



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SEGOVIA

**GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA Y GRADO EN
EDUCACIÓN INFANTIL**

TRABAJO FIN DE GRADO

*Análisis de la presencia del grafismo creativo en las aulas a través de
experiencias de docentes y futuros docentes.*

Autora: Laura Vielba Gutiérrez



**Facultad de Educación
de Segovia**

Tutor académico: María Ángeles Martín del Pozo

Resumen:

Este trabajo analiza la presencia del grafismo creativo en las aulas de Educación Infantil y Primaria, enfocándose en las experiencias de docentes y futuros docentes. Se investigó el conocimiento y la utilización de esta técnica en el aula, así como su efectividad en el desarrollo de habilidades grafomotoras en los niños. Los resultados indican que, aunque el grafismo creativo no es ampliamente conocido, aquellos docentes que lo aplican valoran sus beneficios para fomentar la creatividad, la imaginación y el aprendizaje integral de los niños. Se sugiere una mayor integración de esta técnica en el currículo educativo para potenciar sus efectos positivos en el desarrollo infantil.

Palabras clave:

Grafismo creativo, educación infantil, desarrollo grafomotor, creatividad en el aula, técnicas educativas.

Abstract:

This study examines the presence of creative graphic activities in early childhood and primary education classrooms, focusing on the experiences of teachers and future educators. The research explored the awareness and use of this technique in the classroom, as well as its effectiveness in developing children's graphomotor skills. The findings reveal that, although creative graphic activities are not widely known, those educators who implement them appreciate their benefits for fostering creativity, imagination, and comprehensive learning in children. Greater integration of this technique into the educational curriculum is suggested to enhance its positive effects on child development.

KeyWords:

Creative graphic activities, early childhood education, graphomotor development, classroom creativity, educational techniques.

Índice

1. Introducción.....	4
2. Objetivos.....	5
- Objetivo general.....	5
- Objetivos secundarios.....	5
3. Hipótesis.....	6
4. Justificación.....	7
5. Fundamentación teórica.....	9
1. La grafomotricidad en el aula de Educación Infantil.....	9
1.1. Importancia del grafismo en la escuela.....	10
2. Desarrollo y etapas del grafismo.....	11
2.1. Factores que influyen en la evolución de la competencia grafomotora.....	15
2.2.1. El factor motor.....	15
2.2.2. Factor perceptivo.....	15
2.2.3. Factor representativo.....	15
2.2. Evolución del grafismo.....	16
3. Características gráficas de la preescritura infantil.....	17
4. Técnicas para el desarrollo de la grafomotricidad.....	18
5. El grafismo creativo.....	20
5.1. Concepto de grafismo creativo.....	20
5.2. El uso del grafismo creativo en el aula.....	21
6. Metodología.....	23
6.1. Variables.....	23
6.2. Muestra.....	23
6.3. Procedimiento.....	24
6.4. Instrumentos.....	24
7. Resultados.....	25
7.1. Resultados de carácter cuantitativo.....	25
7.1. Resultados de carácter cualitativo.....	30
8. Discusión.....	33
9. Conclusiones.....	34
Referencias bibliográficas.....	36
Anexo I.....	39

Índice de figuras

Figura 1.....	12
Figura 2.....	12
Figura 3.....	12
Figura 4.....	13
Figura 5.....	13
Figura 6.....	20
Figura 7.....	20
Figura 8.....	21
Figura 9.....	21
Figura 10.....	22
Figura 11.....	22
Figura 12.....	22
Figura 13.....	25
Figura 14.....	25
Figura 15.....	25
Figura 16.....	25
Figura 17.....	26
Figura 18.....	26
Figura 19.....	27
Figura 20.....	27
Figura 21.....	28
Figura 22.....	28
Figura 23.....	28
Figura 24.....	28
Figura 25.....	29
Figura 26.....	29

1. Introducción

Cualquier persona que quiera llegar a tener el control total del lenguaje escrito debe pasar ciertos retos y adquirir habilidades concretas para ello. Durante la etapa infantil adquirimos la mayoría de conocimientos, tanto psicolingüísticos como motrices. Durante los primeros años de vida es donde más hábitos y conocimientos mecanizamos de la vida cotidiana.

El control escrito de una lengua es fundamental en muchos aspectos de la vida individual y social. Existen muchos campos en los que basarnos para convencer a cualquier persona de la importancia de controlar el lenguaje escrito. La necesidad de este control nos deriva a la importancia de un buen desarrollo de la grafomotricidad.

La enseñanza de las habilidad grafomotrices a los niños es muy importante para su desarrollo integral. En este documento veremos a fondo lo que es la grafomotricidad y la importancia de la presencia de esta en la educación Infantil, incluso su continuidad en la educación Primaria.

Tras un estudio de datos bibliográficos sobre la grafomotricidad en sí, su presencia en el aula, las etapas por las que pasa el desarrollo grafomotriz de los alumnos y una indagación en la técnica del grafismo creativo, presentamos un estudio sobre la presencia de esta actividad en las aulas actuales.

Para ello, se presentará un encuesta a una muestra de docentes de Educación Infantil, Primaria y estudiantes del grado de Magisterio, con el fin de ver cómo de presente está el grafismo creativo en sus aulas y su conocimiento sobre el concepto.

El desarrollo del grafismo en los niños es un proceso complejo que refleja su crecimiento cognitivo, motor y emocional. Bajo el punto de vista del docente es crucial fomentar y ayudar en el progreso de esta práctica en los niños. Hay muchas formas de acompañar y apoyar en este viaje a los discentes, desde proporcionar los materiales adecuados, como realizar actividades concretas para ello.

En este Trabajo de Fin de Grado nos centraremos en la técnica del grafismo creativo, donde los niños aprenden de una forma creativa. Analizaremos de una manera objetiva la presencia de esta en algunas aulas y la importancia que presenta para ciertos docentes, además de ver las experiencias propias y las creencias acerca de la técnica.

2. Objetivos

Los objetivos principales que se presentan en esta investigación a través de la visión de un amplia gama de docentes son:

- Objetivo general

El objetivo general de esta investigación es analizar y comprender la presencia del grafismo creativo en las aulas de Educación Infantil y Primaria desde la propia perspectiva de los docentes, con el fin de comprender la importancia que se le da a esta práctica y la utilidad que aparenta tener para la muestra. Buscamos obtener unos datos objetivos de las ventajas que puede presentar esta técnica en el desarrollo de la grafomotricidad de los más pequeños dentro de las aulas con testimonios de personas que lo hayan realizado directamente y saber su valoración de ello de una manera completamente anónima y veraz.

- Objetivos secundarios

1. Observar y analizar la presencia de la técnica de grafismo creativo, además del conocimiento sobre este concepto en las actuales aulas, realizando comparación entre alumnos de Educación y docentes en función, viendo si existe una brecha generacional en los conocimientos de la materia.
2. Medir según las creencias de los encuestados el impacto positivo en los alumnos que puede tener el uso del grafismo creativo en las aulas.
3. Recopilación de un conjunto de recomendaciones docentes basadas en las experiencias de docentes sobre la enseñanza de la grafomotricidad, adquiriendo conocimientos sobre nuevas formas de desarrollar estas habilidades en las aulas de Educación Infantil y Primaria.

3. Hipótesis

Ante la investigación de la presencia del grafismo creativo en las aulas, nos planteamos las siguientes hipótesis:

Sobre la presencia y conocimiento:

- Hipótesis nula (H0): No existe una presencia y conocimiento sobre el grafismo creativo en las aulas de Educación Infantil y Primaria según la perspectiva de los docentes y estudiantes a ello.
- Hipótesis alternativa (H1): Existe una presencia y conocimiento sobre el grafismo creativo en las aulas de Educación Infantil y Primaria según la perspectiva de los docentes y estudiantes a ello.

Sobre la efectividad de la práctica

- Hipótesis nula (H0): Los docentes no consideran una práctica eficaz el grafismo creativo para el desarrollo de la grafomotricidad en los niños.
- Hipótesis alternativa (H1): Los docentes consideran una práctica eficaz el grafismo creativo para el desarrollo de la grafomotricidad en los niños.

4. Justificación

El grafismo creativo es una de las técnicas que se utilizan en la mayoría de las aulas de los colegios. Sin embargo, existe poca información sobre ello. Durante todo el documento veremos autores que trabajan la grafomotricidad que han estudiado las etapas del grafismo de los niños o han investigado sobre alguna técnica de desarrollo de estos. En cambio, ha sido de gran dificultad llegar a encontrar datos e información sobre el propio grafismo creativo.

Como docentes debemos ser conscientes de la amplia gama de actividades y herramientas que se nos ofrece en el mundo de la educación, pero si no conocemos muchas de estas posibilidades, no podremos ponerlas en práctica.

Cuanto más a fondo conozcamos todas las posibilidades que tenemos presentes, mayor capacidad de elección e improvisación vamos a tener a la hora de la puesta en práctica.

El desarrollo de la grafomotricidad es esencial en la educación del niño, donde se engloba no solo temas de escritura, sino que también avances en su persona. González destaca que:

El hecho de realizar una huella gráfica representa un determinado grado de desarrollo psicomotor y afectivo del niño, lo que significa que la evolución del trazo es la del desarrollo psicomotor, afectivo y social del niño que lo realiza (2012, p.48).

