



Facultad de educación de Palencia

UNIVERSIDAD DE VALLADOLID

EL ARTE DE JUGAR, EL JUGUETE COMO VEHÍCULO ARTÍSTICO

EN LAS AULAS DE GHANA

TRABAJO FIN DE GRADO

**GRADO EN EDUCACIÓN INFANTIL/MENCIÓN EN EXPRESIÓN Y
COMUNICACIÓN ARTÍSTICA Y MOTRICIDAD**

AUTORA: SARA MARTÍN SANZ

TUTOR: PABLO MANUEL COCA JIMENEZ

PALENCIA, 2025

A Candela, que fue todo en la nada.

A Atsiame, por volvernos a ver.

Resumen

Este Trabajo Fin de Grado analiza el valor pedagógico del acercamiento del arte a la escuela a través de la construcción de juguetes con materiales reciclados en contextos de escasez. Se toma como referencia una experiencia educativa en una escuela rural de Ghana en la que se plantea un enfoque que une juego, arte y sostenibilidad. La propuesta se apoya en metodologías activas, potenciando la creatividad, la conciencia ambiental y el aprendizaje significativo a partir de los recursos del entorno. La transformación de materiales desechados en juguetes a través de la experimentación artística se convierte en una herramienta de inclusión educativa, expresión y sensibilización ecológica, demostrando que la falta de recursos puede ser el motor para una educación innovadora, comprometida y transformadora.

Abstract

This Final Degree Project analyzes the pedagogical value of bringing art to school through the construction of toys with recycled materials in contexts of scarcity. It takes as a reference an educational experience in a rural school in Ghana in which an approach that unites play, art and sustainability is proposed. The proposal is based on active and participatory methodologies, promoting creativity, environmental awareness and meaningful learning based on the resources of the environment. The transformation of discarded materials into toys through artistic experimentation becomes a tool for educational inclusion, expression and ecological awareness, demonstrating that the lack of resources can be the engine for an innovative, committed and transformative education.

Palabras clave

Arte, juego, juguetes, materiales reciclados, creatividad y transformación.

Key words

Art, play, toys, recycled materials, creativity and transformation.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	7
2. JUSTIFICACIÓN	9
3. OBJETIVOS	12
4. MARCO TEÓRICO	13
4.1. Concepto de juego	13
4.2. El juego y el arte	14
4.3. Clasificación de juegos artísticos	16
4.4. El juguete como artefacto artístico	19
4.5. El reciclaje	24
4.5.1. Situación en Ghana	26
5. PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA	28
5.1. Introducción	28
5.2. Contexto	30
5.3. Justificación	32
5.4. Metodología	34
5.5. Objetivos de la propuesta	37
5.6. Competencias	38
5.7. Contenidos	40
5.8. Cronograma	1
5.9. Actividades	2
5.10. Evaluación de los alumnos	9
6. CONCLUSIONES	1
7. BIBLIOGRAFÍA	5

1. INTRODUCCIÓN

A lo largo de la historia el juego ha sido una actividad fundamental en el desarrollo humano, colaborando en la socialización, creatividad y aprendizaje entendiendo que es un elemento determinante en la infancia. Diferentes disciplinas como la psicología, la antropología o la pedagogía han sido utilizadas para estudiar cómo por medio del juego los niños exploran, desarrollan habilidades y se ven reforzados en su imaginación. Sin embargo, en contextos con recursos limitados como en las zonas rurales de Ghana, el acceso a juguetes adecuados se ve restringido por la relación que se establece entre factores medioambientales y socioeconómicos, lo que limita la oportunidad de un desarrollo lúdico educativo pleno.

En este contexto, la reutilización de materiales reciclados para la construcción de juguetes puede servir como estrategia innovadora y sostenible; por un lado, permite la optimización de recursos y el establecimiento de una economía circular acorde con los Objetivos de Desarrollo Sostenible pero también permite fomentar la conciencia ambiental y participación comunitaria. De tal manera que el aprovechamiento de los materiales desechados puede acabar transformando la escasez en un espacio para la creatividad, aprendizaje e integración social.

En el presente trabajo se estudia de qué forma la construcción de juguetes a partir de materiales reciclados puede acentuar el aprendizaje, el bienestar y el desarrollo integral de los alumnos que viven en situación de desamparo, tomando como ejemplo del proceso de intervención la escuela rural de Atsiame, Ghana. A partir de esta experiencia, se establece la conexión entre educación, arte y sostenibilidad, es decir, en la elaboración de juguetes no solo hay una actividad sino también una dinámica que permite explorar el arte y cultura y así enriquecer la experiencia educativa.

A partir de metodologías activas, como el Aprendizaje Basado en Proyectos y el Aprendizaje Cooperativo, se quiere evidenciar que los juguetes fabricados con materiales reciclados favorecen la creatividad, la motricidad fina y el sentido de comunidad, generando un espacio donde los niños y las niñas desarrollan autonomía y colaboración. Esta forma de trabajo, además de favorecer el desarrollo de competencias artísticas, permite desarrollar la educación para la sostenibilidad a través del reciclaje y da paso a la

educación para formar ciudadanos y ciudadanas que se comprometen con la naturaleza.

Según Vygotsky (1978), el juego simbólico se convierte en un recurso esencial para permitir que los niños puedan construir significado a través de la manipulación de los objetos y de la interacción social. Esto apoya la idea de que, incluso en contextos de pobreza material, a través de la fabricación de juguetes con materiales reciclados se pueden mejorar simultáneamente el desarrollo cognitivo y la acción comunitaria.

Este trabajo se fundamenta en una concepción de educación contextualizada, inspirada en los planteamientos de Paulo Freire y Francesco Tonucci, quienes destacan la creatividad y el juego como pilares esenciales del aprendizaje significativo. Desde esta perspectiva, se propone una alternativa pedagógica práctica y enriquecedora, especialmente para comunidades con limitaciones materiales. A través del análisis de experiencias concretas y de la implementación de una propuesta didáctica en Atsiame, se busca evidenciar cómo el arte puede convertirse en una herramienta de innovación pedagógica y social, transformando las dificultades en oportunidades y evitando que la escasez de recursos obstaculice el desarrollo integral de la infancia.

2. JUSTIFICACIÓN

El siguiente documento se presenta como la fundamentación teórica y metodológica de un trabajo de fin de grado (TFG) que tiene como hilo central de la investigación la creación de juguetes con material reciclado en el caso particular de Ghana. En el documento se abordan de forma profunda y multidimensional cuestiones relacionadas con la definición y la evolución del juego, su relación con el arte y la sostenibilidad, así como la situación contextual de la educación y la gestión de residuos en contextos de escasos recursos. Este conjunto de teorías pone de manifiesto cómo el juego, la creatividad y la reutilización de materiales contribuyen no solo a potenciar el desarrollo integral de la Educación Infantil, sino que se convierten en impulsos transformadores en contextos de dificultad.

A continuación, se aporta la relevancia de este TFG trabajando la aportación al conocimiento del juego como recurso para la educación, de la innovación en los procesos creativos y de la promoción de prácticas sostenibles que aborden necesidades reales en Ghana. La propuesta sirve para defender la idea de que el arte constituye un vehículo de transformación cultural y educativa, y la relaciona también con el juego, al mismo tiempo que da lugar a la aplicación de metodologías activas que promueven el aprendizaje y la conciencia ecológica, que son elementos básicos en la configuración de una propuesta educativa inclusiva en el presente y en el futuro.

En el ámbito profesional, este TFG se presenta como una ocasión propicia para introducir metodologías innovadoras y sostenibles en la clase, abordando la importancia de estimular el juego y la creatividad a partir del reciclaje. La propuesta, en Ghana, hace que el maestro pueda transformar la escasez de recursos en un proceso de enseñanza aprendizaje y de proyectos, trabajando competencias esenciales: la comunicación, el pensamiento crítico y la colaboración. Este enfoque didáctico también pone de manifiesto el hecho de vincular el desarrollo personal y artístico con una práctica pedagógica con conciencia de la sostenibilidad, teniendo presentes las exigencias y tendencias actuales en cuanto a la formación de ciudadanos del futuro responsables y comprometidos.

