



FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA  
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

**Bruno Munari. El arte y el juego como  
herramientas de expresión artística en  
Educación Infantil**

TRABAJO FIN DE GRADO  
EN EDUCACIÓN INFANTIL

AUTOR/A: PALOMA VAL MIGUEL  
TUTOR/A: PABLO COCA JIMÉNEZ

Palencia, 11 de julio de 2024



“Jugar es algo serio, los niños de hoy son los adultos de mañana. Ayudémosles a crecer libres de estereotipos; ayudémosles a desarrollar todos los sentidos; ayudémosles a ser más sensibles. Un niño creativo es un niño feliz.”

Bruno Munari

# **RESUMEN**

El presente Trabajo de Fin de Grado presenta una propuesta educativa que resalta la importancia del juego como metodología para promover la expresión artística en la Educación Infantil. El estudio analiza la evolución de la educación artística y el papel del juego, tomando como base la metodología pedagógica de Bruno Munari. Esta influencia se refleja en el diseño de una intervención innovadora y lúdica que se lleva a cabo en un aula de Educación Infantil, a través de actividades vivenciales y participativas que incorporan el juego como componente central.

## **PALABRAS CLAVE**

Juego, expresión artística, Educación Infantil, educación artística, Bruno Munari.

# **ABSTRACT**

The present Final Degree Project presents an educational proposal that highlights the importance of play as a methodology to promote artistic expression in Early Childhood Education. The study analyzes the evolution of art education and the role of play, based on the pedagogical methodology of Bruno Munari. This influence is reflected in the design of an innovative and playful intervention that is carried out in an Early Childhood Education classroom, through experiential and participatory activities that incorporate play as a central component.

## **KEYWORDS**

Game, artistic expression, Early Childhood Education, art education, Bruno Munari.

# ÍNDICE

<b>1. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>1</b>
<b>2. OBJETIVOS.....</b>	<b>2</b>
<b>3. JUSTIFICACIÓN .....</b>	<b>3</b>
<b>4. MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>5</b>
4.1. ARTE Y EDUCACIÓN ARTÍSTICA .....	5
4.1.1. La Educación Artística en Educación Infantil.....	6
4.2. LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EDUCACIÓN INFANTIL.....	8
4.2.1. Relación del juego y el arte .....	9
4.3. BRUNO MUNARI.....	10
4.3.1. Su historia.....	10
4.3.2. El método educativo de Munari .....	11
4.3.3. Bruno Munari y la Educación Infantil.....	12
<b>5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN .....</b>	<b>14</b>
5.1. CONTEXTO .....	14
5.2. FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR.....	14
5.2.1. Competencias presentes de la ley vigente .....	15
5.2.2. Objetivos presentes de la ley vigente .....	16
5.2.3. Contenidos presentes de la ley vigente.....	18
5.3. METODOLOGÍA .....	21
5.4. TEMPORALIZACIÓN .....	22
5.5. DESARROLLO DE LA PROPUESTA .....	22
5.6. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD .....	30
5.7. EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA .....	30
5.8. RESULTADOS Y ANÁLISIS .....	31
<b>6. CONCLUSIONES.....</b>	<b>32</b>
<b>7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>34</b>
<b>8. ANEXOS .....</b>	<b>38</b>
ANEXO I .....	38
ANEXO II .....	39
ANEXO III.....	40
ANEXO IV.....	41
ANEXO V .....	42

# 1. INTRODUCCIÓN

Este documento explora el proceso creativo artístico de Bruno Munari y sus posibles conexiones con la Educación Infantil. La educación artística en esta etapa educativa ofrece numerosos beneficios para el alumnado, por lo que Munari se convierte en un referente ideal. El documento destaca su influencia y contribuciones al desarrollo de la primera infancia a través de su obra y creaciones artísticas.

Como punto de partida, se presentan los objetivos que se buscan alcanzar con este Trabajo Fin de Grado, a lo largo del documento se menciona con las siglas (TFG). Seguidamente, se hace referencia a la legislación educativa pertinente, en este caso al *DECRETO 37/2022, de 29 de septiembre, por el que establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León*, subrayando la importancia de los lenguajes artísticos como parte integral del proceso educativo.

Posteriormente, se considerarán los diversos aspectos teóricos que fundamentan este TFG, incluyendo una visión general de la educación artística y, más específicamente, su aplicación en la Educación Infantil, apoyada por las perspectivas de varios autores. También se abordará la importancia del juego en esta etapa educativa. El marco teórico concluirá con un enfoque en la obra del artista Bruno Munari, detallando su historia, algunas de sus creaciones y su relación con la Educación Infantil.

La intervención práctica utilizará las creaciones lúdicas del artista italiano Bruno Munari, cuyo enfoque artístico tiene algunos puntos en común con el de los niños y niñas cuando comienzan a representar su mundo a través del arte. Para presentar a este artista en el aula y captar el interés de los estudiantes por el arte, se planificarán varias actividades que fomenten la toma de decisiones personales, la creatividad y el trabajo en equipo mediante el arte y el juego.

## 2. OBJETIVOS

Los objetivos que se pretenden alcanzar con la elaboración de este TFG se dividen en dos apartados:

### Objetivo general

- Vincular la educación artística con una metodología lúdica basada en la experimentación, promoviendo actividades artísticas que faciliten el aprendizaje de los niños a través de un enfoque educativo innovador.

### Objetivos específicos

- Abordar la educación artística en el aula de Educación Infantil utilizando el juego como herramienta principal.
- Diseñar una propuesta de intervención educativa donde se puedan realizar diferentes técnicas y recursos artísticos.
- Iniciar al alumnado en la construcción de su capacidad artística a través del arte y el juego.
- Utilizar las obras y creaciones de Bruno Munari como recurso didáctico para el aprendizaje y el desarrollo de la creatividad en el aula.

### 3. JUSTIFICACIÓN

Partiendo del interés personal en la educación artística y su impacto positivo en el desarrollo de los niños y niñas, este TFG se centra en explorar y comprender su relevancia en la etapa de Educación Infantil. La selección del tema puede justificarse desde tres perspectivas diferentes, que se desarrollan con mayor detalle a continuación: la perspectiva legal, la profesional y la personal.

Desde el ámbito legal o normativo, se encuentra fundamentado en el *DECRETO 37/2022, de 29 de septiembre*, donde se observa que queda integrado en el Área III. Comunicación y Representación de la Realidad, ya que su objetivo principal cumple con lo que el currículo comparte sobre cómo se debe trabajar en Educación Infantil: “pretende desarrollar en el alumnado las capacidades que les permitan comunicarse a través de diferentes lenguajes y formas de expresión como medio para construir su identidad, representar e interpretar la realidad y relacionarse con las demás personas” (p. 48278).

Esta propuesta cumple completamente con lo especificado en el anexo II.C de la ley actual en Castilla y León. Se trata de una situación de aprendizaje que combina contenidos de varias áreas, es motivadora para los estudiantes, significativa porque se basa en sus conocimientos previos, e inclusiva, asegurando la participación de todos los alumnos y alumnas. Desde un punto de vista normativo y legal, la selección de este tema está totalmente justificado.

En el ámbito profesional, en la formación universitaria y, especialmente en la mención de Expresión y Comunicación Artística y Motricidad del grado de Educación Infantil, nos descubren que las producciones artísticas de los niños y niñas no son simples obras sin significado. Como expone Gardner (2005) en *Arte, mente y cerebro*, la inteligencia artística es una capacidad fundamental del ser humano, y las creaciones artísticas de los niños y niñas son una forma de expresión de esta inteligencia. Estas producciones son un reflejo de su desarrollo personal, social y emocional, y nos permiten comprender mejor sus intereses, necesidades y preocupaciones.

La participación activa en el aula como docente permite experimentar en primera mano los desafíos y las satisfacciones de la enseñanza. Esta experiencia práctica es fundamental para el desarrollo de habilidades esenciales de la profesión, tales como la planificación de actividades, la gestión del aula, la evaluación del aprendizaje y la

atención a la diversidad. Todo esto permite apreciar las ventajas de incluir la educación artística en el aula de Educación Infantil, tal como se evidencia en las diferentes normativas tanto a nivel nacional como autonómico.

El *DECRETO 37/2022, de 29 de septiembre*, contiene las pautas para el desempeño de la labor docente durante la etapa de Educación Infantil. Para ello incorpora los objetivos, las competencias, los criterios de evaluación, los contenidos, los principios pedagógicos y metodológicos de dicha etapa, cuya aplicación se dará en colegios tanto públicos como privados de la comunidad de Castilla y León.

Con referencia al interés personal, mi motivación para realizar este TFG surge de mi experiencia al cursar el Grado de Educación Infantil y, más concretamente, la Mención de Expresión y Comunicación Artística y Motricidad. Inspirada por los conocimientos adquiridos en esta mención, decidí abordar mi propuesta desde una perspectiva artística, fusionando el arte y el juego a través del enfoque de Bruno Munari. Elegí a este artista debido a sus diversas contribuciones en el ámbito infantil, promoviendo el desarrollo de la creatividad y la imaginación a través del juego, pero con un enfoque único. También me interesa su uso de materiales cotidianos en su trabajo, similar a cómo se manejan las cosas en un aula de Educación Infantil, reciclando y reutilizando materiales cercanos a los alumnos y alumnas.