Gracias al Practicum II y, sobre todo, a mi tutora en el aula, he podido experimentar de cerca la práctica del grafismo creativo, desarrollando un juicio positivo propio sobre ella. Considero que es una técnica que se podría dar mucho más voz que la que creo que tiene a día de hoy. Por ello mismo, he querido comprobar la presencia y el conocimiento del grafismo creativo en las aulas actuales a través de las experiencias de docentes y futuros profesores.

El grafismo creativo es una opción de enseñanza poco estudiada y poco explotada por los docentes. Muchos de los profesores y profesoras la han usado en sus clases sin ser consciente de ello, sin darle ningún nombre. En esta ocasión queremos que esta técnica comience a tener presencia y que poco a poco pueda ir integrándose más en los colegios de una manera paulatina.

En esta investigación no solo se verá reflejado un estudio del grafismo creativo, sino que podemos ver competencias adquiridas durante el grado de Educación Infantil. Según la propia Universidad de Valladolid son muchas las competencias generales que se obtienen durante los estudios de Educación, pero teniendo más presentes las específicas del Trabajo de Fin de Grado podemos destacar:

4. Ser capaces de relacionar teoría y práctica con la realidad del aula y del centro.
5. Participar en la actividad docente y aprender a saber hacer, actuando y reflexionando desde la práctica, con la perspectiva de innovar y mejorar la labor docente.

Este estudio es un claro ejemplo de la teoría y la práctica en la realidad del aula y la defensa de conocer de manera teórica todo aquello que llevamos a cabo en las clases. Además de una reflexión sobre las técnicas y herramientas que utilizamos, con una perspectiva innovadora y con cara de querer crecer en el ámbito laboral.

En este Trabajo de Fin de Grado se evidencia la capacidad de pensamiento crítico y reflexión que los docentes universitarios han querido transmitir durante toda la formación a profesores.

Gracias a los contenidos que nos han ofrecido hemos aprendido sobre las aulas, los niños y hemos desarrollado habilidades de aprendizaje, capacidad de expresión de ideas y la propia aplicación de los contenidos, con el fin de ser competentes para llegar a tener una buena educación de los más pequeños.

5. Fundamentación teórica

Para poder realizar el análisis de la presencia de la técnica de grafismo creativo en las aulas de los colegios a día de hoy tenemos que hacer un reconocimiento previo del concepto de grafismo creativo y del desarrollo de la grafomotricidad.

Iremos desglosando progresivamente qué es la grafomotricidad en Educación Infantil y su importancia, las etapas referidas al grafismo por las que pasan los niños a estas edades y los factores que influyen en su desarrollo.

Una vez visto todo el tema del grafismo y la grafomotricidad y teniendo unos conocimientos mucho más firmes, podremos centrarnos en la técnica del grafismo creativo.

1. La grafomotricidad en el aula de Educación Infantil

Durante la etapa de Educación Infantil los docentes y familias deben asegurarse de que los más pequeños tengan un desarrollo integral de todas las competencias que ayudarán al niño o a la niña a formarse para la vida cotidiana. Una de las competencias que aparecen en la Ley de educación está directamente relacionada con el tema que queremos tratar, el grafismo. La Competencia en comunicación lingüística (CCL), incluye muchos hábitos de la capacidad de comunicación, como puede ser la escritura.

La escritura supone la culminación de la evolución de la grafomotricidad y, por lo tanto, es fundamental el trabajo que se realice en toda la etapa de infantil incluido, por supuesto, el primer ciclo, para conseguir que el niño esté en las mejores condiciones, tanto aptitudinales como actitudinales, para el aprendizaje de la misma (Martínez et al., 2018, p.227).

Son muchos los autores que han estudiado la grafomotricidad y que dan una definición de esta, todas ellas diferentes, pero encontramos en todas ellas dos conceptos: movimiento y escritura.

El término grafomotricidad está formada por el término “grafo”, que hace referencia a la escritura, y el término “motriz”, en relación al movimiento (Asensio, 2020, p.12). Se basa en la adquisición del control necesario de la motricidad fina con el objetivo de llegar al acto de la escritura.

Rius (2003) entiende la grafomotricidad como un disciplina científica en el ámbito de la psicolingüística cuyo objetivo es estudiar y analizar en profundidad las estructuras encubiertas de los primeros pasos de escritura de los niños, con el fin de comprender y poder elaborar una teoría tanto descriptiva como explicativa de la adquisición del lenguaje escrito en los primeros años de vida.

Pacheco la define como el movimiento gráfico realizado con la mano al escribir (2011, p.5).

La grafomotricidad es un desarrollo de las capacidades de los niños, Martínez et al. expresan:

La grafomotricidad propone construir propuestas didácticas entendidas como procesos que partan de las propias estructuras neurocognitivas del sujeto. En otras palabras, lo que se hace es partir de los grafismos como unidades gráficas del lenguaje infantil y, desde ellos, y de forma paulatina, proyectar su transformación para llegar a convertirse en grafías, o sea, en signos como representación de conceptos (2018, p.210).

1.1. Importancia del grafismo en la escuela

Dentro de los contenidos que establece 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, en el Bloque D nos encontramos con la aproximación del lenguaje escrito, acompañando de forma natural y respetuosa el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectura y la escritura como formas de comunicación, conocimiento y disfrute, teniendo en cuenta que la adquisición del código escrito no es un objetivo que se deba alcanzar en esta etapa (p. 48283).

Como bien dice el BOCyL, el culmen de la escritura no es el objetivo de esta etapa, sin embargo, debemos iniciar a los niños y niñas en ello y ofrecer las herramientas necesarias para que vayan desarrollando todas aquellas destrezas que necesitan para llegar a controlar el lenguaje escrito. Chavez reafirma esta necesidad:

Es notoria la importancia de crear una educación psicomotriz gruesa y fina en preescolar para que al momento del niño o niña involucrarse al mundo de las actividades grafo plásticas y seguidamente al mundo de iniciación de la preescritura tengan unas bases y no presenten tantas falencias (2020, p.24).

Los niños deben de comenzar a integrarse en el mundo de la preescritura de una manera escalonada, debemos seguir el ritmo natural de los niños. Resulta esencial que las propuestas

didácticas grafomotoras respeten el proceso del desarrollo cognitivo, lo cual implica la necesidad de cuidar su contextualización y adaptación a cada momento evolutivo (Martínez et al., 2018, p.210).

En este proceso es donde entra en el contexto la grafomotricidad. Coincidiendo con Asensio:

El grafismo constituye una herramienta primordial para la comunicación del niño y para su desarrollo sensorial y tiene una gran importancia en la etapa de Educación Infantil, ya que, a través de él, el alumnado puede representar y expresar aquello que percibe en la realidad (2020, p.12).

Ayudando a los niños a tener control en su propio grafismo podemos acercarlos un poco más al control del grafismo y capacidad de escribir, necesario para su desarrollo integral.

2. Desarrollo y etapas del grafismo

La grafomotricidad, al igual que cualquier proceso, va pasando por etapas y va desarrollándose durante los años y la práctica. González nos explica que es la penúltima fase de un proceso dinámico, el último será la escritura; este comienza con la macromotricidad, desplazamiento del cuerpo en el espacio; continúa con la motricidad media, movimiento del cuerpo y de los miembros sin cambiar de lugar, con base corporal estable; y termina con la motricidad final, rotaciones de las manos, digitaciones (2012, p.49).

El grafismo es un proceso que comienza desde el primer año de vida, para entenderlo debemos saber por todas las etapas relacionadas con el grafismo que pasa el niño o la niña en este periodo de su vida. A la grafomotricidad la precede cronológicamente el garabateo, y de manera simultánea el dibujo espontáneo, el dibujo acomodado a modelo y el juego gráfico (Baldeón, 2015, p.7).

Siguiendo la clasificación de Viktor Lowenfeld mencionado en Rodríguez et al. (2012) y con ejemplos sacados del estudio de Rojas (2012) y el trabajo de fin de grado de Muñoz (2014), centrándonos en las etapas por las que pasa un niño de infantil son:

- Etapa del garabateo (2-4 años)¹

Crucial en el desarrollo del niño. Al principio, el niño no comprende la conexión entre sus movimientos y lo que aparece en el papel, pero adquiere poco a poco conciencia de esta relación, como se puede observar en la Figura 1 o la Figura 2. A medida que mejora su control motor, puede realizar trazos más complejos como barridos, líneas verticales y círculos, viéndose en la Figura 3. Al final de esta etapa, los garabatos comienzan a tener significado, representando figuras humanas, usualmente con un círculo para la cabeza y líneas para los brazos. El uso del color es menos importante en esta etapa.

Figura 1.
Garabateo descontrolado.



Figura 2.
Garabateo controlado.



Figura 3.
Garabateo con nombre.



¹ Figuras recuperadas de Rojas (2012).

- Etapa Preesquemática (4-7 años)

Figura 4.
Inicio de la etapa preesquemática.



Nota: Imagen sacada de Muñoz, M. (2014)

Los niños comienzan a representar objetos y figuras de manera reconocible para los adultos. En las figuras humanas, se incluye el tronco o algo similar como se ve reflejado en la Figura 4, utilizando principalmente redondeles y bastones para formar partes del cuerpo. Sin embargo, estos elementos pueden no ser reconocibles por separado. Las proporciones entre las figuras no se respetan, ya que los niños asignan tamaños basados en sus emociones. La disposición de los objetos en el espacio es arbitraria y egocéntrica. Además, la elección del color sigue siendo arbitraria en esta etapa.