Durante mi formación, he desarrollado un interés por propuestas educativas que juntan el juego, la expresión corporal y las manifestaciones culturales visuales y musicales. En el

desarrollo de mis estudios, las actividades de análisis de las prácticas pedagógicas realizadas y el diseño de proyectos educativos me han proporcionado los elementos necesarios para poder entender cómo el juego y experimentar el arte pueden favorecer el aprendizaje en todas sus dimensiones. Por ello, este TFG es una extensión de las lecciones que han sido adquiridas en la Universidad de Valladolid, ya que pone en práctica conceptos fundamentales adquiridos en las asignaturas mencionadas y se hace eco de la educación innovadora y sostenible. La combinación de creatividad, movimiento y sensibilidad artística que he ido cultivando durante mi carrera se pone en juego en esta propuesta, ya que la justifica y la convierte en un proyecto transformador y comprometido con la mejora de la práctica educativa.

La incorporación del reciclaje en el aula se concibe como una vía esencial para afrontar los desafíos que afectan actualmente a los entornos naturales y sociales, tales como la creciente contaminación y la inadecuada gestión de residuos. En este sentido, la UNESCO (2017) destaca la importancia de integrar el reciclaje, la reutilización y el ahorro en la educación infantil como pilares fundamentales para avanzar hacia una economía circular.

La propuesta de fabricar juguetes a partir de residuos reciclados, además de trabajar las ideas creativas y el aprendizaje activo, constituye una de las herramientas educativas más necesarias para la educación de las personas que se debe adoptar en las aulas para crear ciudadanos transformadores de la realidad ambiental.

Para dar cierre a la visión profesional, el desarrollo de este TFG ha significado un ejercicio de investigación, de análisis y de estructuración que me ha permitido fortalecer competencias esenciales a nivel personal como futura docente. La entrega hacia un proyecto tan concreto y exhaustivo ha sido una excepcional oportunidad para perfeccionar habilidades esenciales como la síntesis y la reflexión, la búsqueda de información relevante, la planificación de estrategias educativas y la gestión independiente del aprendizaje. Me ha permitido, durante este proceso, poder profundizar en metodologías activas e innovadoras y consolidar herramientas que serán primordiales en mi práctica docente, sobre todo en contextos donde la creatividad y la sostenibilidad sean esenciales.

Como menciona Goleman (1995), "la inteligencia emocional empieza a desarrollarse en

los primeros años de la vida" (p.9) y este proyecto ha generado un espacio de vivencia para entender cómo el arte y la reutilización pueden promover el desarrollo del niño en infantil. A nivel personal, ha reforzado mi capacidad de adaptación, autonomía y compromiso con una enseñanza innovadora y transformadora.

Este trabajo de fin de grado (TFG) se encuadra perfectamente en la Mención en Expresión y Comunicación Artística y Motricidad, ya que también considera la relación entre el juego, el arte y el movimiento como elementos clave en el desarrollo infantil. La construcción de juguetes con materiales reciclados permite llevar a cabo esta unión entre la creatividad, la expresión corporal y la comunicación visual, aspectos esenciales para la formación del docente que se especializa precisamente en este campo. La metodología empleada reafirma los principios propuestos en la mención, subrayando su aplicación en situaciones reales y transformadores como las de Ghana.

Para resumir, el presente Trabajo Fin de Grado recoge diferentes enfoques de comprensión del juego, del arte y de la sostenibilidad en la educación infantil, sobre todo en un contexto como el de Ghana. Su elaboración ha sido la oportunidad para poder volcar los conocimientos tratados durante mi formación, encontrar la conexión entre la creatividad y la conciencia ecológica y reflexionar sobre cómo la propia educación produce efectos sobre las comunidades con pocos recursos. Se hace visible, además, la importancia del uso de metodologías activas y del reciclaje como recursos de aprendizaje, haciendo de la educación un motor de transformación social. Esta propuesta recoge la necesidad de la integración de enfoques, que consideren tanto el desarrollo integral del niño como el medioambiente, así como el arte en la educación infantil.

3. OBJETIVOS

Este estudio se centra en examinar la conexión entre el juego, el arte y la sostenibilidad para favorecer el desarrollo integral en la infancia, a partir de la construcción de juguetes a partir de materiales reciclados en contextos de escasez económica. Se toman en consideración uno de los casos de estudio, el de la propuesta didáctica llevada a cabo en la escuela rural de Atsiame, en Ghana. En este sentido, los objetivos generales que establezco son los siguientes:

- Explorar la integración de prácticas sostenibles a través del arte en el currículo de Educación Infantil.
- Establecer la relación entre la creatividad en la construcción de juguetes y el desarrollo de habilidades motrices y cognitivas en la infancia.
- Investigar la influencia del arte en la transformación educativa.
- Analizar el papel del juego como herramienta pedagógica.
- Investigar el potencial de replicación del modelo pedagógico español en otros contextos educativos con limitaciones.

4. MARCO TEÓRICO

4.1. Concepto de juego

La Real Academia Española describe el juego como una actividad de diversión o competencia sujeta a normas, donde hay vencedores y vencidos. El juego es una de las expresiones más comunes y analizadas de la trayectoria humana, presente en cada cultura y fase de la vida, sobre todo en la niñez. Varias áreas como la psicología, la antropología, la pedagogía y la sociología se han dedicado a su análisis, validando su papel clave en el desarrollo completo de los individuos, así como en la divulgación de principios, reglas y saberes. Así mismo, observamos un cambio en el concepto de juego a lo largo de la historia.

A lo largo de la historia, el juego siempre ha estado presente en la experiencia humana. Incluso retrocediendo al Paleolítico, se descubrieron indicios de pasatiempos recreativos, evidenciados por el empleo de huesos y diversos artefactos en actividades lúdicas. Tal como señala García Blanco (1995), jugar es algo intrínseco a la naturaleza humana, dado que representa, junto con la nutrición, una de las prácticas más ancestrales en el comportamiento del ser humano.

En *Homo Ludens* (1938), el historiador y filósofo Johan Huizinga expone que el juego precede a la cultura, y que, de hecho, la cultura es un producto del juego que degenera o evoluciona a partir de este. Huizinga da fundamento a este punto de vista, cuando nos dice que el juego despliega sus raíces en el propio reino animal, y no en el humano en particular, ya que podemos observar situaciones de juego diarias en el caso de los perros o los gatos. Por lo tanto, se puede sostener la afirmación de que todo juego tiene un sentido; desde la territorialidad al simple juego.

Huizinga sostiene que el juego es un desempeño espontáneo y elegido. Un juego se lleva a cabo dentro de ciertos límites de espacio y de tiempo, gobernado por normas que se aceptan libremente y cuyo fin básico es el placer y la diversión. Huizinga afirma que es una constante a lo largo de toda la existencia humana, y que constituye un componente cultural fundamental del que se derivan actividades complejas como el lenguaje, el derecho, la filosofía, la cultura y el arte.

En la Grecia clásica, se fomentaba tanto el crecimiento del cuerpo como del espíritu, sobresaliendo en competiciones como las Olimpiadas. En Roma, igualmente servía para educar, aunque a veces se vinculaba a espectáculos para el público. En la Edad Media y durante el Renacimiento, jugar siguió siendo importante en el día a día, siendo por ejemplo el ajedrez un entretenimiento de la élite y una forma de enseñar tácticas de pensamiento y principios de convivencia. De este modo, el juego ha sido vital en diversas etapas, impulsando el saber y el trato entre personas.

