se considera que han aprendido a trabajar en la naturaleza y a familiarizarse con los elementos que esta proporciona. Las evidencias de estos resultados se presentarán mediante imágenes seleccionadas:



Figura 7

Fase de motivación juego interactivo



Nota. Elaboración Propia.

Figura 8

Fase de desarrollo. Niña jugando sola



Nota. Elaboración Propia.

Figura 9

Fase de desarrollo. Piñas con bellotas.



Nota. Elaboración propia.

A continuación, se llevó a cabo la sesión de lógico-matemática, durante la cual se pudo observar que en la fase de motivación algunos grupos mostraron más dificultades que otros al realizar el tangram. Esta observación permitió identificar qué niños tenían una mejor comprensión de la orientación espacial al colocar las piezas y las formas geométricas disponibles. A pesar de estas diferencias, al rotar los equipos, algunos infantes ayudaron a otros a entender cómo se realizaba la actividad y trabajaron en equipo de manera efectiva.



En cuanto a la fase de desarrollo, se procedió con la instalación planificada. Los resultados obtenidos a partir de esta fase fueron mayormente positivos, aunque se pudo observar que algunos infantes que tenían dificultades para reconocer algunas figuras geométricas seguían enfrentando este problema. Sin embargo, en relación con la comparación y descomposición de números del uno al treinta, así como el conteo, se obtuvieron resultados favorables. Al finalizar la sesión, se notó que muchos de los niños/as ya podían reconocer las figuras geométricas tratadas y establecer conexiones con los elementos de la cara. Los resultados de estas observaciones se muestran en las imágenes siguientes.

Figura 10

Fase de motivación. Tangram en grupos



Nota. Elaboración Propia.

Fase 11

Fase de motivación. Tangram en parejas.



Nota. Elaboración Propia.

Figura 12

Fase de desarrollo. Jugando con piedras



Nota: Elaboración Propia.

Figura 13

Fase de desarrollo. Creando estructuras.



Nota: Elaboración Propia.

Figura 14

Fase de desarrollo. Jugando con huellas.



Nota: Elaboración Propia.

Figura 15

Fase de desarrollo. Creando su cara geométrica.



Nota: Elaboración Propia.

Más tarde, se procedió con la instalación de la lectoescritura, la cual, en opinión del docente, se considera la más beneficiosa en términos de aprendizaje y de mayor interés para los participantes. Durante la fase de motivación, se observó un alto grado de participación por parte de los infantes, quienes mostraron gran entusiasmo por el recurso del cuento y participaron activamente en todas las actividades propuestas.

En cuanto al desarrollo de la sesión, los infantes generaron numerosos juegos e ideas que no habían sido contemplados previamente. Cabe destacar el caso de una niña que tenía dificultades para interiorizar las vocales y que, mediante el uso de un hilo, logró representar la vocal "a" en minúscula por sí misma. Posteriormente, gracias a esta actividad, logró interiorizar correctamente dicha vocal. Finalmente, en la fase final de la sesión, todos los niños/as fueron capaces de completarla con éxito. Las imágenes siguientes muestran evidencias de los resultados obtenidos.

Figura 16

Fase de motivación. Mostrando un cuento.



Nota. Elaboración Propia.

Figura 17

Fase de motivación. Adivinando las vocales



Nota. Elaboración Propia.

Figura 18

Fase de desarrollo. Creando con la “E”



Nota. Elaboración Propia.

Figura 19

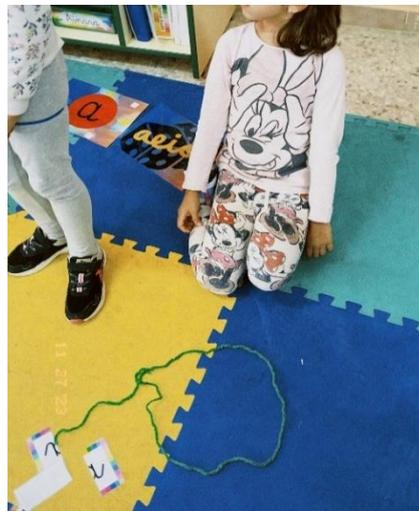
Instalación desde otra perspectiva.



Nota. Elaboración Propia.