- Etapa Esquemática (7-9 años)

Las figuras se esquematizan con repetición de estructuras, sin respetar proporciones, pudiendo exagerarse partes. La "línea de base" organiza el dibujo, en la figura 5 observamos cómo los personajes están desproporcionados y tienen esta línea base. También es común un uso rígido de colores.

Figura 5.
Etapa esquemática.



Nota: Imagen sacada de Muñoz, M. (2014)

- Etapa del comienzo del Realismo (9-12 años).

Las figuras se vuelven más detalladas y realistas, respetando proporciones y evitando omisiones. Se introduce la profundidad en el espacio con la superposición de elementos, y los colores se utilizan con matices más realistas.

- Etapa del Razonamiento (12-14 años)

Los dibujos se vuelven altamente realistas, con énfasis en la anatomía humana y características sexuales a veces exageradas. Se expresa un sentido del humor crítico y satírico mediante caricaturas.

Estas etapas influyen directamente con la capacidad de que los niños escriban y comiencen a trabajar la caligrafía y la escritura. Cuanto más capacidad de control tiene el niño del movimiento en el papel, más avance se podrá ver en su grafomotricidad, como es el trazado de letras o la caligrafía que pueden desarrollar.

Una vez vista las etapas por las que pasa un niño en relación al dibujo y al control del movimiento de su cuerpo en el papel podemos centrarnos en el grafismo de los más pequeños. Dentro de este desarrollo existen diferentes etapas. González (2012) nos explica la evolución del grafismo como un eslabón dentro de una serie que comienza en el primer año de vida del niño, con el trazo impreso, pasando por las fases del garabato, dibujo espontáneo y dibujo acomodado a modelo, hasta los 4-5 años, donde el dibujo evoluciona hacia formas reconocibles por el adulto.

1. El juego gráfico: Es el tiempo del trazo libre, rellenando superficies, confeccionando grecas, rayados y aureolas. A partir de las destrezas adquiridas en la etapa anterior se realiza ésta, con total libertad.
2. La grafomotricidad: Muy suavemente, el niño pasará del juego gráfico al ejercicio gráfico con una sistematización, una delimitación en el espacio y en el tiempo, la obtención y el mantenimiento de unos ritmos. En la grafomotricidad destaca el aspecto dinámico, la escritura, además de ser visual es dinámica. A la coordinación visomotora, añadimos la grafomotora. Aparece en esta etapa el geometrismo.
3. La escritura.
4. La caligrafía, la ornamentación, la rotulación: Estas dos fases coinciden con la etapa representativa, tras la motora y perceptiva. Esta etapa coincide también con los seis años de edad cronológica.

2.1. Factores que influyen en la evolución de la competencia grafomotora

Antes de que se pueda llegar al concepto de escritura convencional, el grafismo va a seguir una evolución relacionada a su vez con el desarrollo de tres factores implicados en la grafomotricidad. Entender el papel de estos factores nos va a permitir saber qué aspectos podemos y debemos trabajar para favorecer el desarrollo de la competencia grafomotora (Martínez et al., 2018, p.213).

2.2.1. El factor motor

Se determina por el nivel de maduración. Se refiere a cómo se desarrolla el control muscular del niño, que afecta cosas como cómo se sienta, usa sus brazos y manos, y maneja los utensilios. Es importante enseñarle buenos hábitos de movimiento, como la postura adecuada y cómo sostener cosas, pero sin presionarlo antes de los tres años, cuando su desarrollo esté más avanzado.

2.2.2. Factor perceptivo

El factor perceptivo se trata de cómo el niño ve y entiende los trazos, como su posición, tamaño o forma. Para copiarlos bien, el niño necesita entender estas características y tener nociones básicas de espacio y tiempo, como arriba-abajo o delante-detrás. Esto le ayudará a diferenciar letras y números parecidos, como d-q, d-b o 0-1. Sin embargo, entender izquierda y derecha es más difícil y se desarrolla más tarde.

2.2.3. Factor representativo

El factor representativo trata sobre lo que significa el trazo, que puede ser algo personal y subjetivo, como en los dibujos libres, o más claro y objetivo, como en la escritura.

El factor motor y perceptivo son esenciales para llegar al culmen de la escritura, pero no podemos quedarnos en el pensamiento banal de que esta acción se basa en un buen control postural y una buena visión de copia.

2.2. Evolución del grafismo

Como en todo proceso de evolución podemos encontrar diferentes etapas por las que se pasa. Teniendo en cuenta los análisis de Bartolomé (1993) y Rius (2003), examinando la información de los dos autores podemos hacer una síntesis de etapas en diferentes momentos por los que pasa el niño con diferentes características cada una.

En esta clasificación podemos ver relaciones directas con la evolución del niño en el dibujo, sobre todo en los aspectos de control del movimiento de su mano o el control de las herramientas en el papel.

- Aproximadamente a los 18 meses, los niños pueden tomar un objeto como un lápiz y hacer garabatos impulsivos y rápidos, sin mucha coordinación entre la mano y la vista. Esto se debe al placer motor, que los lleva a realizar estos movimientos, a menudo saliendo del espacio del papel.
- Hacia los 20 meses, los niños comienzan a usar la articulación del codo, lo que resulta en un movimiento de vaivén llamado "barrido", más contenido en el espacio que los garabatos anteriores. Aún no prestan mucha atención a lo que hacen. Un poco más adelante, controlan el movimiento de la muñeca, manifestando la ley próximo-distal del desarrollo motor en la evolución del trazo.
- A partir de los dos años y medio, con un mejor control de la muñeca y especialmente de la pinza, el niño puede hacer trazos independientes, con su mirada siguiendo los movimientos de la mano.
- A los tres años, el niño desarrolla una coordinación óculo-manual más precisa y comienza a prestar atención a sus dibujos, esforzándose por controlar la precisión de sus trazos y respetar los límites del espacio. Su garabateo se vuelve más preciso, realizando trazos horizontales, verticales, inclinados y líneas cruzadas. Empiezan a aparecer las primeras representaciones de figuras humanas a partir de formas circulares y ovaladas, mientras intenta reproducir el mundo que le rodea a través del dibujo, convirtiéndose en una de sus actividades favoritas. A esta edad, el niño comienza a dar nombres a sus dibujos, lo que les confiere un valor simbólico, aunque al principio puede no haber una relación de semejanza entre el dibujo y lo que representa, avanzando progresivamente en dicha relación.

- Hacia los cuatro años, el niño comienza a anunciar lo que va a dibujar, lo que indica la presencia de intencionalidad y un sentido de la representación a través del dibujo. Sus habilidades de dibujo evolucionan rápidamente gracias al desarrollo en otras áreas como la cognitiva, afectiva, social y del lenguaje.
- Entre los cuatro años y medio y los cinco y medio, los niños empiezan a añadir a sus dibujos formas más complejas como cuadriláteros, cuadrados, rombos, trapecios, triángulos de diferentes tipos, ángulos, figuras angulosas cerradas y abiertas, arcos y figuras arqueadas tanto cerradas como abiertas, y cenefas angulosas u ondulantes. También aparecen líneas quebradas y cenefas que implican cambios de sentido. Además, comienzan a crear cadenas gráficas formadas por series de dibujos controlados, que pueden tener un carácter semiótico o lingüístico. Los niños muestran un descubrimiento gradual de los elementos del lenguaje, lo que los lleva a interesarse constantemente en aprender más, mediante la realización de esquemas y reproducción de pseudopalabras a partir de lo que ven.
- De los cinco años y medio a los seis y medio, encontramos dibujos temáticos que conforman representaciones en las que proyectan sus experiencias, fantasías, inquietudes o intereses. Podemos observar, por otro lado, cómo cada vez se centran más en los significantes del sistema lingüístico, lo que conlleva la reproducción de palabras a través del analizador visual, así como la construcción de signos semióticos a partir del analizador auditivo. En estas producciones, es normal que aparezcan errores tanto de tipo grafomotor como morfo-fonológicos. Hay que entenderlos no como algo negativo sino como algo necesario para el aprendizaje de la escritura. También encontramos algo muy interesante, que es la construcción de pequeños textos sintagmáticos que combinan unidades de carácter pictográfico y lingüístico.

3. Características gráficas de la preescritura infantil

Investigaciones como la de Martínez (2003) dieron resultados relacionados con las aplicaciones de los métodos de preescritura, observando ciertas características que pueden ser analizadas. En la evaluación de tipo cualitativo, vieron calidad en características como legibilidad, tonicidad grafomotriz, dominio del pulso y del enlace de las cadenas gráficas que conforman cada palabra como unidad, economía en el uso de los instrumentos y soportes,

rasgos de firmeza y seguridad en el trazo, así como una configuración de una letra de carácter inédito, propio y personal.

Siguiendo las características anteriormente mencionadas y basándonos en otros estudios como el de Baldeón (2015), llegamos a poder crear una clasificación de las características de la grafomotricidad infantil:

- Desarrollo motor fino: Los niños comienzan con trazos grandes y descoordinados, avanzando hacia movimientos más precisos y controlados a medida que practican.
- Control de la mano y los dedos: Aprenden a controlar el lápiz o el crayón utilizando la punta de los dedos en lugar de la palma de la mano.
- Dominio de la presión: A medida que avanzan, ajustan la presión del lápiz para crear trazos más oscuros o más claros según sea necesario.
- Coordinación mano-ojo: Mejoran su capacidad para coordinar la visión con los movimientos de la mano al seguir líneas o copiar formas.
- Exploración del espacio gráfico: Experimentan con trazos en diferentes direcciones, tamaños y formas, lo que les permite desarrollar habilidades visuales y espaciales.
- Atención y concentración: A medida que practican actividades de escritura y dibujo, mejoran su capacidad para mantener la atención y la concentración durante períodos más largos.
- Progresión gradual: La grafomotricidad infantil sigue una progresión gradual, comenzando con trazos simples y movimientos básicos y avanzando hacia patrones y formas más complejas a medida que el niño crece y se desarrolla.