Dentro del campo de la psicología y la enseñanza, tal como señala Martínez Rodríguez (2003), figuras como Spencer (1855) veían el juego como algo que surge al tener más energía de la necesaria por una buena alimentación. Afirma que tanto los animales como las personas tienen esta energía extra, pero la usan diferente; los animales la usan para acciones básicas, mientras que los humanos, al tener eso cubierto, la usan para jugar.

Según Martínez Rodríguez (2008), haciéndose eco de Gross (1989), el juego vendría a ser una forma de entrenar esos instintos antes de que maduren del todo; como un ensayo general para cuando seamos adultos. Viéndolo así, tiene algo de lógica que los juegos de chicos sean distintos, pues estarían preparándonos para los roles que se esperarán de cada sexo al crecer.

Jean Piaget, figura clave en la psicología del siglo pasado, veía el juego como una forma en que las personas dirigen sus acciones, priorizando el proceso sobre el resultado, y una vía para entender el mundo y formar ideas. Según Mounoud (2001), Piaget creía que el juego era crucial para el crecimiento mental y emocional de los niños, dándoles la oportunidad de probar, descubrir y darle sentido a su entorno.

4.2. El juego y el arte

En su libro *La actualidad de lo bello* (1991), el filósofo contemporáneo Gadamer argumenta que el juego es crucial para la vivencia estética, con una conexión intrínseca entre el arte y el acto de jugar. Gadamer detalla que el arte comparte una faceta lúdica, dado que no persigue un propósito determinado ni aspira a un fin concreto. Más bien, se trata de un camino abierto donde el participante se manifiesta y se representa a sí mismo de forma natural. Para Gadamer, el juego es, sobre todo, un acto comunicativo, que

involucra tanto al jugador como al observador. Además, indica que, en la experiencia artística, tanto el creador como el espectador toman parte como jugadores en un mismo evento.

Gutiérrez Párraga (2008), tomando como base las ideas sobre el juego que Huizinga exploró en *El homo Ludens*, presenta las siguientes similitudes entre el juego y la creación artística.

Tanto el juego como el arte tienen un valor que reside en sí mismos, pues lo importante es lo que se hace, no un objetivo ulterior. Estas dos cosas nos hacen sentir bien de una manera especial, porque lo divertido está en el proceso mismo, sin importar si sacamos algo útil de ello. Son distintos de lo cotidiano, porque nos permiten desconectar a propósito de lo normal, dejando que nos metamos de lleno en un mundo aparte, donde mandan la libertad y las ganas de hacer.

Ambos conceptos son como lugares donde podemos probar cosas nuevas y arriesgarnos sin miedo, lo cual nos ayuda a encontrar diferentes salidas y opciones de forma sencilla y sin agobios. Las normas que siguen estas actividades no solo le dan forma a lo que hacemos, sino que también nos animan a crear dentro de un esquema compartido, donde todos entendemos y seguimos las mismas reglas. Para ser parte de estos mundos, lo clave es querer participar, ya sea creando o simplemente mirando, y llevar a cabo la actividad en momentos y lugares específicos, donde hay un orden propio y total.

Siguiendo con Gutiérrez Párraga, podemos decir que es innegable que ambos ámbitos exhiben una fascinación y un vínculo claro con lo más básico y antiguo, recuperando aspectos primarios. Por si fuera poco, tanto el juego como el arte cumplen un papel educativo notorio, impulsando el saber y la evolución de cada uno. Sus expresiones suelen inclinarse hacia lo bello al incorporar toques de ironía, gracia y burla que realzan la vivencia. No es raro que al llevarlos a cabo se usen palabras como desafío, rivalidad o peligro, lo que les da un aire vivo y motivador.

Ahora bien, aquellos que se saltan las reglas o se marginan del conjunto se ven como factores que perturban y acostumbran a quedar fuera de la movida. Para terminar, tanto el arte como el juego comparten esa onda festiva y de rito, donde lo desmesurado, lo que

sobra y el trato entre personas toman las riendas, dando pie a lugares de fiesta, inventiva y reunión.

4.3. Clasificación de juegos artísticos

El juego, tal y como lo conocemos en la actualidad, ha representado uno de los grandes aportes realizados por el arte moderno y contemporáneo, sobre todo debido a las manifestaciones de vanguardias que rompieron los moldes rígidos de lo tradicional. Según Palavecino (2023), se dotó al arte de una dimensión más dinámica y experimental en la cual el juego se ve como un recurso creativo, lenguaje o medio para explorar ideas y emociones.

Las nuevas corrientes artísticas reivindican una forma de hacer más libre, incorporando el juego en sus obras, esto ha hecho que el arte contemporáneo esté siempre en transformación, y se amplíen sus formas de expresión desde el azar, la interacción y el movimiento. La presencia del juego permite establecer vínculos entre distintos artistas y movimientos dando paso a producciones tan diversas como metáforas visuales, paradojas o juegos de luz y espacio.

Sin embargo, la definición y la clasificación de estas manifestaciones se hace compleja, porque cada producto puede fluctuar entre lo tradicional y lo experimental. En lugar de encajar el juego dentro del arte, es esencial reconocer su diversidad y su relevancia en la creación contemporánea. A continuación, presento un esquema que he trasladado desde la clasificación que aporta Gutiérrez Párraga (2008) sobre los juegos artísticos.

Figura 1

Esquema de elaboración propia basada en la clasificación de los juegos artísticos.



Nota: adaptado de Gutiérrez Párraga (2008).

Los juegos de palabras son una forma original de experimentar el lenguaje, demostrando que no se trata de una simple serie de reglas, ni de un mero instrumento de comunicación. La búsqueda de un juego de palabras original nos permite comprobar lo flexible y dinámico que puede llegar a ser el lenguaje, jugando con el sonido, el significado, la imagen, etc. En ocasiones surgen de forma casual, otras por una búsqueda de lo estético o incluso por procesos inconscientes, pero siempre llevan consigo una carga expresiva que va más allá de la racionalidad. En definitiva, el lenguaje no solo sirve para poder hablar sino también para emocionar, comunicar ideas de una forma sorprendente y diferente.

El arte que recurre a fragmentos de la realidad persigue la ruptura con lo tradicional, la frescura y la vitalidad de esta, no en el sentido inicialmente mencionado de seguir unas estructuras rígidas, sino recayendo en los objetos de uso cotidiano, a los que se les da

nuevos significados o se convierten en otros distintos. No busca imitar la realidad, sino reforzar el vínculo entre esta y la fantasía, cuestionando la percepción del espectador sobre el arte y su entorno. Un gran ejemplo sería "*Fontaine*" de Duchamp, que mediante un leve gesto cambiaría la percepción de un objeto cotidiano. Los collages, el *frottage* o el *ready-made* son técnicas que permiten llevar a cabo estas ideas.

Las dinámicas derivadas del juego se clasifican en cinco categorías: actividades de preguntas y respuestas, experiencias colectivas, propuestas con movimiento, ejercicios de percepción sensorial y variantes tradicionales de juguetes o pasatiempos. La forma más común es el intercambio de preguntas-respuestas, que potencia el pensamiento y el aprendizaje mediante la interacción directa. Entre las prácticas grupales destacan el cadáver exquisito, los cuadros participativos, los dibujos comunicados y otras variantes colaborativas

El movimiento en el arte a su vez ha sido considerado juego, primero en forma de efectos visuales que dan la sensación de movimiento, luego en forma de piezas que se mueven realmente, lo que conduce a un arte en movimiento. Los juegos de percepción sensorial, por su parte, hacen al espectador el centro de la acción, haciendo que sus sentidos son los que se encargan de la comprensión del objeto.

Otro de los tipos es el que usa los juguetes tradicionales, cambiados por los artistas de para que acaben convirtiéndose en obras con significaciones propias y nuevos objetivos.

Y, por último, los que juegan con acontecimientos y espectáculos convierten el arte en una experiencia breve y dinámica, donde lo importante es el proceso y la participación del público. Pueden combinar disciplinas como música, danza y poesía, que desafían la idea de que el arte debe ser un producto comercial.