Esta metodología pedagógica ofrece al alumnado la oportunidad de expandir su imaginación y crear sus propias producciones estéticas. Considero fundamental fomentar la expresión plástica en el aula, no solo de manera general, sino a través de una aproximación cultural al arte. El estilo de comunicación empleado por este autor comparte similitudes con el lenguaje utilizado por los niños y niñas en sus primeras etapas de desarrollo, gracias a su iconografía y simbolismo. Este documento busca generar interés y curiosidad por este método, así como explorar las prácticas artísticas que pueden realizarse en el entorno educativo, otorgando al arte la relevancia que merece mediante la manipulación, la experimentación y la creación artística.

## 4. MARCO TEÓRICO

Establecidas las bases en la introducción, objetivos y justificación, el presente trabajo se adentra en el marco teórico, donde se abordarán conceptos fundamentales como el arte, la educación artística y el juego. Se analizará su implementación específica en la etapa de Educación Infantil, explorando las conexiones existentes entre estos aspectos y el lenguaje artístico de Bruno Munari.

### 4.1. ARTE Y EDUCACIÓN ARTÍSTICA

En el ámbito de la educación, comprender la naturaleza del arte se convierte en un pilar fundamental para poder adentrarse en el campo de la educación artística. Según el Diccionario de la Real Academia Española, el arte se define como “manifestación de la actividad humana mediante la cual se interpreta lo real o se plasma lo imaginado con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros” (Real Academia Española, 2024, definición 2). Según Duchamp (2010) “el arte es todo lo que un hombre decide llamar arte”. Este autor desafía la concepción tradicional del arte como algo hermoso. Es importante destacar que la postura de Duchamp busca cuestionar la idea de una definición única y universal del arte, destacando la relevancia del contexto, la intención del artista y la percepción del espectador en la determinación del valor artístico de una obra.

El arte ha estado presente en la humanidad desde sus inicios. Las primeras expresiones artísticas datan de la Prehistoria, con pinturas rupestres, esculturas figurativas y representaciones abstractas, lo que nos lleva a pensar que se trata de una capacidad importante del ser humano, por lo que debe ser tratada como tal. A lo largo de la historia, el arte ha evolucionado en paralelo a las sociedades y culturas, reflejando sus valores, creencias y preocupaciones. En tiempos modernos, el arte ha experimentado una amplia diversificación, abarcando desde la pintura y la escultura hasta formas más contemporáneas como la performance y el arte digital.

Desde el punto de vista de Freire (2010), el arte es una herramienta para la transformación social. En su enfoque, la educación artística debe ayudar a los niños y niñas a comprender el mundo que los rodea, cuestionar las injusticias y trabajar por un cambio social positivo. El arte puede ser un medio para la crítica social, la reflexión y la acción. En la misma línea, Dewey (2005) destaca la importancia del arte en la educación,

argumentando que proporciona una forma de experiencia significativa que enriquece la vida de las personas y promueve un entendimiento más profundo del mundo que nos rodea. Además, la educación artística puede ser un vehículo para promover la inclusión y la diversidad, al permitir que los niños y niñas expresen sus identidades y culturas de manera creativa.

En este sentido, el arte, en su expresión multifacética y en su constante evolución a lo largo de la historia, ha sido influenciado por diversas corrientes culturales y sociales, a la vez que las ha influenciado. La educación artística, como parte de este proceso dinámico, juega un papel crucial en el ámbito educativo y en el desarrollo personal y social de las personas. Brinda al alumnado la oportunidad de explorar, crear y reflexionar sobre el mundo que los rodea, permitiéndoles así comprenderlo de manera más profunda y significativa.

#### **4.1.1. La Educación Artística en Educación Infantil**

La educación artística es establecida en el arte como expresión social única del ser humano, pues le permite distinguirse de los demás seres vivos, siendo el único capaz de crearlo y ejecutarlo. Esta disciplina no solo nos permite crear y apreciar el arte, sino que también fomenta la reflexión, la experimentación y la transformación de ideas, convirtiéndose en una fuente de inspiración inagotable. Como bien afirma Raja Sánchez (2013), "el arte nos libera, el arte nos hace libres" (p.180), ofreciéndonos un espacio donde la expresión no conoce límites ni barreras.

Por su parte, Rodríguez y Ramírez (2020) señalan que la expresión artística permite a los niños y niñas dar forma a sus emociones y conectarlas con el mundo que les rodea, estimulando así su creatividad, independencia y capacidad de imaginar. Por eso es fundamental incluir el arte en las escuelas y crear espacios seguros y lúdicos donde fomente la creación artística. En estos ambientes, los estudiantes pueden participar libremente en actividades artísticas, fomentando su creatividad de manera espontánea y promoviendo su desarrollo integral.

Desde una perspectiva educativa, el arte se presenta como un vehículo que capacita a los alumnos y alumnas para crear nuevas formas de comunicación y expresión. Estas habilidades individuales, según Touriñán (2016), contribuyen al desarrollo de competencias sociales en el entorno escolar. El propósito fundamental de la educación

artística radica en fomentar el desarrollo de las habilidades artísticas, la comprensión del arte y la capacidad de apreciar y producir obras artísticas en los educandos. Dicha área tiene el poder de potenciar el pensamiento crítico, la imaginación, la creatividad y las habilidades sociales del alumnado.

En edades tempranas, los niños y niñas utilizan una amplia gama de formas de expresión para comprender el mundo que les rodea. Sin embargo, en muchas ocasiones, como adultos, subestimamos sus habilidades artísticas al imponer una educación predominantemente racional, lo que debilita sus capacidades en el ámbito artístico. Por lo tanto, es responsabilidad del docente crear oportunidades dentro del aula donde el alumnado pueda disfrutar de experiencias en las que la expresión artística esté integrada. Esto permitirá desarrollar su capacidad expresiva en diversos lenguajes y mejorar su habilidad para interpretar símbolos y significados, lo que a su vez contribuirá a su comprensión del mundo que les rodea, como menciona Mendívil (2011).

La educación artística debería considerarse un aspecto crucial en todas las etapas educativas. Como señala González Menéndez (2016), es una forma de comunicación que ayuda a los niños y niñas a desarrollar sus habilidades creativas y expresivas. Esto cobra especial importancia en la etapa de Educación Infantil, donde brinda al alumnado la oportunidad de comprender su entorno y de adquirir nuevos conocimientos mediante la exploración. Sus creaciones nos brindan la oportunidad de entender su visión del espacio más próximo y cómo interactúan con la realidad. Aunque sus obras no tengan necesariamente una intención artística formal, sí representan una forma simbólica de expresar y dar forma a su primer entendimiento del mundo.

En la Educación Infantil, resulta fundamental implementar una metodología que tome en cuenta las diversas habilidades de los niños y niñas, permitiéndoles ser los protagonistas y creadores de su propio proceso de enseñanza-aprendizaje. Para ello, los docentes, actuando como guías, deben establecer un ambiente donde el alumnado pueda explorar el mundo utilizando sus capacidades innatas, especialmente en áreas como el arte visual o la expresión plástica.

Por ello, el arte y su enseñanza adquieren gran relevancia en los primeros años, ya que pueden fomentar habilidades estéticas, creativas, intuitivas, imaginativas y expresivas. De acuerdo con Álvarez y Nieto (2021), los educadores son esenciales en este

proceso al proporcionar un entorno de aprendizaje que permite a los niños y niñas desarrollarse de forma completa e integral. Actúan como guías, ofreciendo ayuda a los educandos con el objetivo de que descubran su propia ruta de aprendizaje y fomenten las habilidades, valores y actitudes indispensables para su crecimiento en el mundo actual. En este sentido, el alumnado ocupa una posición central, siendo ellos los protagonistas de su propio proceso de aprendizaje.

## **4.2. LA IMPORTANCIA DEL JUEGO EN EDUCACIÓN INFANTIL**

La Educación Infantil representa una etapa fundamental en el desarrollo y crecimiento de los niños y niñas. En este sentido, el juego desempeña un papel crucial, convirtiéndose en un recurso educativo indispensable. Según Ponce Huertas (2009), “el juego es una de las actividades más relevantes en el proceso de desarrollo de la persona, es necesario para el perfeccionamiento y adquisición de habilidades de índole cognitivas, sociales, conductuales” (p.2), ya que facilita la socialización, el establecimiento de relaciones interpersonales, la resolución de conflictos, la asunción de responsabilidades, la toma de decisiones, el perfeccionamiento de las habilidades comunicativas y el fomento de actitudes prosociales, entre otros aspectos.

De acuerdo con López Chamorro (2010), los numerosos beneficios que aporta el juego en las diferentes áreas del desarrollo infantil nos instan a integrarlo de manera estratégica en las programaciones educativas. Para ello, es fundamental adoptar un enfoque lúdico y realizar una intervención didáctica reflexiva y consciente. Siendo esencial aprovechar el potencial del juego en todas las etapas del desarrollo, especialmente en Educación Infantil.