4. Técnicas para el desarrollo de la grafomotricidad

Existen muchas maneras de ayudar al niño con el desarrollo de su grafomotricidad. El objetivo de la grafomotricidad es permitir que los niños adquieran habilidades necesarias para que puedan expresarse a través de signos escritos y mediante prácticas que permitan el dominio del antebrazo, muñecas, manos, y de manera especial los dedos (Zambrano et al. 2021, p. 145).

Dependiendo del docente y del grupo-clase se pueden integrar unas u otras. Los profesores siempre van a elegir usar en sus situaciones de aprendizaje aquello con lo que sus discentes vayan a sentirse cómodos, motivados y puedan avanzar en su aprendizaje, además de estar el mismo seguro con la manera de guiar a los niños y niñas.

Cabrera (2019) confirma que la grafomotricidad es la técnica más apropiada para preparar a los niños para el desarrollo específico de la escritura. Antes de esto, es necesario seguir los pasos previos de la preescritura, que permiten a los niños desarrollar la habilidad motora fina. Es muy importante motivar a los niños para que tengan una actitud abierta y positiva a todos estos procesos y existen maneras lúdica y educativas para ello.

Existen todo tipo de opciones, por ejemplo, está el método lúdico. Según Zambrano, el método lúdico consisten en:

Un conjunto de estrategias encaminadas a crear un ambiente armónico, sumergiendo a los estudiantes en el proceso de aprendizaje a través de actividades de la enseñanza y entretenimiento, que pueden incluir contenido del curso, temas o información (2021, p.146).

Para Aberastury (1998) el método lúdico no significa solamente jugar por recreación, sino que además también desarrolla actividades muy profundas dignas de su aprehensión por parte del infante, pues esto consiste en método de enseñanzas disfrazadas a través del juego.

Tenemos como opción muchas técnicas grafo-plásticas. Díez- Macías et al. (2017) considera en su investigación tres clasificaciones de las técnicas grafo plásticas. La primera que es considerada muy importante es el dibujo, donde los niños pasan un proceso y se considera una etapa de evolución que el niño debe realizar; de la misma manera considera que la pintura es fundamental para el desarrollo motriz del niño, y por último el collage, mediante diversa procesos van adquiriendo un mejor manejo de la tijera o del rasgado.

Existe una investigación bibliográfica de Herrera et al. (2020) concretamente de las diferentes estrategias pedagógicas para el desarrollo de la grafomotricidad, donde nos enseñan todo tipo de autores de diferentes países que trabajan todo tipo de técnicas, dejándonos ver la infinidad de opciones que existen. Nos exponen la grafomotricidad como un método de psicomotricidad, o diferentes modelos de escritura, autores que apoyan apps para ello..

5. El grafismo creativo

5.1. Concepto de grafismo creativo

Ser creativo significa tener el don de transformar las cosas materiales y darles esencia de irreales. La creatividad, según Gordillo es la más alta facultad del pensamiento humano integral. Todo niño es creativo ya que no posee unas creencias o unas pautas ya establecidas por la sociedad y las culturas, sino que él mismo inventa su propio pensamiento (Ruíz, 2010).

El término grafismo creativo aún no está vigente ni en la propia RAE. No existen estudios que indaguen sobre su concepto y no tenemos constancia de muchos autores que lo trate de una manera totalmente directa.

El grafismo creativo es una forma diferente de trabajar la grafomotricidad, es una técnica educativa que se centra en el desarrollo de habilidades de motricidad fina y la creatividad en los niños a través de actividades de dibujo y escritura. Esta metodología no solo se centra en mejorar las habilidades necesarias para llegar a la escritura, sino también estimular la imaginación, la creatividad y la propia identidad del niño.

Editoriales como Edelvives o Anaya han publicado sus cuadernos de grafismo creativo, las portadas las vemos en la Figura 6 y Figura 7. Ellos mismos lo definen como una serie de cuadernos que estimulan las destrezas manuales de los pequeños, su creatividad, atención, concentración y confianza en sí mismos para llegar seguros a la escritura.

Figura 6.

Libro Grafismo Creativo Anaya.



Figura 7.

Libro Grafismo Creativo Edelvives.



El grafismo creativo en la educación infantil nos da una amplia variedad de ventajas que van más allá del simple entretenimiento. Como señala Edwards (2010), las actividades gráficas y artísticas pueden mejorar la capacidad de los niños para concentrarse y mantener la atención, lo cual es fundamental para el aprendizaje en todas las áreas. Además, el grafismo creativo puede ayudar a los niños a expresar sus emociones y sentimientos de manera segura, donde ellos se sientan cómodos, ayudando a su bienestar emocional.

Cada vez se da más importancia al desarrollo de la imaginación y la creatividad. Wright (2010) destaca que a través de actividades que podemos tomar como grafismo creativo, los niños aprenden a pensar de manera divergente, explorar nuevas ideas y solucionar problemas de manera innovadora. Estas habilidades son cruciales no solo para su vida académica, sino también para su desarrollo personal y social.

5.2. El uso del grafismo creativo en el aula

Los beneficios que presenta el grafismo creativo son la mezcla entre las ventajas de todo aquello que haga desarrollar la grafomotricidad infantil junto a las que engloba el uso de la creatividad en los niños. La presencia de ello en las aulas tiene indudables connotaciones positivas.

Según estudios de Bresler (2004), las actividades de grafismo creativo pueden mejorar la comprensión de conceptos matemáticos y científicos, así como fortalecer las habilidades de alfabetización temprana. Por ejemplo, al dibujar y crear gráficos, los niños aprenden sobre formas, tamaños, patrones y secuencias, lo que les ayuda a comprender mejor los conceptos matemáticos básicos. En las Figuras 8 y 9 podemos observar actividades que ayudan a este aprendizaje de conocimientos matemáticos

Figura 8.

Actividad grafismo creativo.



Nota: Colegio Nuestra Señora de la Merced.

Figura 9.

Actividad grafismo creativo.



Nota: Elaboración propia.

Se puede integrar el grafismo creativo en aula de muchas maneras, tanto tradicionales como innovadoras, Tenemos los ejemplos de las actividades de las Figuras 10 y 11 como actividades más plásticas y otra, como es la Figura 12, más tradicional. El objetivo siempre será el desarrollo integral del niño. Es esencial proporcionar un ambiente de aprendizaje enriquecedor y seguro donde los niños se sientan libres para experimentar y expresar sus ideas gráficas. Esto incluye ofrecer una variedad de materiales y herramientas artísticas, como crayones, pinturas, papel de diferentes texturas y tamaños, y dispositivos digitales para el diseño gráfico (Thompson, 2015).

Los niños adquieren poco a poco destrezas y habilidades para el su proceso de grafomotricidad de acuerdo con cada etapa cognoscitiva de la percepción, el niño va adecuándose a las técnicas que más le resulten apropiadas de acuerdo a sus habilidades, a su edad y a su creatividad. (Ruiz, 2010)

Martínez et al., defienden que la grafomotricidad no puede basarse en «fichas» o ejercicios reiterativos y mecánicos sino en el diseño de actividades que constituyan procesos de aprendizaje que suponen acciones complejas. (2018, p.211)

Figura 10 y 11.

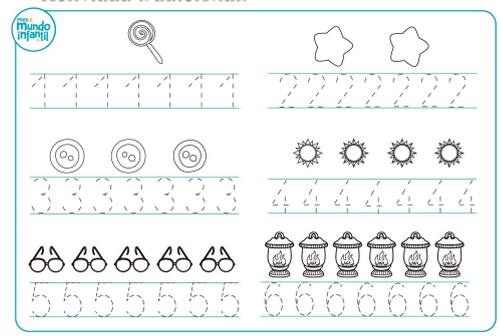
Actividad plástica a través de la música en la que se trabaja grafomotricidad.



Nota: Actividad de la propuesta de Gómez, M. (2023).

Figura 12.

Actividad tradicional.



Nota: Mundo Primaria.

Buscando información sobre el grafismo creativo podemos comprobar que no existe una gran cantidad de información. La existencia de esta técnica no aparenta estar muy vigente en los colegios, sin embargo, la utilizamos más de lo que creemos. Es muy importante conocer a fondo las herramientas que utilizamos en las aulas, por ello hemos querido indagar esta técnica de desarrollo de la grafomotricidad.

Tras analizar y recopilar la información sobre este, hemos querido observar cual es la verdadera presencia de esta técnica y la utilidad que la ven docentes y estudiantes para ello de diferentes colegios.

6. Metodología

Se llevará a cabo una investigación de diseño no experimental de carácter mixto, teniendo presente métodos cuantitativos y cualitativos en el análisis de recogida de datos. Analizaremos estos datos de manera objetiva, incluyendo también preguntas de respuesta abierta donde los encuestados dejarán sus vivencias de una manera anónima.