La revista DXI publicó un artículo en 2022 sobre Munari y su concepción de arte y juego. Para Munari, el arte era un proceso dónde el juego tenía un gran protagonismo, donde crear no se convertía en una actividad rígida, con normas y estructuras a seguir, sino un proceso exploratorio en el que el propio artista experimenta con los materiales, las formas, los colores, etc. De esta manera, el propio juego podía convertirse en una forma de descubrimiento o de conocimiento, tanto para los más pequeños como para los adultos.

Su concepción pedagógica era un arte vivo, donde la gente pudiera poner su creatividad al servicio del arte, sin sentirse restringidos, limitados a un conjunto de reglas rígidas. El arte era para él entendible para cualquier persona que tuviera la voluntad de descubrirlo, y no sólo para unos pocos especialistas que lo concebirían como una forma muy concreta de explicar la realidad. En este sentido, el propio juego no podía ser concebido como un mero entretenimiento, sino como un medio para redescubrir formas de comunicación nuevas, formas de comunicación visual y formas de comunicación conceptual.

4.4. El juguete como artefacto artístico

El juguete ha sido utilizado por muchos artistas de forma recurrente, un objeto con el que se ha explorado la forma de ofrecer una vía de exploración práctica o didáctica a través del arte. Uno de los primeros pedagogos que propuso introducir el arte en la educación fue Friedrich Fröbel (1782-1852). Él fue un pedagogo alemán que creó el concepto de jardín de infancia, promoviendo el aprendizaje a través del juego y la creatividad. Consideraba el arte fundamental para el desarrollo infantil, ya que ayudaba a estructurar el pensamiento y la percepción. Su enfoque integraba actividades manuales y plásticas para estimular la sensibilidad estética y la capacidad de abstracción en los niños.

Según Monedero (s.f.), la visión de Fröbel influyó en la configuración de los espacios educativos, favoreciendo un entorno abierto y flexible que fomentara la creatividad y el aprendizaje activo. Su legado sigue presente en la pedagogía moderna, inspirando a educadores y diseñadores de entornos escolares que priorizan la experimentación y la interacción libre.

También ha habido numerosos artistas que han trabajado sus obras tomando como base el juguete o el juego. A continuación, presentaré algunos de los más relevantes.

Joaquín Torres García

Otro de los artistas que han utilizado el juguete en su desarrollo artístico es Joaquín Torres García, de orígenes uruguayos pese a haber realizado prácticamente toda su formación en escuelas europeas. Fue un pintor, muralista y teórico del arte modernista que según Morassi (2004) basó su obra en una idea de arte muy diferente a la tradicional. Cuando

lo corriente era la representación de retrato y paisajes que imitaban la realidad, Torres García creaba algo distinto con lo que veía más abstracto y personal.

Siguiendo con el artículo de Morassi, se pueden establecer algunas ideas clave de su modo y pensamiento artístico. En primer lugar, Torres García no da importancia a la similitud entre colores o formas de la obra de y realidad no coincidan, sino que estéticamente produzcan un buen efecto. Respecto a los colores, suele utilizar pocos colores para lograr uniformidad y equilibrio en el cuadro. Por último, Torres García considera que el cuadro debe ser un universo en sí mismo, donde todos los elementos son indispensables y están relacionados.

Según la Fundación Telefónica, Torres García veía el juego como una parte fundamental del arte y la educación. Por eso, creó juguetes de madera desmontables que no solo servían para entretener, sino que también ayudaban a los niños a desarrollar su creatividad, su pensamiento lógico y su capacidad para entender formas y colores. Estos juguetes estaban inspirados en ideas pedagógicas modernas, como las de Fröbel y Montessori, y buscaban integrar el arte en la vida diaria de una manera práctica y divertida.

A lo largo de su vida, Torres García intentó llevar estos juguetes a distintos países, como España, Estados Unidos, Italia y Francia, fundando empresas y colaborando con otros artistas e industriales. Aunque tuvo algunos éxitos y logró exponer y vender sus creaciones, un incendio destruyó gran parte de su producción y finalmente decidió dejar de fabricar juguetes de manera comercial, aunque siguió haciéndolos ocasionalmente

Torres García diseñó juguetes desmontables de madera como una forma de ganarse la vida sin dejar de lado su independencia artística. Estos juguetes estaban hechos para que los niños pudieran armarlos y desarmarlos, lo que fomentaba su creatividad y curiosidad. Según Antoñanzas Mejía (2009), Torres García pensaba que los niños no destruían los juguetes por maldad, sino por ganas de explorar, así que sus diseños permitían que los niños experimentaran con formas y colores, desarrollando su imaginación y habilidades visuales.

Además, los juguetes de Torres García reflejaban las ciudades donde vivió, como Barcelona, Madrid, París y Nueva York, incorporando elementos urbanos y personajes típicos de esos lugares. Algunos diseños, como los animales, se mantuvieron casi iguales

con el tiempo, pero otros, sobre todo los hechos en Nueva York mostraban figuras inspiradas en la vida moderna y en los cómics de los periódicos. En resumen, sus juguetes no solo eran para jugar, sino también para acercar el arte y la cultura a los niños de una manera divertida y educativa.

Alex Calder

Alexander Calder, nacido en Lawnton, Philadelphia, en 1898, provenía de una familia de artistas: su abuelo y su padre fueron escultores, y su madre, pintora. Desde niño mostró una inclinación natural por la creación manual, fabricando juguetes y pequeños objetos para su hermana con materiales sencillos como madera, cartón y alambre. Aunque inicialmente estudió ingeniería, pronto se volcó al arte, formándose en la Art Students League de Nueva York y viajando a París, donde se integró en el ambiente vanguardista y desarrolló sus primeras esculturas de alambre y su famoso *Circo Calder*, un espectáculo de figuras móviles y juguetes articulados que encandiló a la crítica y a otros artistas.

Según el propio Calder (1959), el arte era inseparable del juego y el asombro. Su concepción del arte se alejaba de la solemnidad tradicional: veía en el juguete una forma de creatividad pura, espontánea y lúdica, capaz de despertar la imaginación tanto en niños como en adultos. Los juguetes y móviles de Calder no solo eran objetos para mirar, sino para interactuar y experimentar el movimiento, el equilibrio y el color. Así, Calder elevó el juguete a la categoría de arte, defendiendo la importancia de la alegría, la sorpresa y la libertad creativa en la experiencia artística.

Cortázar (2017) dice que el *Circo de Calder* es un conjunto de figuras pequeñas hechas con material con materiales reciclados. Con estas figuras hacía representaciones con sus conocidos y amigos con estos objetos móviles.

El *Circo de Calder*, según Moreno Mansilla (1993), representa uno de los episodios más significativos del siglo en cuanto a la reflexión sobre la estructura, la escultura, el teatro y el espectáculo. Su obra captura la esencia del movimiento y la relación con el aire que nos rodea, transmitiendo una poderosa fragilidad en sus figuras circenses. Como señala Mansilla, estas piezas no solo evocan el dinamismo del circo, sino que también reflejan la manera en que los atributos de las cosas dependen de nuestra mirada, resaltando la interacción entre el arte y el espectador.

Ángel Ferrant

Ángel Ferrant, reconocido como una de las figuras más influyentes de la escultura del siglo XX, no solo dejó un legado artístico significativo, sino que también desempeñó un papel esencial en la renovación pedagógica de las artes plásticas. A lo largo de sus cuarenta años como docente, impartió clases de modelado y vaciado en diversas Escuelas de Artes y Oficios, desde Madrid hasta Barcelona, cultivando el pensamiento crítico y la experimentación en varias generaciones de alumnos. Su metodología educativa se caracterizaba por una fusión armoniosa entre teoría y práctica, promoviendo una visión sensitiva y personal de la escultura que trascendía los cánones establecidos. La enseñanza de Ferrant, fundamentada en la innovación constante y en la evolución de la forma artística, influyó profundamente en el desarrollo de la escultura contemporánea, consolidando su legado no solo como creador, sino como pedagogo comprometido con la transformación del aprendizaje artístico (Asenjo, 2007).