Figura 20

Fase de desarrollo. Niña que reconoce la “a” sin apoyo visual.



Nota. Elaboración Propia.

En una etapa posterior, se procedió con la instalación centrada en la psicomotricidad relacional, con el objetivo de fomentar la colaboración y el intercambio de materiales entre los participantes. Aunque muchos de ellos lograron llevar a cabo esta dinámica de manera efectiva, algunos encontraron más dificultades para hacerlo. Sin embargo, en general, la actividad fue bien recibida y se llevó a cabo de forma cooperativa. A continuación, se presentan las imágenes que muestran la evidencia de los resultados descritos.

Figura 21

Fase de cierre. Asamblea



Nota. Elaboración Propia.

Figura 22

Fase de desarrollo. Construcción en equipo



Nota. Elaboración Propia.

Figura 23

Fase de motivación. Psicomotricidad libre



Nota. Elaboración Propia

Figura 24

Fase de motivación. Construcción imaginativa



Nota. Elaboración Propia.

TFG Título: Instalaciones de juego basadas en la expresión plástica
Autora: Paula Mercado Llorente



En último lugar, se elaboró el producto final, del cual no hay evidencias porque el docente tuvo que estar en todo momento valorando que materiales escogían y preguntándoles por qué ese y no otro. Además, jugó como un infante más en dicho producto final para ver que creaciones surgían y si se asemejaban a lo que los infantes querían que se creasen.



6. CONCLUSIONES

6.1 RESPUESTA A LOS OBJETIVOS DEL TRABAJO

Las conclusiones alcanzadas en base a los objetivos, remarcan el potencial educativo de las instalaciones de juego y la importancia del juego libre como forma de aprendizaje.

En primer lugar, al profundizar teóricamente en las corrientes pedagógicas que respaldan las instalaciones de juego, se ha evidenciado que estas no solo proporcionan un espacio para el entretenimiento, sino que también se alinean con enfoques pedagógicos contemporáneos que reconocen el valor del juego en el proceso educativo.

La elaboración de un diseño didáctico que abarca los ámbitos lógico-matemático, lecto-escritura, naturaleza y psicomotricidad relacional ha revelado la versatilidad de las instalaciones de juego como herramientas educativas. Este enfoque integral permite que los niños desarrollen habilidades en diversas áreas mientras participan en actividades lúdicas.

La propuesta de una orientación lúdica, con la creación de un entorno acogedor que fomente la autonomía en el aprendizaje, resalta la importancia de proporcionar ambientes que inspiren la exploración y el descubrimiento. Esto no solo facilita el proceso de aprendizaje, sino que también contribuye al desarrollo emocional y social de los niños.

La consideración del carácter estético del aprendizaje a través de la instalación destaca la influencia positiva que un entorno visualmente atractivo puede tener en la motivación y el compromiso de los estudiantes. La estética no solo se percibe como un aspecto superficial, sino como un elemento que puede potenciar la experiencia de aprendizaje.

La incorporación del factor sorpresa como motivación para la actividad ha demostrado ser efectiva, estimulando la curiosidad y la participación activa. Este enfoque puede impulsar el interés de los niños y fomentar un ambiente dinámico y en constante evolución, en línea con las necesidades y expectativas de los estudiantes.

Por lo tanto, los resultados obtenidos sugieren que las instalaciones de juego poseen un potencial educativo valioso y que el juego libre puede ser una herramienta pedagógica eficaz.



6.2 LIMITACIONES DE LA PROPUESTA

En primer lugar, es pertinente señalar que, en algunas ocasiones, se ha observado que ha transcurrido un tiempo considerable en la instalación, especialmente dado el grupo de 19 infantes y niñas, lo que ha llevado a notar que pasados los 15 minutos comienzan a mostrar señales de aburrimiento o, posiblemente, a quedarse sin ideas creativas con los tres materiales proporcionados. Esto dificulta su capacidad para continuar creando.

Con respecto a posibles cambios futuros, se sugiere considerar la variación de los materiales, no porque los actuales carezcan de utilidad o versatilidad, sino para explorar cómo los infantes y niñas se desenvolverían con diferentes materiales o incluso con los mismos, pero en disposiciones alternativas, por ejemplo, cambiando el rol de los materiales, como el constructor que pasaría a ser el delimitante o el de movimiento. Esto permitiría observar si los utilizan de manera distinta o si mantienen un enfoque similar en su empleo.