Se tendrán en cuenta datos de docentes o estudiantes de magisterio de todas las edades, haciendo comparación entre ellos, por edad, género y experiencias. La investigación se centrará en el análisis de la presencia del grafismo creativo en el aula, el conocimiento del concepto y la utilidad dentro de las clases según los propios docentes.

6.1. Variables

Las variables a tener en cuenta son:

- Conocimiento del concepto “grafismo creativo”
- Uso y presencia en su aula, vivencias con esta práctica.
- Integración en sus propias aulas del grafismo creativo y utilidad en el desarrollo de la grafomotricidad de los alumnos.

6.2. Muestra

La encuesta estaba dirigida a docentes o estudiantes de educación. La encuesta se difundió entre grupos de profesores, estudiantes y en Instagram apuntando las personas a las que iba dirigida.

Como resultado, los participantes han sido un total de 67 mujeres y 17 hombres de muchos puntos de España, haciendo hincapié en la provincia de Segovia y de Palencia, pero también con experiencias de Asturias, Las Palmas de Gran Canaria o Mallorca. Los participantes engloban todo tipo de edades previas a la jubilación, tenemos desde los 18 años hasta los 59, siendo 22 y 23 años la edad más frecuente.

El 42,9 % de los participantes son estudiantes de Educación Primaria o Educación Infantil, siendo el 31% profesores y profesoras de Educación Infantil y un 26,2 de Educación Primaria.

6.3. Procedimiento

La encuesta está cerrada a través de la herramienta Google Forms consultando las preguntas previamente con vista a los objetivos de la investigación. La propia encuesta está preparada para bifurcarse dependiendo la respuesta del participante.

Se compartió de manera online a través de Whatsapp a grupos de docentes de diferentes colegios a los que teníamos acceso y a grupos de estudiantes de magisterio. Por otro lado fue compartido en la red de Instagram a través de una historia donde se adjuntaba el link y se especifica el público al que iba dirigido, para ello ver Anexo I.

La encuesta se difundió a principios del mes de julio, dejando una semana de margen para recibir todas las respuestas posibles. En el momento de cierre tenemos un total de 84 respuestas válidas para el análisis.

6.4. Instrumentos

El siguiente enlace ha sido el proporcionado a los participantes, con él se puede acceder directamente a la encuesta: [Link a la encuesta.](#)

El instrumento es de carácter cuantitativo y cualitativo, donde aparecen preguntas cerradas y otras abiertas de respuesta larga. Los participantes podían extenderse a su gusto según su experiencia.

La primera sección de la encuesta era general, donde estaban las preguntas de género, edad, ocupación y provincias. Además de la pregunta “¿Sabes lo que es el grafismo creativo?”.

Según la respuesta a esta primera pregunta, la encuesta se dirigía a las siguientes cuestiones si la resolución era positiva o a una pequeña explicación sobre lo que es el grafismo creativo si era negativa.

Además de una pequeña explicación de la definición de grafismo creativo, se adjuntó el link a un blog en el que aparecen materiales y actividades de esta práctica y una imagen ejemplificativa de una actividad.

[Cuadernos de grafismo creativo para 3, 4 y 5 años.](#)

7. Resultados

Al ser una investigación de carácter mixto, nos encontramos con resultados de carácter tanto cualitativo como cuantitativo. Para presentar los resultados se hará distinción entre uno y otros.

7.1. Resultados de carácter cuantitativo

En la muestra podemos ver una plena abundancia de mujeres docentes ante hombres del sector, reflejada en la Figura 13.

En referencia con la edad podemos observar como tenemos una amplio rango de edades, como se puede observar en la Figura 14. Teniendo más prominencia en los 22 y 23 años, (véase en la Figura 15) siendo la mayoría estudiantes de Educación Infantil y Primaria que han realizado prácticas en diferentes colegios.

Figura 13.

Gráfica respuestas género.

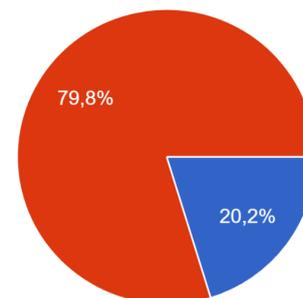


Figura 14.

Gráfica de barras respuestas edad.

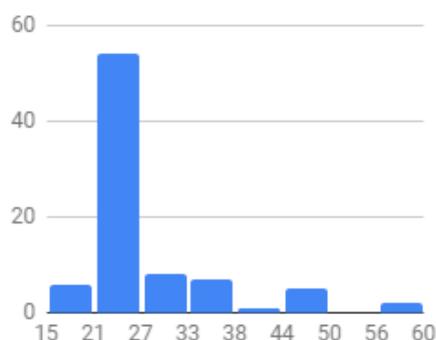


Figura 15.

Valores y frecuencias respuestas de la edad.

VALOR	FRECUENCIA
23	14
22	14
21	9
24	7
25	7

Podemos observar en la Figura 16 que en la muestra predomina este rango de edad. Si nos vamos al tipo de participantes vemos reflejados estos datos. El 42,9% son estudiantes, por lo que podemos hacer comparación entre las personas que aún están estudiando y los docentes ejerciendo.

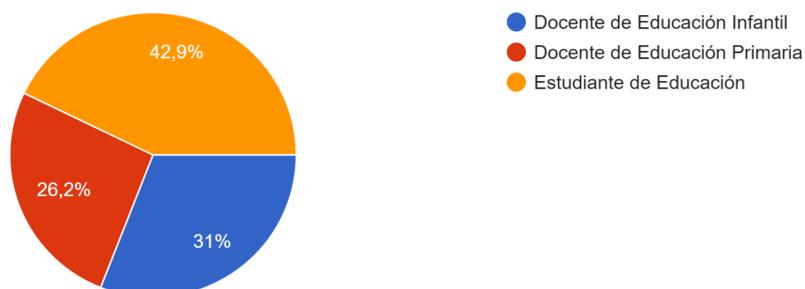
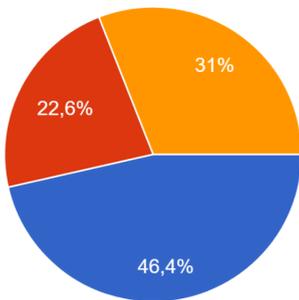


Figura 16.

Gráfica respuestas al tipo de participantes.

Figura 17.

Gráfica ¿Sabes lo que es el grafismo creativo?



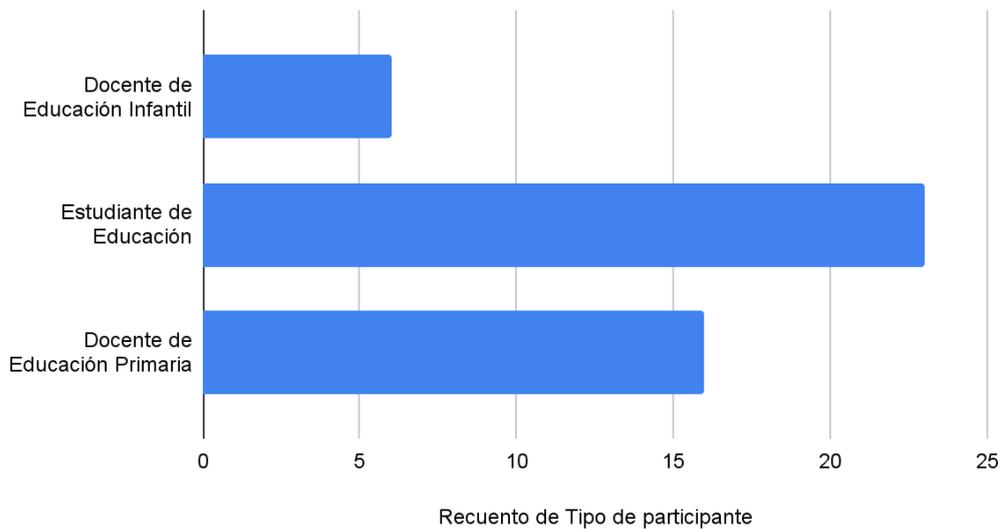
En general y sin hacer distinción de tipo de participantes, género o edad, observamos en la Figura 17 que casi la mitad de los participantes sí que tenían y aún conocimiento previo del concepto de grafismo creativo. Mientras que el 31% no lo tenía claro, el 22,6% de los participantes dio una respuesta completamente negativa a ello.

Tras una breve explicación del concepto, el 99,7% de las personas que habían respondido “Tal vez” o “No”, confirmaban que sí sabían lo que era.

Dentro de las respuestas a esta pregunta, si separamos los participantes que no han dado la respuesta positiva, nos encontramos con la Figura 18, donde la mayoría de los participantes que no conocen o no están seguro de ello son los estudiantes de Educación.

Figura 18.

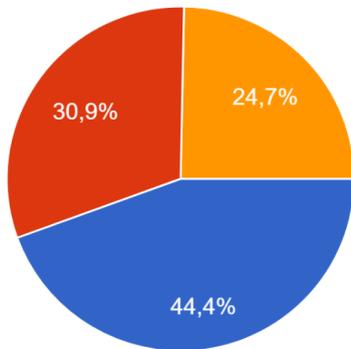
Gráfica de participantes que no saben lo que es el grafismo creativo.



Una vez realizadas estas preguntas bases, nos encontramos con las cuestiones más dirigidas a la técnica del grafismo creativo.

Figura 19.

Gráfica de uso del grafismo creativo en el aula.