El *Arsintes*, concebido por Ángel Ferrant alrededor de 1935, representa una de las manifestaciones más innovadoras dentro de la intersección entre arte, pedagogía y juego. Este conjunto de piezas de cartón, diseñado para ser dispuesto libremente sobre una superficie, permitía a los jugadores configurar imágenes según su imaginación, lo que lo vincula con los principios de la creatividad espontánea y la exploración formal. La obra no solo se inscribe dentro de la producción artística de Ferrant, sino que también refleja su profundo interés por la enseñanza y la experimentación plástica.

La investigadora Ortega Cubero, en su artículo publicado en 2010, analiza el *Arsintes* y su estudio revela el riguroso pensamiento estructural detrás de este material artístico, destacando su singularidad dentro del contexto de la enseñanza y la experimentación plástica. Ortega Cubero enfatiza cómo el *Arsintes* no solo se relaciona con juguetes diseñados por artistas de vanguardia, también forma parte de una tradición educativa que fomenta la percepción y la creatividad mediante el uso de formas abstractas.

El *Arsintes*, a pesar de su originalidad, refleja la influencia de los bloques educativos de Froebel, mostrando una clara relación con los principios lúdicos y formativos de estos juegos. Asimismo, guarda conexiones con los juguetes diseñados por Torres García y con

ciertas propuestas futuristas destinadas a la infancia, evidenciando un diálogo con diversas corrientes pedagógicas y artísticas de su tiempo (Ortega Cubero, 2010).

Otra de las propuestas teóricas de Ferrant es la composición combinatoria, un principio creativo que permite la construcción de obras tridimensionales o bidimensionales a partir de piezas independientes que, al unirse, conforman un conjunto coherente. Ortega Cubero (2012) define esta estrategia como un método de producción artística basado en la interacción de elementos autónomos. Este enfoque refleja tanto el interés de Ferrant por la estructura artística como su compromiso con la enseñanza, promoviendo la creatividad y la experimentación en el aprendizaje.

Siguiendo los principios de la estrategia de composición combinatoria, Ferrant propuso varias esculturas como las que podemos encontrar en *Objetos* (1932) u *Objetos hallados* (1945).

En 1932, Ferrant presentó su serie *Objetos*, una colección de esculturas creadas a partir de elementos cotidianos como chupetes, botellas, hojas de sierra y destornilladores. Su enfoque artístico consistía en transformar estos objetos en composiciones con valor poético, explorando nuevas asociaciones y combinaciones. Este método se relacionaba con los *ready-mades* de Marcel Duchamp, sin embargo, algunos críticos han señalado que la obra de Ferrant guarda mayor afinidad con los *Merz* de Schwitters, caracterizados por la reutilización de materiales encontrados para generar nuevas conexiones visuales y conceptuales (Mosquera, 1999).

La serie *Objetos* marcó un cambio significativo en la trayectoria de Ferrant, consolidándolo como una figura clave dentro del surrealismo español. En esta etapa, su producción artística se alejaba de la representación figurativa tradicional y apostaba por la intuición y la sugerencia como herramientas creativas. Sus piezas no buscaban imitar la realidad, sino provocar en el espectador una reinterpretación de los elementos cotidianos. Esta dimensión lúdica y participativa de su obra reflejaba su interés por la interacción con el público, una característica que definiría su investigación artística hasta el final de su carrera.

En 1946, Ferrant presentó su serie *Objetos hallados*, un conjunto de esculturas de pequeño formato que retomaban su exploración de la poética del objeto. A diferencia de su serie

Objetos de 1932, donde empleaba materiales industriales y cotidianos, en esta nueva etapa recurrió a elementos naturales recogidos en el entorno gallego. Con esta transformación, Ferrant no solo modificó la apariencia de sus obras, sino que también reforzó su conexión con Galicia, reflejada en piezas como *Pescador de Sada*, *Mujer del Regueiro* y *Aldeana de Fiobre*.

Según Mosquera (1999), la serie *Objetos hallados* introduce una dimensión innovadora en la obra de Ferrant, donde la naturaleza se convierte en un símbolo de vida, incluso utilizando piedras, conchas y fragmentos orgánicos. Este enfoque se suma a dos aspectos fundamentales de sus obras: la interacción con el espectador y su interés por el movimiento. A través de la manipulación de materiales encontrados, Ferrant invitaba al público a participar en la reinterpretación de los objetos.

4.5. El reciclaje

La gestión de residuos es, en la actualidad, un asunto de gran interés que necesita una atención y un compromiso mundial. El incesante aumento de residuos, la insuficiencia de infraestructura y de buenas prácticas de reciclado en muchas partes del mundo han puesto en evidencia la necesidad de un tratamiento serio y urgente de esta cuestión.

Organizaciones como UNESCO o la campaña *Reduce, Reutiliza, Recicla* promovida por HISPACOOOP reconocen que el ejercicio del reciclaje debe ser acompañado por el consumo responsable, entendiendo como tal la reflexión activa sobre la necesidad, el origen y el destino de los productos que adquirimos, así como del ciclo de vida completo de los productos.

Su lema sintetiza las tres acciones más importantes para mejorar la gestión de los residuos y maximizar el uso de los recursos que existen: reducir, evitar producir, reutilizar los productos que todavía tienen un segundo uso y reciclar los materiales como corresponde.

Existen muchas campañas que tienen como base la frase clave de *Reduce, Reutiliza y Recicla*, implementadas en las propias aulas de toda España y en el ámbito internacional que tienen como objetivo la educación en la conciencia y la responsabilidad medioambiental como hábitos de consumo desde los primeros años de la vida.

Por ejemplo, se puede hablar de “la Patrulla Reciclaje” en Castilla-La Mancha, dirigida a los alumnos de Infantil y Primaria, donde se imparten talleres por educadores medioambientales siguiendo metodologías activas y participativas para enseñar a los niños a separar residuos o a reutilizar materiales y explicar los beneficios que se obtienen con la gestión correcta de los residuos. El objetivo es que los alumnos interioricen la regla de las Tres Erres en su vida cotidiana.

También a nivel internacional nos encontramos con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), los cuales fueron definidos en el año 2015 por la Asamblea General de las Naciones Unidas dentro de la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible. Marcan el compromiso de los países de luchar contra los grandes retos mundiales, como la pobreza, desigualdad, los cambios en el clima, el deterioro del medio natural, y son el resultado de un largo proceso de consulta internacional iniciado en 2012.

Los ODS son un marco universal para que todos los países colaboren en la construcción de un futuro sostenible, justo y próspero. Gómez Gil (2017) explicó que los ODS involucran el conjunto de metas más ambiciosas a nivel internacional, acordadas en conjunto por la comunidad internacional, para impulsar esfuerzos conjuntos en direcciones compartidas. Y, además, dice que proporcionan un marco de referencia básico para orientar la formulación y la coordinación de políticas a escala internacional.

En especial, es pertinente subrayar los ODS 12 y 13, pues están estrechamente relacionados con el tema a abordar. El ODS 12, cuyo contenido tiene como punto central la producción y consumo responsables y garantizar modalidades de consumo y producción sostenibles en el mundo actual. Además, quiere de este modo promover la utilización eficiente de los recursos naturales, así como reducir la producción de residuos, hacer esto a través de la prevención, la disminución, el reciclaje y la reutilización de los materiales existentes. El ODS 12 es importante en tanto que se ocupa de promover el reciclaje y la economía circular, fomentando de este modo un mayor reciclaje, es decir, la integración de las empresas, la administración y la sociedad civil hacia prácticas más responsables y sostenibles, tanto en la vida cotidiana como en la vida industrial.