El juego es un factor imprescindible para fomentar la creatividad y la imaginación en niños y niñas. En actividades como el dibujo, la pintura, la construcción y el juego dramático permite a los educandos expresar sus ideas y emociones de manera libre y espontánea. Este tipo de juego creativo no solo es importante para el desarrollo artístico, sino que también ayuda al alumnado a pensar de manera innovadora y a abordar los problemas desde diferentes perspectivas.

De acuerdo con Miralles Martínez et al. (2014), el juego no se limita a ser una simple fuente de entretenimiento para los niños y niñas en la Educación Infantil. Lejos de

ello, se establece como una herramienta pedagógica fundamental que favorece el desarrollo integral en todas sus dimensiones: cognitiva, social, emocional y física. A través del juego, los más pequeños exploran el mundo que les rodea, desarrollan habilidades cognitivas como la atención, la memoria, la resolución de problemas y el pensamiento creativo. Además, aprenden a relacionarse con los demás, a establecer vínculos afectivos y asumir valores esenciales como la cooperación, la empatía y el respeto.

El juego no solo estimula la imaginación y la creatividad, sino que también permite a los niños y niñas expresar sus emociones, superar situaciones difíciles y enfrentar sus miedos de una manera segura y positiva. En definitiva, el juego en la Educación Infantil no es una actividad secundaria, sino una pieza clave para el desarrollo integral de los educandos. Incorporarlo de manera estratégica en las programaciones educativas permite potenciar su aprendizaje y sentar las bases para un futuro exitoso.

#### **4.2.1. Relación del juego y el arte**

En el ámbito de la Educación Infantil, el juego y el arte se erigen como dos pilares fundamentales para el desarrollo integral de los niños y niñas. Su estrecha relación, convierte a estas dos herramientas en elementos indispensables para potenciar el aprendizaje de manera significativa, creativa y lúdica.

El juego, según autores como Velasco et al. (2021), constituye la actividad natural del niño, un lenguaje universal a través del cual explora el mundo, interactúa con sus iguales y consigo mismo, y construye su propio conocimiento. A través del juego, los educandos desarrollan su imaginación, creatividad, habilidades motrices, sociales y emocionales, sentando las bases para un aprendizaje efectivo.

Por su parte, el arte, como afirma Martín (2016), se convierte en un medio de expresión y comunicación esencial en la etapa de Educación Infantil. Permite a los niños y niñas plasmar sus emociones, ideas y experiencias, desarrollando a su vez su sensibilidad estética, pensamiento crítico y capacidad de resolución de problemas. La experimentación con diversos materiales, técnicas y lenguajes artísticos enriquece su percepción sensorial, fomenta la creatividad y promueve el desarrollo de la motricidad fina.

La relación entre juego y arte en Educación Infantil genera un entorno de aprendizaje estimulante y enriquecedor donde el alumnado se convierte en protagonista activo de su propio proceso de aprendizaje. Carceller (2020) afirma que: “la creación asume muchos elementos presentes en el juego, de tal forma que durante su proceso, crear y jugar se funden en un solo acto” (p.49). Los niños y niñas a través del juego y el arte exploran, experimentan, crean, imaginan y se expresan libremente, adquiriendo aprendizajes significativos y significativos que perdurarán en el tiempo.

### **4.3. BRUNO MUNARI**

#### **4.3.1. Su historia**

Bruno Munari (1907-1998) fue un diseñador, artista y escritor italiano, cuya influencia abarca diversas áreas del diseño gráfico, la literatura infantil y las artes visuales. Nacido en Milán, Munari comenzó su carrera en el ámbito del arte y el diseño en la década de 1920, involucrándose con el movimiento futurista italiano. Su trabajo se caracterizó por una constante experimentación y una visión lúdica del arte, desafiando las convenciones tradicionales y buscando siempre nuevas formas de expresión. A lo largo de su vida, Munari desarrolló una gran cantidad de obras y proyectos que iban desde el diseño de libros hasta la creación de esculturas y juguetes innovadores.

Uno de los aspectos más destacados de la carrera de Munari fue su contribución a la educación y la divulgación del diseño. En 1945, cofundó el movimiento del diseño gráfico italiano, y más tarde, en la década de 1960, se involucró en el desarrollo de metodologías educativas que integraban el juego y la creatividad en el aprendizaje infantil. Sus libros para niños y niñas, como *El Libro Ilustrado del Niño* y *Noche Oscura*, son ejemplos de su enfoque innovador y su deseo de hacer accesible el arte y el diseño a todas las edades. (Meneguzzo et al., 2022)

A lo largo de su vida, Bruno Munari recibió numerosos reconocimientos y premios por su trabajo, incluyendo el prestigioso Premio Compasso d'Oro y la Medalla de Oro del presidente de la República Italiana. Su legado perdura en la influencia que ha tenido en generaciones de diseñadores y educadores, y en la manera en que entendemos el diseño y la creatividad. Munari dejó un vasto legado que sigue inspirando a artistas y

diseñadores contemporáneos, subrayando la importancia de la curiosidad, la innovación y el juego en el proceso creativo.

#### **4.3.2. El método educativo de Munari**

Bruno Munari, figura clave del neovanguardismo de mediados del siglo XX, fue comparado con un "Leonardo de nuestro tiempo" por el mismísimo Pablo Picasso. Su obra, caracterizada por su versatilidad y espíritu experimental, lo llevó a explorar con fluidez diversas disciplinas y lenguajes: el arte, el juego, el diseño y la literatura. Movido por una incansable curiosidad, Munari (2005) buscaba comprender el funcionamiento de cada lenguaje artístico y su potencial comunicativo, tanto visual como textual.

El método y proyecto educativo de Bruno Munari se centra en la integración de la creatividad y el juego en el aprendizaje. Este autor creía firmemente que la educación debía ser un proceso dinámico y experimental, donde los estudiantes pudieran explorar y descubrir el mundo a través de la interacción directa con materiales y situaciones prácticas. Esta filosofía se manifestaba en su enfoque de "aprender haciendo", que alentaba a los niños y niñas a participar activamente en su propio proceso educativo, fomentando así el desarrollo de habilidades críticas como la observación, la experimentación y la resolución de problemas. (Díaz Moya, 2020)

Uno de los elementos clave del método de Munari era el uso de talleres y laboratorios creativos, conocidos como "laboratorios Munari". Estos espacios estaban diseñados para ofrecer a los niños y niñas un entorno donde pudieran experimentar con diversos materiales y técnicas artísticas, sin la presión de producir un "producto final" perfecto. Munari y Cantarell (2016) veían estos laboratorios como lugares de juego serio, donde el acto de experimentar y explorar era más importante que el resultado final. Este enfoque ayudaba a los educandos a desarrollar una relación positiva con el proceso creativo, viendo el error y la experimentación como partes naturales y valiosas del aprendizaje.

Munari también introdujo el concepto de "juguetes educativos" en su proyecto didáctico. Creó libros y objetos diseñados para estimular la creatividad y la curiosidad de niños y niñas. Entre sus creaciones más conocidas están los "libros ilegibles", una serie de libros sin texto que animan a los jóvenes a inventar sus propias historias basándose en

las imágenes y las texturas de las páginas. Este tipo de juguete educativo no solo fomenta la imaginación y la narrativa, sino que también introduce a los niños y niñas en el mundo del diseño y la estética de una manera accesible y lúdica. (Meneguzzo et al., 2022)

Otro aspecto fundamental del método de Munari era su énfasis en la observación y la exploración del entorno. En sus talleres, alentaba a los jóvenes a observar atentamente el mundo que los rodeaba, a hacer preguntas y a buscar respuestas a través de la experimentación directa. Esta práctica de observación activa no solo desarrollaba sus habilidades de percepción y análisis, sino que también les inculcaba un sentido de curiosidad y asombro por el mundo natural y construido. Munari (2005) creía que, al cultivar esta curiosidad innata, los niños y niñas podían convertirse en aprendices de por vida, siempre dispuestos a explorar y aprender cosas nuevas.

El legado educativo de Bruno Munari ha tenido un impacto duradero en el campo de la educación y el diseño. Educadores de todo el mundo han adoptado y adaptado sus métodos, que reconocen el valor de una educación que pone al alumnado en el centro del proceso de aprendizaje y que valora la creatividad y la exploración como herramientas fundamentales para el desarrollo personal y académico. Los principios de Munari continúan inspirando programas educativos contemporáneos, demostrando la relevancia y la efectividad de su enfoque innovador y humanista hacia la educación.

#### **4.3.3. Bruno Munari y la Educación Infantil**

Bruno Munari fue un pionero en la integración del arte, el juego y la creatividad en la Educación Infantil, y sus obras reflejan su compromiso con el desarrollo integral de los educandos. Una de sus contribuciones más notables en este campo es la serie de "Libri illeggibili" (Libros ilegibles) que, como se ha comentado anteriormente, desafiaban las convenciones tradicionales de los libros infantiles. Estos libros no contenían texto, sino que se centraban en formas, colores y texturas, invitando a los niños y niñas a crear sus propias narrativas y experiencias sensoriales. Este enfoque permitía que los jóvenes ejercitaran su imaginación y desarrollaran una comprensión más profunda de los elementos visuales y táctiles. (Meneguzzo et al., 2022)

Otro aspecto importante de la obra de Munari en la Educación Infantil son sus "Prelibri" (Prelibros), una colección de doce pequeños libros diseñados para los

educandos más pequeños. Estos libros están hechos con materiales diversos como madera, tela, plástico y papel, y cada uno ofrece una experiencia táctil diferente. Los "Prelibri" están diseñados para estimular la curiosidad y el deseo de exploración en los niños y niñas, ayudándoles a desarrollar habilidades motoras finas y una apreciación temprana por los libros y la lectura.