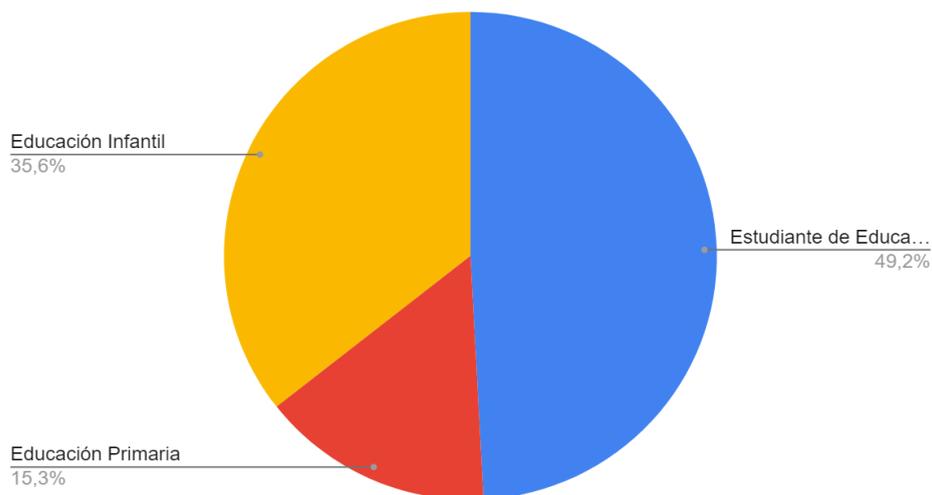
Como se ve en el propio gráfico de la Figura 19, donde preguntamos sobre el uso del grafismo creativo en sus aulas, el 30,9% son las personas que han contestado que no, siendo estos una gran proporción de docentes o futuros docentes los que no usan el grafismo creativo en el aula. El 44,4% respondieron que sí y el 24,7% con un tal vez.

Sí separamos de nuevo la encuesta según la respuesta a esta pregunta, podemos ver que tipo de participantes son los que han afirmado que sí o que tal vez lo usan.

En la Figura 20 se muestran los porcentajes de las personas con respuesta afirmativa o dubitativa, siendo los estudiantes el cuadrante más voluminoso en esta ocasión. Observamos como únicamente el 15,3% son profesores o profesoras de Educación Primaria.

Figura 20.

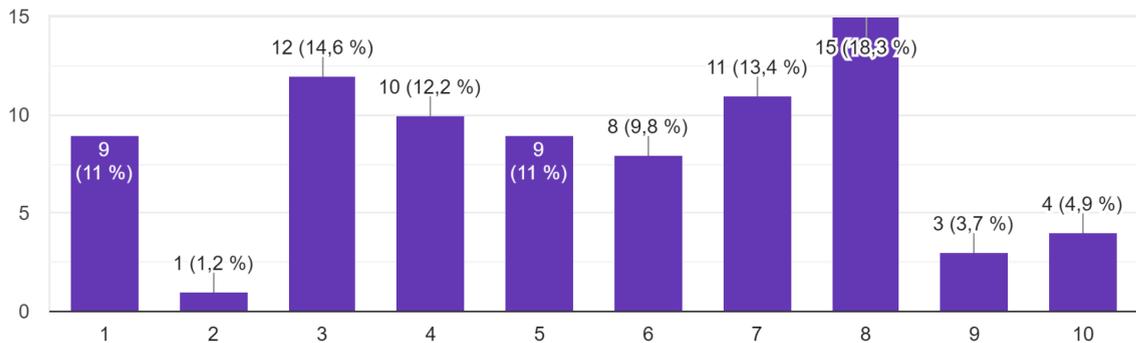
Gráfica de participantes que confirman el uso del grafismo creativo en el aula.



La presencia del grafismo en el aula viene dada un poco de la mano de la anterior pregunta. Sin embargo, decidimos hacer un apartado con una escala lineal donde el 1 es nunca y el 10 es siempre, obteniendo los resultados que vemos en la Figura 21.

Figura 21.

Gráfica de barras de la presencia del grafismo creativo en el aula.



En la Figura 21, observamos que no podemos destacar ninguna de las puntuaciones por encima de las demás. En esta ocasión volvemos a separar según el tipo de participante, como se ve en las figuras 22, 23 y 24, para obtener así la presencia en cada uno de los roles.

Figura 22.

Gráfica Estudiantes de Educación.

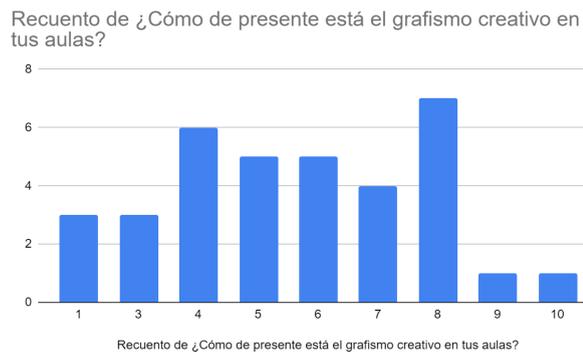


Figura 23.

Gráfica docentes de Ed. Infantil.

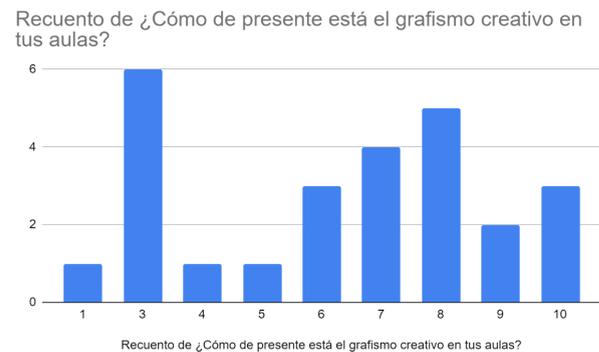
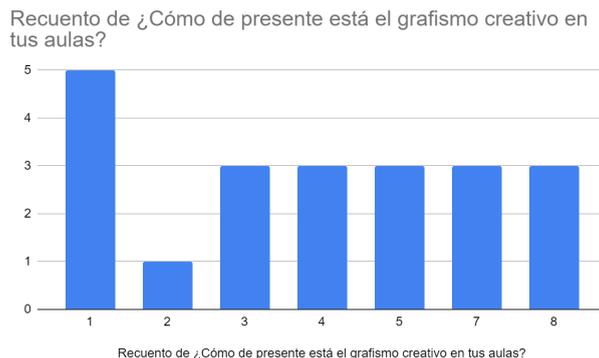


Figura 24.

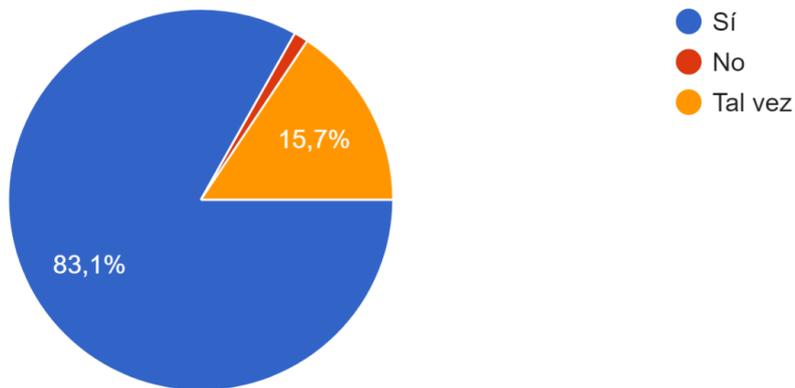
Gráfica docentes de Ed. Primaria.



También se les hizo una pregunta con opinión sobre la integración en general del grafismo creativo en los colegios. En la Figura 25 podemos observar como casi el 100% tiene una respuesta afirmativa o han optado por la respuesta “tal vez”.

Figura 25.

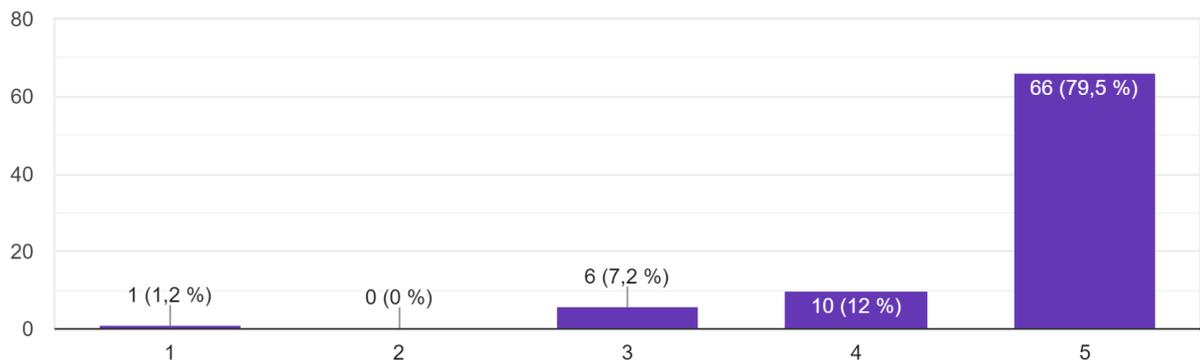
Gráfica pregunta ¿Crees que debería estar más integrado en el colegio?



La última afirmación de carácter cuantitativo que tenía la encuesta era que los niños pueden desarrollar la motricidad fina a través del grafismo creativo. En la Figura 26 vemos reflejadas las respuestas, donde todos los participantes, exceptuando uno, están de acuerdo con la afirmación, siendo el 79,5% los que han señalado estar totalmente de acuerdo con ella.