En cuanto a los aspectos positivos destacados en esta situación de aprendizaje y, por ende, las fortalezas identificadas en el trabajo de fin de grado, cabe resaltar lo siguiente: se ha evidenciado un enriquecimiento significativo para los infantes y niñas en relación con el contenido, como lo ilustra el caso de una niña que logró internalizar las vocales a través del apoyo visual y la instalación de la lecto-escritura, lo que le permitió realizarlas en minúscula con hilo sin ningún tipo de asistencia adicional. Además, se destaca la imaginación y creatividad manifestadas durante las instalaciones, donde los infantes y niñas propusieron numerosos juegos y actividades que no habían sido considerados previamente, lo que permitió que expresaran su imaginación y creatividad de diversas formas. Se subraya también la importancia otorgada al compañerismo y la interacción social, evidenciada en el uso inicial del material en parejas, luego en cuartetos y finalmente en grupo, promoviendo la socialización en todo momento sin excluir a ningún compañero o compañera. Por último, se reconoce como una fortaleza el elemento sorpresa y lúdico, considerados fundamentales en la etapa de Educación Infantil.



6.3 PROSPECTIVA DE FUTURO

La prospectiva de llevar a cabo la situación de aprendizaje en el futuro se fundamenta en varios aspectos clave. En primer lugar, se destaca la importancia de dar prioridad al juego durante la Etapa de Educación Infantil, reconociendo su valor para el desarrollo físico y mental de los infantes y niñas. Esto facilitaría la implementación de los contenidos de manera más lúdica y atractiva. Además, se sugiere tener en cuenta el tiempo asignado para la realización de la instalación, evitando que sea excesivo y pueda generar aburrimiento entre los participantes.

Un punto relevante es permitir que el docente no intervenga durante el desarrollo de la instalación, evitando así condicionar la creatividad y la imaginación de los infantes y niñas. Es esencial conocer de manera individualizada a cada participante para comprender sus preferencias, limitaciones y fortalezas, lo que permitiría adaptar la actividad de manera más efectiva a sus necesidades.

Asimismo, se enfatiza la importancia de utilizar una variedad de materiales versátiles dentro de cada instalación. Esto no solo ampliaría las posibilidades de exploración y creación, sino que también permitiría evaluar cómo los infantes y niñas utilizan los materiales de manera diversa. Por lo tanto, se propone incluir materiales que puedan despertar el interés y la curiosidad de los participantes, permitiendo así una mayor libertad en su actuación y facilitando la observación de su desempeño con dichos materiales.



7. REFERENCIAS

Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas de la Educación Infantil. *Boletín Oficial del Estado*, 28, de 2 de febrero de 2022 ,
<https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/02/01/95/com>

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. *Boletín Oficial del Estado*, 30, de septiembre de 2022,
<https://bocyl.jcyl.es/boletines/2022/09/30/pdf/BOCYL-D-30092022-1.pdf>

Abad, J. (2008). El placer y el displacer en el juego espontáneo infantil. *Arteterapia. Papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social*, 3, 167-188.

Angelo, E. D., & Medina, A. (1997). La asamblea en educación infantil: su relación con el aprendizaje y con la construcción de la autonomía. *Revista Investigación en la Escuela*, 33, 79-88.

Ausubel, D., Novak, J. D. , &y Hanesian, H. (1983). Aprendizaje por descubrimiento. Id. *Psicología Educativa*. Un punto de vista cognoscitivo, 447-535.

Barrero, A. M., y& Rosero, A. L. (2018). Estado del arte sobre concepciones de la diversidad en el contexto escolar infantil. *Revista latinoamericana de educación inclusiva*, 12(1), 39-55.

Cáceres, R. R. (2016). El modelo educativo basado en competencias para la enseñanza del arte. *Educere*, 20(66), 215-224.