Munari también creó una serie de juegos y juguetes educativos que promueven el aprendizaje a través del juego. Por ejemplo, su "Scatola delle Parole" (Caja de las Palabras) es un conjunto de tarjetas con imágenes y palabras que los niños y niñas pueden usar para construir oraciones y contar historias. Este tipo de juego no solo enseña habilidades lingüísticas, sino que también fomenta la creatividad y el pensamiento crítico. Munari creía firmemente que el juego es una forma esencial de aprendizaje y que los juguetes educativos debían ser tanto divertidos como instructivos.

En sus talleres y laboratorios creativos, Munari implementó su filosofía de "aprender haciendo", permitiendo que los niños y niñas experimentaran con materiales y técnicas artísticas sin la presión de alcanzar un resultado específico. En estos espacios, los niños podían pintar, construir, y manipular objetos diversos, explorando libremente y descubriendo sus propias capacidades creativas. Munari enfatizaba la importancia del proceso sobre el producto, enseñando a los jóvenes que los errores y las pruebas son parte fundamental del aprendizaje. (Meneguzzo et al., 2022)

Bruno Munari defendía una visión del arte y el juego como componentes esenciales del desarrollo infantil y la educación. Creía que, al integrar el juego y el arte de manera significativa en el currículo de Educación Infantil, se podía estimular la creatividad, la imaginación y el pensamiento crítico de los niños y niñas, sentando las bases para un aprendizaje significativo y una vida enriquecedora. (Díaz Moya, 2020)

Este autor dejó un legado educativo imborrable, y muchas de sus frases capturan su visión sobre la creatividad y la educación. Una de sus citas más conocidas es: "la creatividad es una de las funciones básicas de la mente humana". La frase contiene su creencia en la creatividad como una capacidad innata de todos los jóvenes y que debe cultivarse desde pequeños. Reflejando su convicción de que la creatividad y el juego son esenciales para el bienestar emocional y el desarrollo integral de los educandos. Munari dedicó su vida a crear un mundo donde el arte y la educación se entrelazan,

proporcionando a los niños y niñas las herramientas para explorar y comprender su entorno de manera profunda y significativa.

## **5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN**

El proyecto de intervención educativa se basa en la implementación de una metodología innovadora que integra el arte y el juego como herramientas fundamentales para el aprendizaje en el aula. Inspirándose en el enfoque del artista Bruno Munari, esta iniciativa se desarrollará en un ambiente de aprendizaje estimulante y creativo, específicamente dirigido al alumnado de 5 y 6 años de un colegio de la provincia de Palencia. Con la implementación de esta propuesta, se busca generar espacios de reflexión y análisis que permitan evidenciar su potencial para aplicarse eficazmente en el contexto educativo.

### **5.1. CONTEXTO**

La intervención se desarrolla en un Colegio Rural Agrupado (CRA) de la provincia de Palencia. Este centro educativo está conformado por varias localidades cercanas entre sí, y la propuesta se realizará en uno de los centros asociados al CRA.

El entorno educativo se caracteriza por una estrecha relación entre el profesorado, el alumnado y las familias. Favorecido por las reducidas ratios de las aulas, el centro promueve, en la medida de lo posible, un proceso de enseñanza-aprendizaje individualizado. El ambiente familiar se ve reforzado porque la mayoría del alumnado se conoce desde la infancia o antes de entrar al colegio, e incluso algunos comparten lazos familiares.

El proyecto se pondrá en práctica con el grupo de niños y niñas del tercer curso del segundo ciclo de Educación Infantil, formado por quince alumnos y alumnas que cursan el mismo año escolar y cuyas edades oscilan entre los cinco y seis años.

### **5.2. FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR**

La presente propuesta se ha elaborado tomando como base la información contenida en la normativa educativa vigente en Castilla y León, específicamente en el

*DECRETO 37/2022, de 29 de septiembre*, haciendo hincapié en los apartados relacionados con el tercer curso del segundo ciclo de Educación Infantil.

### **5.2.1. Competencias presentes de la ley vigente**

La propuesta descrita en este documento se enmarca en el desarrollo de diversas competencias clave para el alumnado de Educación Infantil. Estas competencias, establecidas en el currículo educativo, son esenciales para el crecimiento integral de los niños y niñas, preparándolos para afrontar los retos del mundo actual. En particular, el proyecto se centra en el fomento de las siguientes competencias clave:

- Competencia en comunicación lingüística (CCL)
- Competencia digital (CD)
- Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)
- Competencia ciudadana (CC)
- Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC)

Estas competencias se consideran fundamentales para el desarrollo de las habilidades necesarias para comunicarse eficazmente, utilizar las tecnologías de manera responsable, desenvolverse en el ámbito social, comprender y participar en la vida ciudadana, y apreciar y expresar la riqueza cultural del entorno. A través de las actividades propuestas en el proyecto, se busca potenciar estas competencias de manera significativa, contribuyendo al desarrollo integral del alumnado de Educación Infantil.

#### Competencias específicas de cada área

##### a) Crecimiento en Armonía.

1. Progresar en el conocimiento y control de su cuerpo y en la adquisición de distintas estrategias, adecuando sus acciones a la realidad del entorno de una manera segura, para construir una autoimagen ajustada y positiva.

4. Establecer interacciones sociales en condiciones de igualdad, valorando la importancia de la amistad, el respeto y la empatía, para construir su propia identidad basada en valores democráticos y de respeto a los derechos humanos

##### b) Descubrimiento y Exploración del Entorno.

1. Identificar las características y funciones de materiales, objetos y colecciones y establecer relaciones entre ellos, mediante la exploración, la manipulación sensorial y el manejo de herramientas sencillas y el desarrollo de destrezas lógico-matemáticas para descubrir y crear una idea cada vez más compleja del mundo.

c) Comunicación y Representación de la Realidad.

2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.

3. Producir mensajes de manera eficaz, personal y creativa, utilizando diferentes lenguajes, descubriendo los códigos de cada uno de ellos y explorando sus posibilidades expresivas para responder a diferentes necesidades comunicativas.

## **5.2.2. Objetivos presentes de la ley vigente**

### Generales de etapa

- Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
- Relacionarse con los demás en igualdad y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en el uso de la empatía y la resolución pacífica de conflictos, evitando cualquier tipo de violencia.
- Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.

### Didácticos/Criterios de evaluación de cada área

a) Crecimiento en Armonía.

#### *Competencia específica 1.*

1.3 Manifestar sentimientos de seguridad personal en la participación en juegos y en las diversas situaciones de la vida cotidiana, confiando en las propias posibilidades y mostrando iniciativa.

1.4 Decidir, seleccionar y manejar diferentes objetos, útiles y herramientas en situaciones de juego y en la realización de tareas cotidianas, mostrando un control progresivo y de coordinación de movimientos de carácter fino.

1.5 Participar en contextos de juego dirigido y espontáneo, valorando y ajustándose a sus posibilidades personales.

*Competencia específica 4.*

4.3 Participar con iniciativa en juegos y actividades colectivas relacionándose con otras personas con actitudes de afecto y de empatía, respetando los distintos ritmos individuales y evitando todo tipo de discriminación y valorando la importancia de la amistad.

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

b) Descubrimiento y Exploración del Entorno.

*Competencia específica 1.*

1.1. Establecer distintas relaciones entre los objetos reconociendo y comparando sus cualidades o atributos y funciones, mostrando curiosidad e interés.

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

c) Comunicación y Representación de la Realidad.

*Competencia específica 2.*

2.1. Interpretar de forma eficaz los mensajes verbales y no verbales e intenciones comunicativas de sus iguales y de los adultos respondiendo de forma adecuada.

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.

*Competencia específica 3.*

3.1. Hacer un uso funcional del lenguaje oral y/o de otros lenguajes, comunicando sentimientos, emociones, necesidades, deseos, intereses,

opiniones, experiencias propias e información, aumentando su repertorio lingüístico y construyendo progresivamente un discurso más eficaz, organizado y coherente en contextos formales e informales.

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.

3.8. Expresarse de manera creativa, utilizando diversas herramientas o aplicaciones digitales intuitivas y visuales como medio de disfrute, motivación y aprendizaje.

### **5.2.3. Contenidos presentes de la ley vigente**

#### Crecimiento en Armonía.

A. El cuerpo y el control progresivo del mismo.

- Representación gráfica de la figura humana con detalles.
- Identificación y respeto de las diferencias con actitudes no discriminatorias.
- Destrezas manipulativas y control de las habilidades motrices de carácter fino.
- El juego como actividad placentera, fuente de aprendizaje y relación con los demás. Normas de juego. Juegos reglados.

B. Desarrollo y equilibrio afectivos.

- Estrategias de ayuda y cooperación en contextos de juego y rutinas.
- Estrategias para desarrollar actitudes de escucha y de respeto hacia los demás.