Por otra parte, el ODS 13 que basa en la acción por el clima, está vinculado a adoptar medidas urgentes para luchar contra el cambio climático y sus consecuencias. El reciclado

tiene una función muy importante para ello, ya que implica la reducción de emisiones de gases de efecto invernadero. Al reciclar disminuirá la cantidad de materias primas que se extraigan y la que será necesaria para procesar nuevos materiales, lo que a su vez implica una reducción de la huella de carbono generada por la producción y el transporte de bienes.

4.5.1. Situación en Ghana

A pesar de que la problemática de la gestión de residuos sigue siendo de carácter mundial, existen partes del mundo que están en situaciones mucho más deterioradas por la escasez de recursos. La gestión de residuos y el reciclado en Ghana, el país donde llevé a cabo mi propuesta didáctica, es un reto esencial para la sostenibilidad en el país, con efectos directos sobre la salud pública, el medio ambiente y la economía local.

Pese a que han sido numerosos los esfuerzos realizados en las últimas décadas para mejorar la economía y la estabilidad política, Ghana sigue viviendo dificultades muy severas a la hora de hacer frente a la gestión eficiente de sus residuos, sobre todo en las zonas urbanas donde la presión demográfica y el consumo hacen que aumente la generación de residuos.

La gestión de residuos en Accra, la capital, tradicionalmente ha sido compleja; el portal especializado Atalayar (2019) afirma que menos del 40% de la población de zonas urbanas tiene acceso a un servicio de recogida de residuos, lo que significa que un gran porcentaje de la población no tiene acceso a sistemas de eliminación de residuos formales. La recogida de residuos, por otra parte, es un servicio que hay que pagar, lo que limita aún más el acceso a la recogida de residuos en barrios de bajos ingresos, donde la prioridad económica no siempre está en la gestión de residuos.

El sector no regulado desempeña un papel crucial en el manejo de desechos en Ghana. Un elevado número de personas, sobre todo en comunidades pequeñas, recolecta plásticos y materiales a la venta para industrias de reciclaje, si bien los ingresos son bajos y el estilo de trabajo es inseguro.

El artículo de Miezah (2015) establece que el 67 % de los residuos municipales en las capitales de Ghana son biodegradables, siendo los restos de alimentos los que

predominan, por lo que el compostaje puede ser una alternativa válida para reducir la contaminación y añadir ingresos. Ahora solo hay dos grandes plantas de compost en el país, una situada en Accra y otra en Kumasi; no obstante, se espera que el compostaje aumente en el futuro.

Por otra parte, la educación ambiental y la gestión de residuos son cada vez más importantes en las escuelas ghanesas. Hay iniciativas para formar al profesorado de Educación Primaria en cambio climático y economía verde para reforzar su enseñanza en la escuela. Este tipo de iniciativas incluye la preparación de materiales didácticos y el estudio sobre los conocimientos previos de los alumnos y profesores, durante el cual se incorporan prácticas de reducción, reutilización y reciclaje en el aula.

El marco teórico de este trabajo plantea una comprensión del arte como herramienta cultural, creativa y educativa, profundamente vinculada al juego y a la sostenibilidad, tal como sostienen autores como Huizinga, Piaget, Gadamer o Tonucci. Estos principios no solo fundamentan teóricamente la propuesta didáctica, sino que se pueden observar en su aplicación en el aula.

A su vez, la propuesta incorpora el enfoque metodológico de pedagogos como Fröbel, al integrar el objeto lúdico como recurso pedagógico, y de Paulo Freire, al contextualizar la enseñanza en la realidad de Atsiame, vinculando el saber con la práctica real. Así, el marco teórico toma forma en una práctica educativa activa, donde el arte, el juego y el reciclaje se unen para favorecer un aprendizaje significativo y creativo.

5. PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

5.1. Introducción

La educación en entornos rurales, como el de muchas escuelas de Ghana, presenta notables dificultades que restringen el acceso a recursos materiales, tecnológicos y humanos adecuados. La disponibilidad de materiales es escasa, así como la infraestructura escolar, el mobiliario o los espacios para jugar y aprender, que son básicos para el desarrollo óptimo de los niños.

Sin embargo, la creatividad y la capacidad de adaptación de docentes y estudiantes pueden transformar estas limitaciones en oportunidades para innovar en la práctica educativa. El juego, entendido como una actividad natural y universal, constituye una herramienta pedagógica esencial para el desarrollo cognitivo, social, afectivo y artístico de alumnos en Educación Infantil.

A través del juego, los estudiantes exploran el mundo, construyen relaciones, desarrollan su imaginación y aprenden a expresar emociones e ideas de manera espontánea y auténtica. Además, la expresión artística, especialmente cuando se vincula con la manipulación de objetos cotidianos y juguetes, fomenta la creatividad, la motricidad fina y la confianza en sí mismos, al tiempo que facilita la integración social y el desarrollo de habilidades comunicativas.

La presente propuesta didáctica se fundamenta en la utilización del juguete como elemento artístico y didáctico, aprovechando los recursos disponibles en el entorno rural de Ghana. El resultado final se basaba en convertir objetos simples y materiales reciclados en instrumentos de aprendizaje y expresión, promoviendo la participación, la experimentación y la creatividad de los estudiantes. Esta metodología lúdica y artística pretende, además, transformar el aula en un espacio de libertad, curiosidad y descubrimiento, donde cada niño y niña pueda explorar sus posibilidades expresivas y construir su propio conocimiento a través de la manipulación, la observación y la interacción con los demás.

La propuesta busca, por tanto, responder a las necesidades específicas de las escuelas rurales de Ghana, ofreciendo una alternativa accesible y enriquecedora para el desarrollo

integral de los estudiantes, al tiempo que fortalece la motivación y el compromiso con el aprendizaje. Además, se fomenta el reciclaje y la idea de mantener la comunidad limpia y desarrollar una convivencia responsable y solidaria con la naturaleza. Al integrar el juguete como elemento artístico, se aspira a que los niños desarrollen no solo habilidades técnicas y creativas, sino también valores de colaboración, respeto y autonomía, fundamentales para su crecimiento personal y social en contextos de escasos recursos.

5.2. Contexto

Esta propuesta didáctica se lleva a cabo en un contexto algo distinto de lo habitual, dado que deriva de la experiencia adquirida en mi prácticum en Ghana, realizado en el marco de un proyecto de cooperación de la Universidad de Valladolid en países en vías de desarrollo. A continuación, destacaré algunos puntos relevantes del contexto ghanés que han influido en la propuesta de intervención.

Ghana se ubica en el oeste de África, limitando al norte con Burkina Faso, al este con Togo, al oeste con Costa de Marfil y al sur con el golfo de Guinea. Su capital y ciudad más grande es Accra, aunque encontramos varias ciudades grandes a lo largo de toda la nación. En Ghana destacan los índices de natalidad y en las aldeas más remotas encontramos un gran número de población infantil.

En cuanto a la educación, Ghana ha experimentado avances significativos en las últimas décadas, se consolida así como referente en el acceso y la calidad educativa. El sistema educativo sigue el modelo británico, con dos años de Educación Infantil y seis de Educación Primaria obligatoria. Sin embargo, el acceso a la educación se basa en el rendimiento académico, lo que provoca una mezcla de edades en las aulas.

En las áreas rurales se experimentan problemas como la falta de infraestructuras adecuadas y la escasez de docentes preparados, cuestiones que obstaculizan el acceso y la permanencia escolar para todos los niños de la región. No obstante, Ghana sobresale en África Occidental por su compromiso con la educación y por ser un país comprometido con la educación y la innovación en políticas públicas educativas.