Figura 26.

Gráfica respuestas afirmación “los niños pueden desarrollar la motricidad fina a través del grafismo creativo”.



7.1. Resultados de carácter cualitativo

Para dar oportunidad a que los participantes diesen su opinión más sincera y expandida, creamos dos preguntas con respuesta abierta donde los docentes y estudiantes nos comentaban que experiencia habían tenido con el grafismo creativo y otra en la que nos dejaban otras técnicas que ellos veían efectivas.

Estas dos preguntas no eran obligatorias, por lo que 31 personas optaron por no responder una o las dos preguntas. En el caso de la pregunta ¿qué experiencias has tenido tú con esta técnica de desarrollo de la grafomotricidad? Tenemos un total de 31 cuestionarios en blanco, mientras que 22 personas nos cuentan que no han tenido contacto con ella en el aula. Algunas de estas respuestas son de estudiantes los cuales solo lo han visto de manera teórica en la universidad.

Nos quedan 31 respuestas de todo tipo. Haciendo una visión generalizada todas estas respuestas se refieren a sus experiencias de manera positiva, es decir, usan palabras como “muy buenas” o “positiva”. Como pueden ser estos ejemplos de respuestas:

- “Positivas y enriquecedoras.”
- “Siempre buena, rica, variada”
- “Muy buenas, a los niños les encanta”
- “Muy buenas, sobretodo en las prácticas que lo pude presenciar con la tutora”
- “Muy buena. Les hace disfrutar y trabajas aspectos como la motricidad, la precisión, los colores y la imaginación.”

Dentro de este grupo de respuestas también tenemos docentes y estudiantes que no han dejado sus experiencias mucho más detalladas, algunas de estas son:

- “Dentro de la educación Montessori hay materiales específicos que desarrollan esta técnica, como los reseques que se utilizan desde educación infantil”
- “Muy buena: desarrollan buena presión digital, muy buena coordinación óculo manual y es muy motivadora para los niños/as. Además desarrolla su pensamiento creativo.”

- “En clase de Educación Física a través de un circuito de relevos, el alumnado debía expresarse libremente en un folio en blanco en base a una temática predeterminada.”
- “Al principio fue un poco rara ya que es la primera vez este año que la hemos introducido dentro del aula, pero gracias a mis compañeros hemos sabido trabajar bien estos aspectos con el primer ciclo de infantil”
- “Muy positiva, durante las prácticas en un aula de educación infantil he podido ver como se otorga libertad a la hora de trabajar la grafomotricidad. Permite que tengan mayor confianza y se adapte a cada niño al mismo tiempo que tiene una base guiada, enfocándose en el proceso y no tanto en el resultado.”
- “Realizar actividades en las que se les mandaba un grafismo específico para rellenar una forma, normalmente ya venía definido el patrón (líneas, puntos, cuadrados...) y debían rellenar la forma con esos patrones. En algunas utilizaban un único patrón, como puntitos y en otras se realizaba una combinación de ellas.”

Por otro lado, se puede destacar una última opinión en la que observamos una pequeña crítica constructiva sobre el uso de esta:

- “Su uso me parece muy eficaz, pero a veces se obliga a hacer de una manera tradicional y se le quita el verdadero significado que tiene.”

Por último, teniendo una visión hacia posibles investigaciones derivadas de esta, propusimos la pregunta: ¿Qué otras técnicas de desarrollo de la motricidad ves eficaces?

Con la cual no pasa lo mismo que con la anterior, al no ser obligatoria, muchos de los participantes decidieron dejarla en blanco. En este caso es un total de 40 personas sin una respuesta. Lo que no hace quedarnos con 44 contestaciones.

No se puede observar una o algunas técnicas que se repitan más que otras, existen una gran variedad de respuestas. Algunas incluyen muchas técnicas junto con sus explicaciones y otras nos dejan una enumeración de actividades. Algunos ejemplos interesantes de la muestra son:

- “Practicar con elementos sensoriales, como arena. Utilizar la pizarra de manera previa al uso del bolígrafo y el cuaderno. Cajas sensoriales. Practicar con elementos de la vida cotidiana (cremalleras, botones...). Promover el uso de las tijeras. Tratar de meter elementos en espacios determinados de su tamaño. Practicar la pinza.”

- “Trabajo con materiales que que impliquen agarres, pinzas, traspaso de objetos de izquierda a derecha...vida práctica en la Metodología Montessori”
- “Pintura de dedos, pintar con pincel, modelar plastilina, hacer bolitas de papel de seda, recortar de forma libre y dirigida(muy bueno), pegar gomets, rasgar papeles... Además hay muchos tipos de juegos que desarrollan la motricidad: juegos con pinzas, pinchitos, puzzles, enroscar y desenroscar, encajes, etc.”
- “Utilización de materiales que reproduzcan el movimiento gráfico aunque no impliquen explícitamente realizar trazos, por ejemplo, pasar con una cuchara de un recipiente a otro canicas realizando el movimiento siempre de izq a dcha de forma que se adquiera el sentido de la grafía.”
- “Esto lo añadimos juntos con otras Metodologías activa como el aprendizaje de rincones y funciona muy bien, porque pueden explotar su desarrollo cognitivo, y además añadiendo aprendizajes activos(suelen resultar muy beneficioso para el aprendizaje de nuestros alumno/as).”
- “Uso de la pinza en diferentes juegos y actividades, bandejas de arena para realizar trazos, letras y números, uso de pinceles, punzones, tijeras, bandejas sensoriales para trabajar trasvases, juegos de enroscar y desenroscar...”
- “Cualquier actividad manipulativa que implique la coordinación ojo-mano, la fuerza, prensión, encajes, rasgado de papel, punzar, manipulación de materiales diversos (bandejas de experimentación),...”
- “Desarrollo motriz en Educación Física desde infantil. Diferentes circuitos por el gimnasio y actividades específicas que se decidan, como escalada con objetos que se tengan.”
- “muchas, jugar con plasti, rasgar, coger, jugar con pinzas, bolitas de colores, jugar con piezas y rompecabezas, separar, agarrar... una infinidad”
- “Utilizar cuchillos y tenedor, cortar tijeras, punzar, rasgar, abrochar/desabrochar botones, cremalleras... Usar pinzas tender, pipetas, coser, etc”
- “Trasvases, dactilopintura, pinchitos, rasgar papel, modelar (plastilina, arcilla...), provocaciones, minimundos, JUEGO y sobre todo, JUEGO LIBRE”

8. Discusión

El análisis de los resultados obtenidos en esta investigación responde a la cuestión de saber cuánta era la presencia y el conocimiento del grafismo creativo en las aulas de Educación Infantil y Primaria, así como su percepción entre docentes y futuros docentes. Los resultados cuantitativos reflejan varias tendencias significativas. La muestra estaba compuesta por un 42.9% de estudiantes y el resto eran docentes en activo, lo que permitió una comparación amplia y diversa entre diferentes grupos de participantes, aportando una visión más amplia sobre el uso y conocimiento del grafismo creativo. Al principio, el 46.4% de los encuestados afirmó tener conocimiento previo sobre el grafismo creativo, mientras que un 31% dió una respuesta dudosa y un 22.6% no conocía el término directamente, siendo esto un gran porcentaje de personas que no lo conocen.

Después de proporcionar una breve explicación sobre el grafismo creativo, el 99.7% de los participantes que inicialmente no conocían el término o tenían dudas, afirmaron haber entendido el concepto. Esto indica que el grafismo creativo, aunque como hemos reiterado varias veces durante toda la investigación, sea poco conocido, es fácilmente entendible y reconocible una vez explicado, o en muchas ocasiones, utilizado sin ser conscientes de ello.

Se observó que una gran proporción de futuros docentes no utiliza el grafismo creativo en sus prácticas. Esto sugiere que, aunque los beneficios y la importancia del grafismo creativo son claros para muchos, su presencia en las aún no está clara.

Los resultados cualitativos proporcionaron un contexto más profundo y narrativo sobre las experiencias de los docentes y estudiantes con el grafismo creativo. Muchos docentes y futuros docentes compartieron experiencias positivas relacionadas con el uso del grafismo creativo, aunque no siempre eran conscientes de que estaban utilizando esta técnica específica, muchos de ellos confirman sus beneficios y nos dejan de referencias otras técnicas como las que nos encontramos en el punto de 4 de la fundamentación teórica, incluso alguno hace mención a alguna de las tres técnicas de Díez- Macías et al. (2017).

Las anécdotas describen cómo las actividades de grafismo han beneficiado a los niños en términos de desarrollo motor fino, creatividad y expresión personal. Las respuestas cualitativas mostraron una variedad de técnicas y actividades utilizadas para desarrollar habilidades grafomotoras, tales como el uso de diferentes materiales (pinturas, lápices, ceras)

y métodos (dibujo libre, trazado de líneas, creación de formas). Estas actividades reflejan una aplicación práctica del grafismo creativo, aunque no siempre etiquetada como tal.

Varios aspectos importantes del desarrollo grafomotor están directamente relacionados con los resultados obtenidos. La teoría subraya que el grafismo en la escuela es fundamental para desarrollar habilidades motoras finas. Los resultados de la investigación confirman esta idea, ya que los docentes reconocen los beneficios del grafismo en el desarrollo infantil.