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

- Iniciativa, responsabilidad y colaboración en la realización de tareas sencillas del aula y de la escuela.
- Resolución de conflictos surgidos en interacciones con los otros.

- Trabajo en equipo: responsabilidades individuales y destrezas cooperativas.

### Descubrimiento y Exploración del Entorno.

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

- 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.
- Asociación de diferentes formas de representación.
- Nociones espaciales en relación con el propio cuerpo, los objetos y las acciones, tanto en reposo como en movimiento, en espacio real y en espacio gráfico. Derecha-izquierda, sobre-bajo, a un lado-al otro, juntos-separados, entre, alrededor de.

B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico, razonamiento lógico y creatividad.

- Estrategias de construcción de nuevos conocimientos: relaciones y conexiones entre lo conocido y lo novedoso, y entre experiencias previas y nuevas; andamiaje e interacciones de calidad con las personas adultas, con iguales y con el entorno.
- Modelo de control de variables. Estrategias y técnicas de investigación: ensayo-error, observación, experimentación, formulación y comprobación de hipótesis, realización de preguntas, manejo y búsqueda en distintas fuentes de información.
- Estrategias para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento.

C. Indagación en el medio físico y natural. Cuidado, valoración y respeto.

- Interés, disfrute e iniciativa por las actividades de exploración y juego que se realizan al aire libre y en contacto con la naturaleza.

### Comunicación y Representación de la Realidad.

#### A. Intención e interacción comunicativas.

- El lenguaje oral u otros sistemas de comunicación como medio de relación y regulación de la propia conducta y la de los demás. Espacios de interacción comunicativa y vínculos afectivos para todo el alumnado.
- Convenciones sociales del intercambio lingüístico en situaciones comunicativas que potencien el respeto y la igualdad: atención, escucha activa, turnos de diálogo y alternancia.

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

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

#### D. Aproximación al lenguaje escrito.

- Textos escritos en diferentes soportes para el proceso de aprendizaje de la lectoescritura.
- Motricidad fina como base para la correcta adquisición de la pinza digital: coordinación de dedos, actividades manipulativas para conectar mano-cerebro, movimientos óculo-manuales.
- Iniciación a estrategias de búsqueda de información, reelaboración y comunicación con ayuda y mediación del adulto.

#### G. El lenguaje y la expresión plásticos y visuales.

- Diferentes elementos (línea, forma, color, textura, espacio), técnicas (recortado, pegado, punteado, modelado, estampado, collage, pintura y demás) y procedimientos plásticos.
- 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.

#### I. Alfabetización digital.

- Función motivadora, lúdica y educativa de los dispositivos y elementos tecnológicos de su entorno.
- Uso saludable y responsable de las tecnologías digitales y de contenidos apropiados.
- Lectura e interpretación crítica de imágenes, cortometrajes e información, y discriminación entre la realidad y el contenido de juegos y películas, a través de medios digitales y audiovisuales con la ayuda del adulto.

### **5.3. METODOLOGÍA**

La metodología implementada en esta intervención educativa se ha diseñado para cumplir con los objetivos establecidos en el currículo de Educación Infantil. Abarcando las competencias específicas y los contenidos de cada área curricular. Para garantizar un enfoque integral, se han tomado como base los principios metodológicos establecidos en el *Decreto 37/2022, de 29 de septiembre*, específicamente en el Anexo II. A. Principios metodológicos de la etapa. Estos principios proporcionan una guía esencial para que el docente promueva el desarrollo integral del alumnado.

Esta propuesta educativa se caracteriza por su flexibilidad y adaptabilidad, evitando encasillarse en una única metodología. Combina diversos métodos de enseñanza de manera estratégica, buscando siempre la mejor manera de atender a las necesidades e intereses específicos de cada niño y niña. Este enfoque personalizado tiene como objetivo principal que el alumnado adquiera los contenidos de forma significativa, estableciendo conexiones profundas y relevantes con su entorno cotidiano.

Para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, se propone la implementación de actividades experienciales. Estas actividades se basan en una metodología activa y manipulativa que convierte a los niños y niñas en protagonistas activos de su propio aprendizaje. En la etapa de Educación Infantil, el aprendizaje lúdico cobra especial relevancia como herramienta fundamental para el desarrollo integral del alumnado. El juego, en sus diversas manifestaciones, representa la forma más natural, motivante y significativa de aprender a estas edades. Al integrar el juego en el proceso educativo, se logra capturar el interés de los niños y niñas, convirtiendo el aprendizaje en una experiencia placentera y enriquecedora.

## 5.4. TEMPORALIZACIÓN

La propuesta de intervención educativa detallada en este documento se ha diseñado para ponerse en práctica durante el tercer trimestre del curso escolar, con una duración total de tres semanas. Las actividades se desarrollarán en cinco sesiones, que se celebrarán los martes y jueves. Esta elección responde a que, durante estos días de la semana, el alumnado habitualmente participa en situaciones de aprendizaje relacionados con creaciones artísticas.

En la siguiente tabla se presenta el título de la actividad, junto con la semana destinada para ello y la duración de esta.

**Tabla 1**

*Temporalización de la propuesta de intervención.*

ACTIVIDAD	TÍTULO	SEMANA	DURACIÓN
Actividad 1	El enigma de Bruno Munari	Semana 1 (martes)	30 minutos
Actividad 2	¿Quién es?	Semana 1 (jueves)	40 minutos
Actividad 3	¡Mi inicial, mi obra maestra!	Semana 2 (martes)	30 minutos
Actividad 4	Creamos un libro ilegible	Semana 2 (jueves)	40 minutos
Actividad 5	Nuestro mural del azar	Semana 3 (martes)	40 minutos

## 5.5. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

A lo largo de este apartado, se describen las diferentes actividades que integran la propuesta de intervención planteada en este TFG. Primero, se detallan la duración y los recursos espaciales, materiales y humanos necesarios para su implementación. Después, se exponen los objetivos que se pretenden alcanzar. A continuación, se describen las actividades planificadas. Finalmente, se proporciona una descripción de la evaluación del alumnado, incluyendo los indicadores de logro que se pretenden conseguir.

### Actividad 1: “El enigma de Bruno Munari”

<b>Duración</b>	30 minutos
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Espaciales</b> - Aula de 5 años.</li> <li>• <b>Materiales</b> - Hoja del enigma, lápiz, goma y pantalla digital con acceso a internet.</li> <li>• <b>Humanos</b> - Docente y alumnado de 5 años.</li> </ul>
<b>Objetivos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fomentar la capacidad de los niños/as para identificar y relacionar símbolos con letras específicas.</li> <li>2. Presentar a los niños/as al artista y diseñador italiano Bruno Munari, estimulando su curiosidad por su obra y sus creaciones.</li> <li>3. Utilizar la pantalla digital como una herramienta de búsqueda e investigación guiada por el docente.</li> </ol>
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Introducción:</b> el docente explica quién es Bruno Munari y muestra brevemente algunas de sus obras para captar el interés de los niños/as. Se explica la actividad del día: descifrar un código de símbolos que una persona llamada Artemisia ha dejado en el aula que necesita nuestra ayuda.</li> <li>• <b>Parte individual:</b> cada niño/a recibe una hoja con un mensaje cifrado utilizando símbolos donde cada uno representa una letra. Los niños/as deben descifrar el código para descubrir el mensaje oculto. El docente estará disponible para brindar ayuda si es necesario.</li> <li>• <b>Puesta en común:</b> una vez que todos hayan descifrado sus mensajes, los niños/as se reúnen en grupo para compartir lo que han descubierto. El docente fomenta la discusión y asegura que todos los niños/as tengan la oportunidad de participar.</li> <li>• <b>Pantalla digital:</b> con la ayuda del docente, el grupo utiliza la pantalla digital para buscar más información sobre Bruno Munari (véase <b>ANEXO I</b>). Se exploran imágenes, videos y otros</li> </ul>

	<p>recursos que muestran sus obras y creaciones. El docente guía la conversación y responde preguntas, facilitando la comprensión de la información encontrada.</p>
<b>Evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación directa y revisión de los mensajes descifrados. <b>Indicador de logro:</b> el niño/a puede identificar y relacionar correctamente al menos el 80% de los símbolos con sus respectivas letras.</li> <li>• Observación del nivel de participación y la calidad de las contribuciones durante la actividad grupal. <b>Indicador de logro:</b> el niño/a participa activamente en la puesta en común, compartiendo su mensaje y contribuyendo a la discusión grupal.</li> <li>• Preguntas dirigidas durante y después de la actividad digital, observación de la capacidad para relacionar lo investigado con lo aprendido. <b>Indicador de logro:</b> el niño/a puede mencionar al menos dos datos importantes sobre Bruno Munari o describir alguna de sus obras después de la actividad de búsqueda digital.</li> </ul>

### Actividad 2: “¿Quién es?”

<b>Duración</b>	40 minutos
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Espaciales</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aula de 5 años.</li> </ul> </li> <li>• <b>Materiales</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tarjetas de las diferentes partes (siluetas de la cara, ojos, narices, bocas y orejas), folios en blanco, lápices, gomas, pegamentos, rotuladores, pinturas y ceras manley.</li> </ul> </li> <li>• <b>Humanos</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Docente y alumnado de 5 años.</li> </ul> </li> </ul>
<b>Objetivos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Incentivar a los niños/as a crear sus propios rostros humanos utilizando las tarjetas proporcionadas, inspirándose en la obra de Bruno Munari.</li> </ol>