Atsiame, la comunidad en la que llevé a cabo la propuesta es una pequeña aldea ubicada en la región de Volta, en el sureste de Ghana, muy cerca de la frontera con Togo. Su localización la sitúa a pocos kilómetros de otras comunidades rurales como Abor y Heluvi, con las que mantiene una estrecha relación social y económica. Los niños que acuden al colegio Denyigba Atsiame Lorlor School, uno de los centros privados de la zona, provienen de varias de estas aldeas en busca de educación de calidad. Geográficamente, la zona se caracteriza por su entorno natural, alejada de grandes carreteras y con una atmósfera tranquila y segura para la infancia, aunque también presenta limitaciones en cuanto a infraestructuras y servicios básicos.

Desde un punto de vista socioeconómico, Atsiame es una comunidad de escasos recursos en la que la mayoría de la población, que se estima entre 200 y 300 personas, se sustenta en la agricultura y la ganadería. La economía y la escasez de oportunidades laborales hacen que muchos adultos emigren a grandes ciudades para trabajar, dejando a los niños al cuidado de familiares como abuelos o tíos. Esta estructura familiar fortalece la vinculación comunitaria y la cohesión social, aunque también es un reflejo de la escasez de recursos económicos de la población.

La enseñanza es tradicional y autoritaria, el personal docente escaso y, en muchos casos sin titulación. El colegio Denyigba Atsiame Lorlor School, surgido por iniciativa comunitaria y apoyado por ONGs, es un ejemplo de esfuerzo colectivo para superar las limitaciones del entorno. Esté será el centro en el que desarrollaré la propuesta de intervención, más concretamente en Kinder Garten I.

La clase en la que llevé a cabo la propuesta cuenta en un primer momento con unos 29 alumnos y alumnas matriculados; pero es frecuente que no se mantenga una asistencia continua de los mismos y por eso estimamos que la asistencia media de alumnos está alrededor de los 25. En esta aula conviven estudiantes de entre 3 y 4 años, lo que implica una notable diversidad en cuanto a ritmos de desarrollo, intereses y capacidades. Durante la implementación de la propuesta didáctica, contamos con la presencia y colaboración de la profesora titular, mi compañera Candela y yo misma, conformando así un equipo de tres docentes que trabajamos conjuntamente para atender las necesidades específicas del grupo y garantizar una experiencia educativa inclusiva y enriquecedora.

La propuesta didáctica se desarrollará en el aula de manera sistemática y también se desencadenará en los espacios exteriores que proporciona tanto la comunidad como el propio centro escolar. De este modo se podrá hacer uso de los recursos con los que cuenta el aula y los que ofrece el entorno natural y social de Atsiame, promoviendo de forma activa el aprendizaje significativo y la posibilidad de los alumnos y alumnas de implicarse en lo cotidiano.

5.3. Justificación

La educación en los contextos rurales y en los países en vías de desarrollo plantea retos específicos que requieren un planteamiento pedagógico adaptado a la realidad del alumnado y al contexto en el que se desarrolla. La situación de aprendizaje que se presenta para la escuela rural de Atsiame, Ghana, se fundamenta en la necesidad de poder ofrecer una educación relevante, inclusiva, liberadora y transformadora que pueda responder a las limitaciones materiales y a las capacidades culturales y comunitarias del contexto.

Como sostiene Paulo Freire (1970), la educación debe partir de la realidad concreta del alumnado, de forma que el alumnado se involucre como sujeto activo de su propio proceso de aprendizaje, dando sentido a los contenidos escolares. En el contexto de Atsiame, donde los recursos materiales pueden escasear y la vida cotidiana está íntimamente interrelacionada con la comunidad y con la naturaleza, es evidente que las propuestas didácticas deben tener en cuenta el principio de la contextualización utilizando materiales, ejemplos y situaciones reales que contribuyan a que el aprendizaje sea relevante y significativo para los niños y las niñas.

La utilización de materiales de reciclaje y el uso de recursos locales no sólo da respuesta a la falta de recursos económicos, sino también para poner en marcha valores de tipo sostenible junto a un nivel de responsabilidad con relación a su entorno. La UNESCO (2017) nos dice que la educación para el desarrollo sostenible es primordial y es fundamental para poder formar a los estudiantes en vistas a prepararlos para afrontar los retos globales del siglo XXI. Al aprender a reutilizar materiales y a valorar los recursos de su entorno, los estudiantes evolucionan competencias ecológicas y una conciencia crítica en relación con el consumo y el cuidado del espacio que les rodea.

Al mismo tiempo, la propuesta se basa en la idea de acercar el arte a la escuela y poder trabajar aspectos cómo las vanguardias utilizan el juguete además de introducir de forma transversal la sostenibilidad y el cuidado de la naturaleza. Para Elliot Eisner (2002), el arte ofrece formas alternativas de conocer y de comprender el mundo, ayudando a los alumnos a poder explorar realidades que con frecuencia no encuentran lugar en las lenguas verbales o matemáticas. Finalmente, se utiliza el mismo como vehículo de expresión y de actividad dinámica dentro de la propuesta que conlleva a que los alumnos

comprendiesen al mismo tiempo lo bello de los materiales reciclados y la instauración de un respeto hacia la naturaleza y hacia la comunidad que los rodea.

La utilización del juguete como objeto creativo en el aula responde a la necesidad de integrar la creatividad, la sostenibilidad y el aprendizaje significativo en contextos educativos, especialmente en escuelas rurales como las de Atsiame, Ghana. El juguete, cuando es construido a partir de materiales reciclados es el resultado de la imaginación y la intervención creativa de los estudiantes. Este proceso no solo fomenta la conciencia ecológica y el respeto por el entorno, sino que también potencia la expresión artística y la capacidad de transformar la realidad cotidiana a través del juego.

Francesco Tonucci (1996), ha defendido la importancia del juego y el juguete como herramientas fundamentales para el desarrollo integral de la infancia. Tonucci sostiene que el juguete no debe ser solo un objeto de consumo, sino un medio para la experimentación, la creatividad y la construcción de significados. La creación de juguetes con materiales reciclados en el aula permite precisamente esto: que los niños y niñas exploren, inventen y creen, uniendo así arte y reciclaje en una experiencia educativa completa.

5.4. Metodología

En la situación de aprendizaje desarrollada para la escuela rural de Atsiame, (Ghana), se han integrado diversas metodologías activas y participativas que responden tanto a las necesidades del contexto como a los objetivos educativos planteados. Una de las principales metodologías utilizadas es el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), un enfoque que, según John Dewey, permite a los estudiantes aprender de manera significativa a través de la experiencia y la participación.

Este método les brinda la oportunidad de investigar, diseñar y construir juguetes a partir de materiales reciclados, fomentando la autonomía, el trabajo en equipo y la resolución de problemas. Al ser protagonistas de su propio aprendizaje, los alumnos exploran el reciclaje, planifican sus creaciones y reflexionan sobre el impacto ambiental de sus acciones, desarrollando habilidades esenciales para su formación integral.

El Aprendizaje Cooperativo se ha utilizado para fomentar la colaboración entre los estudiantes en todas las fases del proyecto. El trabajo en pequeños grupos favorece la comunicación, el respeto y la responsabilidad compartida, aspectos fundamentales en contextos donde la comunidad y el apoyo mutuo constituyen valores esenciales. Desde una perspectiva teórica, Roselli (2016) señala que esta metodología se basa en la intersubjetividad y la cognición distribuida, lo que permite que cada estudiante contribuya a partir de sus capacidades y experiencias previas. Además, la inclusión se ve facilitada al generar un espacio en el que la diversidad enriquece el proceso y el aprendizaje se construye de manera colectiva.