Aspectos como las habilidades motoras, perceptivas y representativas son cruciales para mejorar la competencia grafomotora. La investigación muestra que las actividades de grafismo creativo ayudan a mejorar estas habilidades en los niños. Aunque la teoría dice que el grafismo creativo es una técnica poco conocida y usada, los resultados sugieren que, una vez que los docentes la entienden, la valoran mucho. Esto muestra que hay una gran oportunidad para integrar el grafismo creativo en el currículo educativo. Otros autores, como son Martínez et al. (2018) confirman que cuando se utiliza una metodología basada en la grafomotricidad, los porcentajes de diversas dificultades y retrasos en el aprendizaje de la escritura, los cuales dan lugar a algunos síndromes específicos como el síndrome de la letra torturada o el síndrome de la letra de cartilla, disminuyen drásticamente.

A pesar del conocimiento teórico, la aplicación práctica del grafismo creativo en las aulas es limitada, lo que sugiere la necesidad de una mayor formación y concienciación entre los docentes. Las experiencias y testimonios cualitativos destacan los numerosos beneficios del grafismo creativo para el desarrollo de habilidades motoras finas y la creatividad en los niños. La investigación sugiere que el grafismo creativo debe ser más integrado y estudiado en el ámbito educativo, aprovechando su potencial para enriquecer el desarrollo infantil.

Se ha intentado indagar en un campo poco estudiado, aportando un conocimiento sobre el estado actual del grafismo creativo en las aulas,

9. Conclusiones

Gracias a la participación que ha tenido la gente en la encuesta y la gran muestra que hemos llegado a analizar, hemos podido llegar de una manera bastante íntegra a los objetivos que propusimos al principio del estudio.

El objetivo general de la investigación se centraba en el análisis y comprensión de la presencia del grafismo creativo en las aulas de diferentes colegios a través de la propia experiencia de los docentes. En el apartado de los resultados nos encontramos no solo con un análisis de datos cuantitativos, sino de experiencias personales de docentes, lo que nos acerca aún más a la realidad.

Eran casi la mitad de los encuestados los que sí sabían qué era el grafismo creativo. Sin embargo, sigue siendo un gran número las personas que decían que no. Tras la explicación sí que podían afirmar su conocimiento sobre ello, dejando ver que en muchas ocasiones no sabemos poner nombre a aquello que estamos realizando.

Durante toda la investigación hemos destacado que el concepto de grafismo creativo es poco reconocido y está poco estudiado, dejando a esta técnica en un segundo plano, cuando podemos afirmar que los encuestados están de acuerdo en que tiene que estar mucho más integrado en los colegios.

Con las respuestas también hemos cubierto los objetivos generales expuesto al inicio, puesto que gracias a las preguntas planteadas se han observado y comparado la presencia del grafismo creativo en las aulas de Infantil y Primaria, además de medir el impacto positivo en los alumnos que puede tener el uso del grafismo creativo en las aulas según las creencias de los encuestados.

Con las preguntas abiertas, como han sido las expuestas en el apartado 7.2., los docentes y estudiantes nos han presentado muchas anécdotas y experiencias diversas sobre el campo y sobre posibles casos de estudios. Aparte de una gran cantidad de experiencias positivas, hemos podido disfrutar de todo tipo de pensamientos sobre el tema y una gran recopilación de otras técnicas sobre el desarrollo del grafismo creativo.

Una vez analizados todos los datos, podemos empezar a indagar en el apartado de las hipótesis. Con los respuestas de las preguntas relacionadas con el conocimiento y la presencia del grafismo creativo en el aula hay muchas más presencia de la hipótesis alternativa (H1), la

cual hace referencia a que sí que existe una presencia y un conocimiento sobre esta técnica en las aulas de Educación Infantil y Primaria según la perspectiva de los docentes y estudiantes a ello.

Sobre la efectividad de la práctica no hay cabida a la hipótesis nula (H_0), ya que si observamos la Figura 21, prácticamente todos los encuestados sí que consideran una práctica eficaz el grafismo creativo para el desarrollo de la grafomotricidad en los niños.

Esta técnica tiene muchos beneficios a la hora de integrarse en el aula. Es muy importante conocer todas las posibilidades que se nos presentan en el aula y en muchos casos, como es este, no tenemos suficiente información sobre ello.

Son pocos autores los que han trabajado este tema a fondo. La educación avanza y son muchas las nuevas metodologías que se van desarrollando, y un buen docente debe evolucionar con ella. Siempre que realizamos una práctica esta viene respaldada de la teoría, aunque en muchas ocasiones no seamos conscientes de ello.

Los niños crecen muy rápido y evolucionan de maneras totalmente distintas. Si observamos bien, vemos que el alumnado pasa por una serie de etapas, cada una distinta y en distinto momento dependiendo del niño, pero estos cambios reflejan su desarrollo evolutivo, incluyendo el madurativo, el gráfico y el motriz (Asensio, 2020). La educación del niño debe ser integral.

El grafismo creativo tiene cada vez más presencia en las aulas y tiene muchas posibilidades para ayudar a los niños a desarrollarse de una manera completa y compleja, en este caso, esta técnica no solo nos ayuda con su grafomotricidad, sino que además con su creatividad, imaginación y ganas por aprender.

Referencias bibliográficas

- Aberastury, A. (1998). *El niño y sus juegos*.
- Asensio Andrés, N. (2020). *Grafomotricidad en el aula a través de la obra de Joan Miró. Maleta educativa para la etapa de Educación Infantil*.
- Baldeón Ruiz, E. M. (2015). *Elaboración y aplicación de un Manual Manito que Aprende de ejercicios de grafomotricidad para el desarrollo de destrezas de pre escritura en los niños del Centro de Educación Inicial “Dr. Alberto Larrea Chiriboga” de la Parroquia el Rosario*.
- Bartolomé, R. (1993). *Educador infantil*. Interamericana.
- Bresler, L. (2004). *Knowing Bodies, Moving Minds: Toward Embodied Teaching and Learning*. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers.
- Cabrera Valdes, B. (2019). El desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas del grado preescolar (The development of fine motor skills in preschool children). *Revista Mendive*, 17(2), 222-239. Obtenido de <https://n9.cl/hrkt>
- Chavez Flores, A. E. (2020). *Técnicas grafo plásticas para desarrollar la grafomotricidad en los niños de 04 años de la IE Jardín Infantil 123, Independencia–Huaraz*.
- Díaz-Macías, T. M., Bumbila-García, B. B., & Bravo-Cedeño, G. del R. (2017). *Las técnicas grafo plásticas y la pre escritura [Graphical plastic techniques and prewriting]*. Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo, 1–12. <https://www.eumed.net/rev/atlante/2017/06/pre-escritura.html>
- 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.
- Edwards, C. (2010). *The Hundred Languages of Children: The Reggio Emilia Experience in Transformation*.
- Gómez Narciso, M. (2023). *El lenguaje no convencional en Educación Musical y su interdisciplinariedad con la Educación Plástica*.
- González, L. A. (2012). 6-La grafomotricidad en Educación Infantil. *Revista Arista Digital*.

- Herrera, D. G. G., Lozano, M. I. Á., & Álvarez, J. C. E. (2020). Estrategias Pedagógicas para el desarrollo de la grafomotricidad. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 508-527.
- Martínez García, M., y Martín Hernán, G. (2018). *Dejando huella: propuestas metodológicas para la educación de la grafomotricidad en educación infantil*. Educación y Futuro: revista de investigación aplicada y experiencias educativas., 39, 205-229.
- Muñoz-Hidalgo, M. D. (2014). *El dibujo infantil: La etapa preesquemática*.
- Lliguisaca, Y. T. C., & Salazar, A. Z. C. (2021). Técnicas grafo-plásticas innovadoras como experiencia de aprendizaje para desarrollar su grafomotricidad. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria KOINONIA*, 6(4), 156-177.
- Pacheco García, M. T. (2011). *La grafomotricidad en la Educación Infantil*. Temas para la educación, 16. Recuperado de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docuipdf.aspx?d=8640&s=>
- Rojas, E. M. P. (2012). *La evolución del dibujo infantil. Una mirada desde el contexto sociocultural merideño*. Educere, 16(53), 157-170.
- Rius Estrada, M. D. (2003). *La educación de la grafomotricidad: un proceso natural*. en J. I. Gallego ortega (coord.), *Enciclopedia de Educación Infantil* (pp. 173-196).
- Ruíz Meza, M. D. S. (2010). *Conceptos de diseño en el grafismo infantil: interpretación semántica de figuras retóricas*. REPOSITORIO NACIONAL CONACYT.
- Rodríguez, I. R., & Gutiérrez, A. E. (2012). *El dibujo del niño psicótico en las etapas evolutivas del modelo de Lowenfeld drawing of psychotic child in the developmental stages of lowenfeld 's model*. *Cuadernos de Psiquiatría y Psicoterapia del Niño y del Adolescente*, 53, 69-81.
- Thompson, C. M. (2015). *The Visual Arts and Early Childhood Learning*. Teachers College Press.
- Wright, S. (2010). *Understanding Creativity in Early Childhood: Meaning-Making and Children's Drawing*. London: SAGE Publications.

Zambrano, M. L. C., y Grasst, Y. S. (2021). El método lúdico en el desarrollo de la grafomotricidad en niños de 0-5 años: Método lúdico y grafomotricidad. Revista *Cognosis*.

Anexo I

Vías de transmisión del link de la encuesta.