	<p>2. Mejorar la capacidad de los niños/as para observar detalles y tomar decisiones basadas en las tarjetas seleccionadas.</p>
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Introducción:</b> el docente recuerda quién es Bruno Munari, en este caso va a mostrar imágenes de su obra relacionada con los rostros humanos (véase <b>ANEXO II</b>). Se explica la actividad: los niños/as serán artistas y crearán sus propios rostros humanos usando tarjetas con diferentes partes del rostro.</li> <li>• <b>Selección de tarjetas:</b> se colocan tarjetas boca abajo en una mesa central, cada una con una parte del rostro (silueta de la cara, ojos, nariz, boca y orejas). Cada niño/a, por turnos, selecciona cinco tarjetas al azar de las diferentes partes de la cara.</li> <li>• <b>Creación individual:</b> cada niño/a se sienta en su área de trabajo y utiliza las tarjetas seleccionadas para crear un rostro humano en una hoja de papel (véase <b>ANEXO II</b>). Los niños/as pueden pegar, dibujar detalles adicionales y personalizar su creación.</li> <li>• <b>Puesta en común:</b> los niños/as muestran sus creaciones al grupo y explican sus elecciones y cómo llegaron a su diseño final (véase <b>ANEXO II</b>).</li> </ul>
<b>Evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación durante el proceso de selección y de creación. <b>Indicador de logro:</b> el niño/a selecciona las tarjetas de manera consciente y puede describir e interpretar las características de las partes del rostro que le han tocado.</li> <li>• Observación de las creaciones finales y las explicaciones dadas por los niños/as durante la puesta en común. <b>Indicador de logro:</b> el niño/a demuestra creatividad al combinar las tarjetas de manera única y original, y puede explicar su diseño.</li> </ul>

### Actividad 3: “¡Mi inicial, mi obra maestra!”

<b>Duración</b>	30 minutos
-----------------	------------

<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Espaciales</b> - Aula de 5 años.</li> <li>• <b>Materiales</b> - Cartulinas y folios de colores, recortes de cartulinas, lápices, gomas, tijeras y pegamentos.</li> <li>• <b>Humanos</b> - Docente y alumnado de 5 años.</li> </ul>
<b>Objetivos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Permitir a los niños/as diseñar una portada de libro única y personalizada utilizando diversos colores y formas.</li> <li>2. Mejorar la destreza manual a través del recorte y pegado de cartulina.</li> <li>3. Facilitar que los niños/as identifiquen y utilicen la inicial de su nombre en su creación artística.</li> </ol>
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Introducción:</b> el docente explica qué es un libro, sus partes principales (portada, contraportada, lomo, páginas). Se anuncia que cada niño/a va a crear su propia portada usando cartulinas y da una instrucción clara, se debe incluir la inicial del nombre en la portada.</li> <li>• <b>Creación:</b> cada niño/a elige una cartulina base y, después, recorta la inicial de su nombre en otras cartulinas diferentes. Los niños/as intervienen en su portada utilizando los materiales disponibles, integrando la inicial de su nombre de manera creativa (véase <b>ANEXO III</b>). El docente circula por el aula, ofreciendo orientación y ayuda cuando es necesario.</li> <li>• <b>Puesta en común:</b> los niños/as presentan sus portadas al grupo, explicando los colores y formas que eligieron y cómo integraron la inicial de su nombre.</li> </ul>
<b>Evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación durante el proceso de creación, enfocándose en la precisión y el control manual. <b>Indicador de logro:</b> el niño/a muestra destreza en el recorte y pegado de la cartulina, creando formas claras y bien definidas.</li> <li>• Observación de las portadas finales y las explicaciones dadas por los niños/as durante la puesta en común. <b>Indicador de logro:</b> el</li> </ul>

	niño/a demuestra creatividad en el uso de colores y formas en su portada y puede explicar sus elecciones.
--	---

#### Actividad 4: “Creamos un libro ilegible”

<b>Duración</b>	40 minutos
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Espaciales</b> - Aula de 5 años.</li> <li>• <b>Materiales</b> - Pantalla digital, cartulinas de colores, lápices, gomas, tijeras y pegamentos.</li> <li>• <b>Humanos</b> - Docente y alumnado de 5 años.</li> </ul>
<b>Objetivos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Permitir a los niños/as diseñar libros ilegibles inspirados en la obra de Bruno Munari.</li> <li>2. Incentivar a los niños/as a ser protagonistas de sus creaciones, permitiéndoles elegir colores y formas libremente.</li> <li>3. Crear un espacio donde los niños/as presenten y titulen sus obras, expresando sus ideas y procesos creativos.</li> </ol>
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Introducción:</b> el docente recuerda al autor Bruno Munari y su creación de libros ilegibles, mostrando ejemplos en la pantalla digital. Se presentan dos libros ilegibles creados por la docente, explicando brevemente el proceso creativo detrás de cada uno. Se recuerda a los niños/as la actividad anterior donde crearon las portadas para sus libros.</li> <li>• <b>Creación:</b> cada niño/a elige las cartulinas de los colores que prefiera y comienza a cortar, pegar y ensamblar su libro siguiendo el formato que desee. Los niños/as son libres de crear páginas con formas y tamaños diversos, utilizando su imaginación para hacer su libro único (véase <b>ANEXO IV</b>). El docente circula por el aula, ofreciendo orientación y apoyo</li> </ul>

	<p>cuando sea necesario, asegurando que todos los niños/as se sientan cómodos y confiados en sus creaciones.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Puesta en común:</b> los niños/as presentan sus libros ilegibles al grupo, explicando el proceso creativo y eligiendo un título para su libro.</li> </ul>
<b>Evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación durante el proceso de creación, enfocándose en la precisión y el control manual. <b>Indicador de logro:</b> el niño/a muestra destreza en el recorte y pegado de la cartulina, creando formas claras y bien definidas.</li> <li>• Preguntas dirigidas durante la actividad y observación de la aplicación de estos conceptos en las creaciones. <b>Indicador de logro:</b> el niño/a muestra una comprensión básica del concepto de libro ilegible y puede relacionarlo con las obras de Bruno Munari.</li> <li>• Observación de los libros finales y las explicaciones dadas por los niños/as durante la puesta en común. <b>Indicador de logro:</b> el niño/a demuestra creatividad y originalidad en la creación de su libro ilegible, utilizando colores y formas de manera libre y personal.</li> </ul>

### Actividad 5: “Nuestro mural del azar”

<b>Duración</b>	40 minutos
<b>Recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Espaciales</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aula de 5 años y patio del colegio.</li> </ul> </li> <li>• <b>Materiales</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Dados de papel, rotuladores, tijeras, pegamentos, papel continuo blanco, cinta adhesiva, témperas de colores (rojo, azul, verde, rosa y amarillo).</li> </ul> </li> <li>• <b>Humanos</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Docente y alumnado de 5 años.</li> </ul> </li> </ul>

<b>Objetivos</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Fomentar la colaboración y la comunicación efectiva entre los niños/as a través de la creación conjunta de un mural.</li> <li>2. Permitir a los niños/as explorar su creatividad al usar formas y colores aleatorios para crear un mural.</li> </ol>
<b>Desarrollo</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Introducción:</b> el docente explica la actividad y su objetivo, mostrando a los niños/as una plantilla de un cubo y cómo se transforma en un dado. Los niños/as trabajan en parejas para recortar, doblar y pegar las plantillas, creando dos dados: uno para formas y otro para colores. <ul style="list-style-type: none"> <li>- El dado de colores tiene las opciones: rojo, azul, verde, rosa, amarillo y "el artista elige".</li> <li>- El dado de formas tiene las opciones: círculo, olas, L, barra oblicua, C y "el artista elige".</li> </ul> </li> <li>• <b>Juego en el patio:</b> el docente explica las reglas del juego y cómo los dados determinarán qué forma y color se utilizará para contribuir al mural. Los niños/as salen al patio con sus dados y un papel continuo blanco grande. Por turnos, cada pareja tira los dados y dibuja en el mural la forma y color que indican los dados (véase <b>ANEXO V</b>). Si obtienen "el artista elige", pueden elegir cualquier forma o color.</li> <li>• <b>Puesta en común:</b> los niños/as observan el mural terminado y comentan sobre el proceso de creación y los resultados. El docente guía una discusión sobre cómo el azar influyó en sus decisiones y cómo trabajaron juntos para crear el mural.</li> </ul>
<b>Evaluación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observación del proceso de trabajo en parejas y durante la creación del mural. <b>Indicador de logro:</b> los niños/as trabajan en parejas de manera efectiva, comunicándose y colaborando para crear los dados y contribuir al mural.</li> <li>• Observación de las contribuciones individuales al mural y las explicaciones dadas durante la reflexión grupal. <b>Indicador de logro:</b> los niños/as muestran creatividad en la interpretación y representación de las formas y colores sugeridos por los dados.</li> </ul>

## **5.6. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD**

En el contexto educativo actual, es común encontrar a niños y niñas con diversas necesidades y ritmos de aprendizaje. Por ello, es fundamental que los docentes posean un conocimiento profundo del desarrollo evolutivo del alumnado, comprendan su entorno y cómo este les influye. Es responsabilidad del docente estar atento a las señales que puedan indicar dificultades en el aprendizaje y actuar en consecuencia, garantizando la igualdad de oportunidades para todos los educandos, independientemente de sus capacidades individuales.