- Carrión, A. L. A. (2020). El juego y su importancia cultural en el aprendizaje de los infantes en educación inicial. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 5(2), 132-149.
- Cristino, J. R. (2017). Imaginación, creatividad y aprendizaje por descubrimiento a través del arte en educación infantil. *Tercio creciente*, (12), 97-120.
- Farro, C. (2020). La educación artística y su importancia para la formación integral de los estudiantes.
- Galvis, R. V. (2007). El proceso creativo y la formación del docente. *Laurus*, 13(23), 82-98.
- Palau-Pellicer, P., & Pellicer España, C. (2017). Estrategias para el desarrollo gráfico y visual en educación infantil.
- Pérez, R. R. (2018). La exploración, juego y desarrollo de infantes y niñas.
- Piaget, J. (1976). *Desarrollo cognitivo*. Fomtaine.
- Pintado, A. G., Rey-Baltar, A. Z. y Morales, M. T. V. (2020). La instalación como herramienta metodológica en Educación Infantil: un estudio de caso. *REDIE: Revista Electrónica de Investigación Educativa*, (22), 20-20.



TFG Título: Instalaciones de juego basadas en la expresión plástica
Autora: Paula Mercado Llorente

Raja, B. (2013). El arte en educación infantil. *RELAdEI. Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 1(2), 179-192.

Rubio Gorrochategui, L., y& Riaño Galán, M. E. (2019). Arte y Educación: Instalaciones en el aula de Infantil,. *Revista d'Innovació Docent Universitària*, 11, pp. 54-64.

Ruiz de Velasco Galvez, Á., Abad, J., & GRAÓ, B. (2011). El juego simbólico. *Arteterapia: Papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social*, 6, 303-304.

Ruiz de Velasco, A. y Abad, J. (2019). *El lugar del símbolo. El imaginario infantil en las instalaciones de juego*. Gráo.

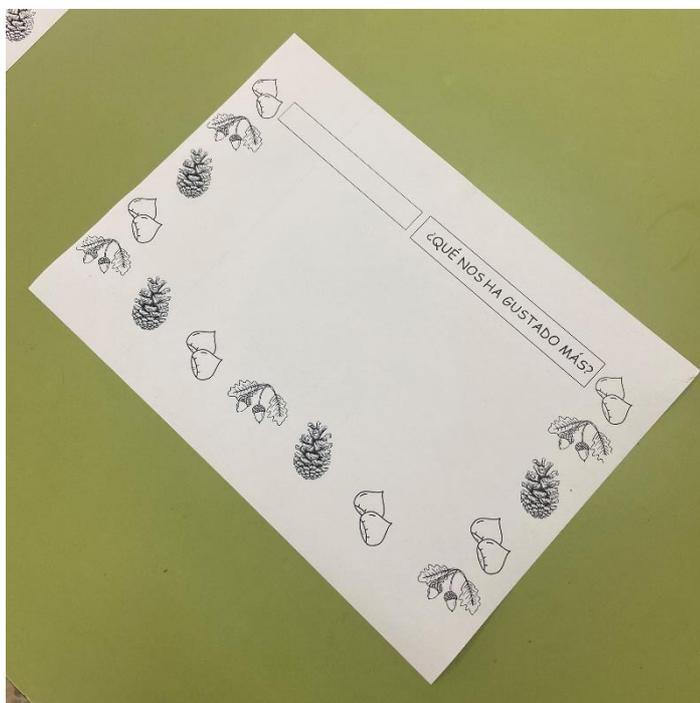
Zabalza, M. A. (2017). Evaluar en educación infantil. *RELAdEI. Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 6(1-2), 9-14.

8. ANEXOS

A continuación, se mostrarán imágenes de los materiales que ha elaborado el docente en dicha situación de aprendizaje:



Cuento basado en “Letrilandia” con trama adaptada a las vocales.



Plantilla para reconocer emociones de la Instalación de la naturaleza.



Juego de cierre, instalación de la lecto-escritura, para identificar palabras que empiezan por vocal.

TFG Título: Instalaciones de juego basadas en la expresión plástica
Autora: Paula Mercado Llorente

Y por último algunas imágenes relevantes de la situación de aprendizaje:



Elaboración de cara, únicamente con formas geométricas.



Fase de motivación, psicomotricidad relacional
Niña que trabaja el equilibrio.



Niñas que no suelen socializar jugando
en la psicomotricidad relacional.