En el marco de esta propuesta de intervención, las actividades se adaptarán de manera que todos los niños y niñas puedan participar activamente, proporcionando los recursos y estrategias necesarios para lograrlo. En caso de requerirse, se contará con el apoyo de personal especializado para garantizar la satisfacción de las necesidades de todos los alumnos. Se espera que, a través de la implementación de estas estrategias, todos los niños y niñas puedan alcanzar su máximo potencial académico y personal, sintiéndose valorados y motivados en su proceso de aprendizaje.

## **5.7. EVALUACIÓN DE LA PROPUESTA**

La evaluación es un elemento fundamental del proceso educativo, ya que impulsa el mejoramiento continuo de la enseñanza y el aprendizaje en todas sus dimensiones. Para ello, es fundamental emplear diversos medios, técnicas e instrumentos que permitan abordar los aspectos del desarrollo y aprendizaje de los educandos.

### Medios

- Dibujos
- Portadas
- Libros ilegibles
- Murales
- Reflexiones grupales

### Técnicas

- La observación directa y sistemática con la ayuda de una lista de control para anotar habilidades o comportamientos que surgen en las actividades.

- Creación de un portafolios con los dibujos, escritos, fotografías, documentando así el proceso.
- Realizar fotografías, observando el progreso o resultados de los niños y niñas.
- Autoevaluaciones donde los niños y niñas reflexionen sobre su propio trabajo realizado, ya sea oralmente o mediante dibujos.

### Instrumentos

- Partiendo de los objetivos de cada actividad se ha realizado una escala de valoración en cada una de ellas, con sus respectivos indicadores de logro e ítems.

La información obtenida por la evaluación debe servir de guía para mejorar, identificar fortalezas y debilidades, adaptar la enseñanza, dar retroalimentación oportuna y establecer una comunicación fluida con las familias. En definitiva, la evaluación, lejos de ser un proceso meramente calificativo, se convierte en una herramienta invaluable para crear un ambiente de aprendizaje inclusivo y efectivo donde todos los niños y niñas puedan alcanzar su máximo potencial.

## **5.8. RESULTADOS Y ANÁLISIS**

Tras la implementación de la propuesta de intervención para el TFG, se puede concluir este apartado con una valoración positiva de las actividades llevadas a cabo en el aula. Las estrategias implementadas han demostrado ser efectivas para alcanzar los objetivos establecidos, promoviendo el aprendizaje significativo y la participación activa de todos los niños y niñas.

El análisis de las cinco actividades relacionadas con el artista Bruno Munari, el arte y el juego en un aula de 5 años, revela un impacto significativo en varias áreas del desarrollo infantil. La primera actividad, "El Enigma de Bruno Munari", ayudó a los niños y niñas a desarrollar habilidades de descifrado y reconocimiento de símbolos, así como a trabajar en equipo para investigar sobre el artista. La segunda actividad, "¿Quién es?", promovió la creatividad y la comprensión de conceptos artísticos mediante la creación de rostros humanos a partir de elección aleatoria de las tarjetas. En ambas actividades, los

educandos mostraron un alto nivel de participación y entusiasmo, lo que indica un fuerte interés por el tema y un ambiente de aprendizaje positivo.

La tercera actividad, "¡Mi inicial, mi obra maestra!", se centró en la personalización y autoexpresión, permitiendo al alumnado diseñar portadas de libros con su inicial. Esta actividad no solo reforzó el reconocimiento de letras, sino que también fomentó la identidad personal y la originalidad. La cuarta actividad, "Creamos un libro ilegible", inspirada en los trabajos abstractos de Munari, llevó a los niños y niñas a explorar conceptos de arte contemporáneo. Los resultados mostraron un aumento en la confianza creativa y la capacidad de los educandos para pensar fuera de lo convencional, evidenciado por las variadas y únicas creaciones que presentaron.

Finalmente, la actividad "Nuestro mural del azar" integró el juego y la colaboración para crear un mural colectivo, utilizando dados para determinar formas y colores. Esta actividad no solo reforzó las habilidades motoras y la comprensión del azar, sino que también promovió el trabajo en equipo y la comunicación. En todas las actividades, los educandos demostraron un crecimiento en sus habilidades artísticas, motoras y sociales. Los resultados indican que la integración del arte y el juego, especialmente a través de la figura de Bruno Munari, puede ser una estrategia educativa altamente efectiva para fomentar un aprendizaje integral y motivador en la etapa de Educación Infantil.

## **6. CONCLUSIONES**

El presente TFG se ha centrado en explorar y demostrar que la educación artística es una herramienta fundamental para el desarrollo integral del alumnado de Educación Infantil, brindándoles un medio de expresión y comunicación único. En este sentido, es fundamental que el profesorado explore diferentes modelos de representación artística que se adapten a las motivaciones, intereses y necesidades de cada niño y niña. En este contexto, la propuesta de combinar arte y juego, concretamente a través del método de Bruno Munari, se presenta como una alternativa innovadora para enriquecer la enseñanza artística en la Educación Infantil.

Este enfoque, basado en la experimentación, la creatividad y el juego libre, permite a los niños y niñas explorar el mundo del arte de manera significativa y divertida,

favoreciendo su desarrollo cognitivo, emocional y social. Al ampliar nuestras miras educativas e incorporar el juego como elemento esencial de la educación artística, podemos crear un entorno de aprendizaje más dinámico, motivador y efectivo, donde los educandos se sientan libres para expresarse, crear y aprender a su propio ritmo.

La investigación realizada para este TFG abarcó un amplio espectro de temas, incluyendo el arte, la educación artística, el juego en la Educación Infantil y la obra de Bruno Munari. Esta sólida base teórica permitió diseñar actividades artísticas que facilitan el aprendizaje de los niños y niñas de manera innovadora y lúdica. Como se destaca en el TFG, el juego es una actividad fundamental para el desarrollo integral de los educandos desde los primeros años de vida. Ofrece múltiples beneficios, incluyendo la preparación para la vida, el desarrollo de herramientas y la facilitación de soluciones a problemas.

El TFG ha logrado cumplir favorablemente con todos los objetivos propuestos. En cuanto al objetivo general, se ha conseguido vincular la educación artística con una metodología lúdica basada en la experimentación, promoviendo actividades artísticas que han facilitado el aprendizaje de los educandos. En relación con los objetivos específicos, se ha abordado la educación artística en el aula de Educación Infantil utilizando el juego como herramienta principal, diseñando una propuesta de intervención educativa que incluye diversas técnicas y recursos artísticos. Además, se ha iniciado al alumnado en la construcción de su capacidad artística utilizando las obras y creaciones de Bruno Munari como recurso didáctico, lo que ha contribuido significativamente al aprendizaje y desarrollo de la creatividad en el aula.

La propuesta, implementada a través de cinco actividades en un aula de Educación Infantil, ha mostrado resultados muy positivos. Cada actividad fue diseñada para integrar los principios artísticos de Bruno Munari con elementos lúdicos, promoviendo la creatividad, la expresión artística y el trabajo en equipo entre los niños y niñas. Las actividades de "El enigma de Bruno Munari" y "¿Quién es?" no solo estimularon la imaginación y la resolución de problemas, sino que también fortalecieron las habilidades de comunicación y cooperación entre el alumnado. La creación de las portadas y los libros ilegibles, inspirada en la obra de Munari, permitió a los educandos explorar conceptos de arte contemporáneo y experimentar con formas y colores de manera libre y creativa. En

último lugar, el mural colectivo generado mediante el juego del azar destacó la importancia del trabajo colaborativo y la toma de decisiones en grupo.

Los resultados obtenidos demuestran que la combinación del arte y el juego, basada en la metodología y las ideas de Bruno Munari, son una estrategia educativa altamente efectiva en la Educación Infantil. La propuesta fomentó el desarrollo integral de habilidades artísticas y motoras de niños y niñas y, promovió un ambiente de aprendizaje positivo y motivador. La intervención ha mostrado que, al integrar el arte con el juego y la experimentación, se puede potenciar significativamente el aprendizaje y la expresión artística del alumnado, proporcionando una base sólida para su desarrollo futuro. Por lo tanto, la metodología lúdica basada en la experimentación artística es una herramienta valiosa para la Educación Infantil, y su implementación debería ser considerada en el diseño curricular para fomentar una educación más creativa.

## 7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Álvarez García, F. J., y Nieto, I. (2021). Arte y educación artística. Una reflexión sobre la creatividad y la interdisciplinariedad de los lenguajes artísticos. *Artseduca*, (31), 251-262.  
<https://doi.org/10.6035/artseduca.6032>

Carceller, A. T. (2020). Arte y educación. El juego como herramienta de creación y aprendizaje. *Poesía a la carta. Juegos poéticos desde el pensamiento visual*. 25-52. <https://hal.science/hal-04444434>

Comunidad Autónoma de Castilla y León. (29 de septiembre 2022). DECRETO 37/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación infantil en la Comunidad de Castilla y León. Boletín Oficial de Castilla y León, 190, 45-134.

<https://bocyl.jcyl.es/boletines/2022/09/30/pdf/BOCYL-D-30092022-1.pdf>

Dewey, J., (2005). *Art as experience*. The penguin Group.

Díaz Moya, M. (2020). *El des-aprendizaje de la creatividad": la puesta en práctica del proceso creativo de Bruno Munari*. (Trabajo Fin de Grado Inédito). Universidad de Sevilla.

Duchamp, M. (2010). *Cartas sobre el arte, 1916-1956*. Elba.

Freire, P. (2010). *Cartas a quien pretende enseñar* (2º ed.). Siglo XXI.

Gardner, H. (2005). *Arte, mente y cerebro: Una aproximación cognitiva a la creatividad*. Ediciones Paidós.

González Menéndez, A. (2016). "Expresión plástica y visual: un espacio didáctico de aprendizaje activo". En *Didáctica de las artes plásticas y visuales en Educación Infantil*, (pp.37-56). UNIR Editorial.

López Chamorro, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 1(3), 19-37.

Martín, M. C. (2016). El arte en la educación infantil: Un espacio para la expresión y el aprendizaje. *Revista de Investigación en Educación*, 19(1), 185-202.

Mendívil, L. (2011). El arte en la educación de la primera infancia: una necesidad impostergable. *Educación*, 20(39), 23-36.  
<https://doi.org/10.18800/educacion.201102.002>

- Meneguzzo, M., Fontán del Junco, M. y Capa, A. (2022). *Bruno Munari*. (cat. expo.), *Fundación Juan March*.
- Miralles Martínez, P., Alfageme-González, M. B., y Rodríguez Pérez, R. (2014). *Investigación e innovación en Educación Infantil*. Editum. <https://doi.org/10.6018/editum.2864>
- Munari, B. (2005). *El arte como oficio*. Idea Books.
- Munari, B., y Cantarell, F. S. I. (2016). *Diseño y comunicación visual*. Contribución a una metodología didáctica. Gustavo Gili.
- Ponce Huertas, C. (2009). *El juego como recurso educativo*. [https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_19/CATALINA\\_PONCE\\_HUERTAS02.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_19/CATALINA_PONCE_HUERTAS02.pdf)
- Raja Sánchez, B. (2013). El arte en Educación Infantil. *Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 1(2), 179-192. <https://revistas.usc.gal/index.php/reladei/article/view/4652>
- Real Academia Española. (s.f.). Arte. En Diccionario de la lengua española. Recuperado en 21 de abril de 2024, de <https://dle.rae.es/arte>
- Rodríguez, G. P. y Ramírez, A. S. (2020). Estrategia pedagógica para el libre desarrollo artístico en la primera infancia. *Sinergias Educativas*, 5(2), 361-375. <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/382/3821580014/3821580014.pdf>

Touriñán López, J. M. (2016). Educación artística: Sustantivamente “educación” y adjetivamente “artística”. *Educación XXI*, 19(2), 45-76.  
<http://dx.doi.org/10.5944/educXXI.14466>

Velasco, N. S. G., Velasco, N. Y. G., y Padilla, M. O. (2021). El juego en la educación infantil y su incidencia para el desarrollo integral del niño. En E.M. Serna (Ed.), *Revolución en la formación y la capacitación para el siglo XXI* (Vol. I), (pp. 54-65). Instituto Antioqueño de Investigación.

## 8. ANEXOS

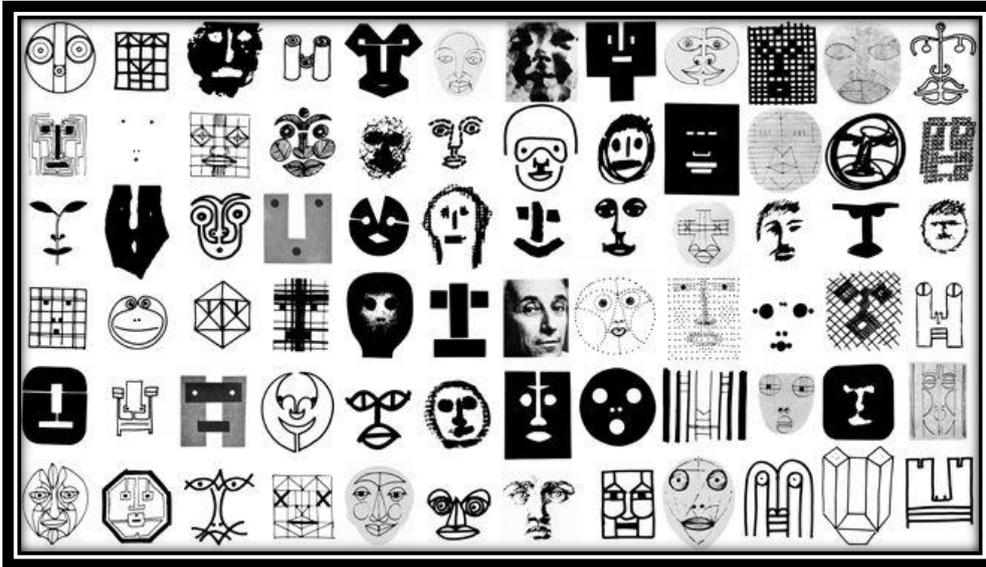
### ANEXO I

*Actividad 1: “El enigma de Bruno Munari”*



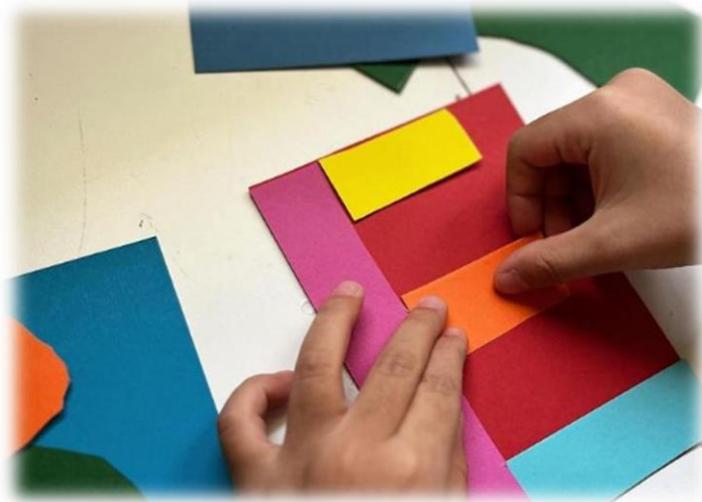
## ANEXO II

Actividad 2: "¿Quién es?"



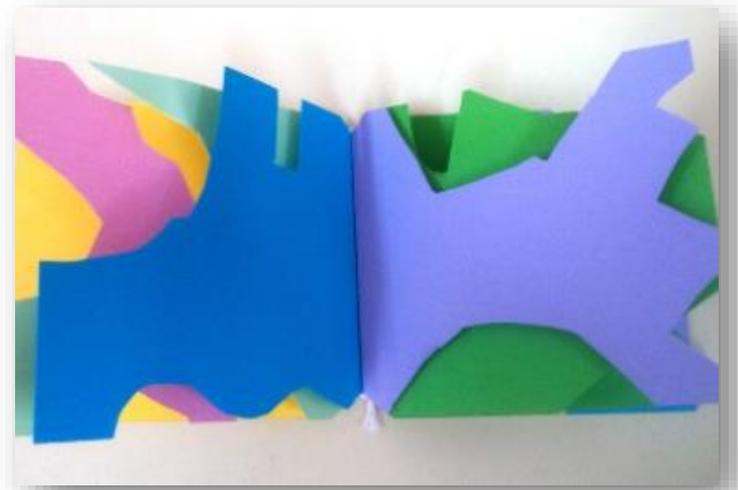
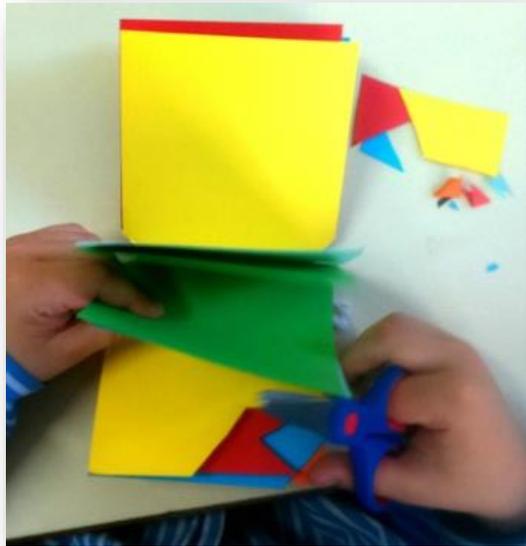
## ANEXO III

*Actividad 3: “¡Mi inicial, mi obra maestra!”*



## ANEXO IV

*Actividad 4: "Creamos un libro ilegible"*



## ANEXO V

### *Actividad 5: "Nuestro mural del azar"*