Otra metodología clave ha sido el Aprendizaje Basado en el Juego, entendido no solo como una actividad lúdica, sino como una poderosa herramienta educativa. Ortiz Cueva (2021) destaca que el juego, además de ser una actividad natural del ser humano, facilita la interacción y el aprendizaje significativo al permitir la representación simbólica de situaciones reales. A través de la exploración de los juguetes, los alumnos desarrollan competencias sociales, cognitivas y emocionales, experimentan con el arte y el reciclaje, y refuerzan su creatividad e imaginación. Además, el juego facilita la expresión de

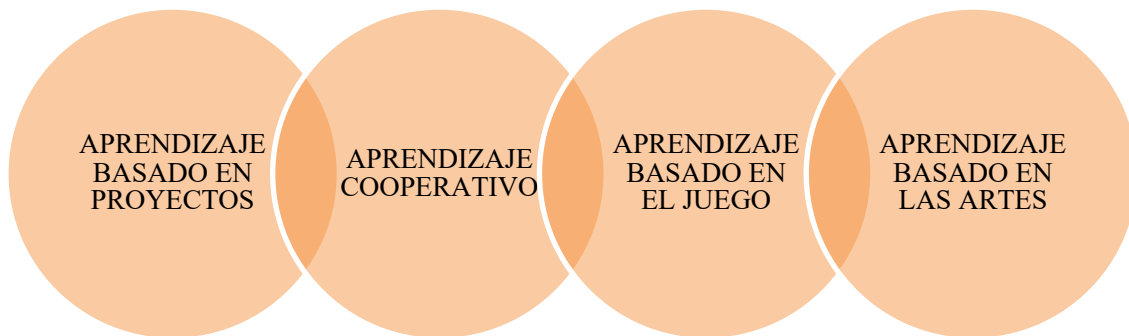
emociones y la resolución de conflictos de manera natural y significativa, convirtiéndose en un recurso valioso dentro de la innovación educativa.

Por otra parte, también se ha utilizado la Investigación Basada en Artes que es una metodología que busca ampliar la comprensión de los fenómenos educativos y sociales a través de formas artísticas de representación, alejándose de enfoques tradicionales centrados en la objetividad y la verificación de datos. Su propósito no es solo analizar, sino abrir nuevas perspectivas y conversaciones sobre el aprendizaje y la creatividad en la educación (Marín-Viadel & Roldán, 2019).

La Investigación Basada en Artes adopta una postura flexible que favorece la inclusión de diversas estrategias expresivas, como la pintura, la música o la literatura, posibilitando la exploración de fenómenos educativos desde un ángulo más dinámico y participativo. En este sentido, su propósito no es únicamente obtener resultados verificables, sino estimular el pensamiento crítico y la reflexión profunda a través de una aproximación estética y comunicativa.

Figura 2.

Diagrama de las metodologías implementadas en la propuesta didáctica.



En conjunto, estas metodologías han permitido crear un entorno de aprendizaje activo, inclusivo y contextualizado, donde los estudiantes no solo adquieren conocimientos, sino que también desarrollan habilidades y valores esenciales para su vida y su comunidad.

5.5. Objetivos de la propuesta

1. Crear juguetes a partir de materiales reciclados, integrando elementos de la cultura local y fomentando la creatividad.
2. Expresar emociones, ideas y experiencias a través del arte y el juego, utilizando los juguetes como medio de comunicación y autoexpresión.
3. Comprender la importancia del reciclaje y la sostenibilidad en la vida cotidiana y en el cuidado del medio ambiente.
4. Fomentar actitudes de respeto, responsabilidad y cuidado hacia el entorno natural y social, promoviendo valores de sostenibilidad y ciudadanía.
5. Desarrollar habilidades de trabajo en equipo y cooperación, participando activamente en todas las fases del proyecto.

5.6. Competencias

Para la realización de esta propuesta educativa se ha utilizado como base el currículum oficial de Kindergarten de Ghana. Toda la información, los objetivos, las metodologías y las actividades han sido diseñadas tomando como referencia directa el documento *Kindergarten Curriculum (KG 1&2)*, publicado por el Ministry of Education y el National Council for Curriculum and Assessment (NaCCA) de Ghana en septiembre de 2019.

Este currículum establece un enfoque centrado en el aprendizaje activo, la creatividad, el juego y el desarrollo integral del alumnado, promoviendo metodologías inclusivas y participativas que se reflejan en la propuesta presentada. Además, el documento subraya la importancia de la creatividad y el arte como parte esencial del desarrollo infantil, así como la integración de la sostenibilidad y el respeto por el entorno, principios que han guiado la elaboración de esta situación de aprendizaje. Pese a esto, no se encuentran contenidos específicos en el currículum ghanés que aborden de manera detallada estas áreas.

La situación de aprendizaje implementada en el aula de Infantil (KG I), centrada en el reciclaje y la creación de juguetes con materiales reutilizados, ha permitido desarrollar múltiples competencias clave establecidas en el currículum nacional de Ghana para la etapa de Kindergarten. A continuación, se detallan las principales competencias trabajadas y cómo se abordaron en la práctica.

-Comunicación y Colaboración (CC). Esta competencia se refiere a la capacidad de los niños para expresarse, escuchar activamente, intercambiar ideas y trabajar en equipo de manera respetuosa. Implica también el desarrollo del lenguaje oral y la interacción social.

En la situación, se trabajó intensamente desde la primera actividad, con la lectura del cuento *Stanley's Stick*, donde los niños participaron activamente compartiendo interpretaciones y experiencias. Durante la creación de juguetes, colaboraron para compartir materiales y ayudarse mutuamente. En la asamblea tras la recogida de basura, expresaron sus opiniones y escucharon a sus compañeros, fomentando así el respeto, el diálogo y la construcción colectiva de conocimiento.

-Pensamiento Crítico e Innovación (CI). Esta competencia busca que los niños desarrollen habilidades de análisis, resolución de problemas, creatividad y capacidad de proponer nuevas ideas.

Se fortaleció durante el proceso de transformación de los materiales reciclados en juguetes. Los niños seleccionaron, imaginaron y sobre todo jugaron de formas diversas y fuera de la idea original. Este proceso implicó tomar decisiones, experimentar con técnicas y encontrar soluciones prácticas, estimulando así tanto el pensamiento lógico como la creatividad.

-Desarrollo Personal y Liderazgo (PL). Esta competencia abarca el conocimiento y cuidado de uno mismo, la autoestima, la empatía, la responsabilidad y el liderazgo.

En la situación de aprendizaje se promovió mediante actividades que incentivaron la autonomía como la elección de materiales y la decoración libre, la responsabilidad ambiental a través de la recogida de basura y la participación activa en dinámicas grupales. La reflexión sobre valores durante las asambleas y el respeto por las creaciones propias y ajenas fomentaron actitudes de liderazgo positivo, especialmente en aquellos niños que guiaron o apoyaron espontáneamente a sus compañeros.

-Identidad Cultural y Ciudadanía Global (CG). Esta competencia implica el desarrollo del sentido de pertenencia a una comunidad, el respeto por la diversidad y el compromiso con el entorno local y global.

Aunque no fue el foco principal, la actividad de limpieza comunitaria conectó directamente con esta competencia, al promover el respeto por el espacio común y la conciencia ambiental en el contexto del pueblo de Atsiame.

En conjunto, esta propuesta metodológica activa y contextualizada ha favorecido un aprendizaje significativo que va más allá de los contenidos académicos, desarrollando competencias fundamentales para la vida en sociedad y contribuyendo a una educación integral y sostenible desde la primera infancia.

5.7. Contenidos

La situación de aprendizaje desarrollada, centrada en el reciclaje y la creación de juguetes con materiales reutilizados, se enmarca plenamente en la filosofía del currículo de Educación Infantil de Ghana, que promueve una enseñanza integrada, significativa y basada en la experiencia. Este enfoque no organiza los aprendizajes en materias aisladas, sino que articula los contenidos en torno a grandes temas cercanos a la realidad del niño, abordando múltiples áreas de forma transversal.

El currículo propone que el aprendizaje en esta etapa se realice a través del juego, la exploración del entorno y la resolución de problemas reales, como se ha hecho en esta experiencia, en la que los niños han sido protagonistas activos de su aprendizaje. A continuación, se presentan los contenidos específicos del currículo que se han trabajado en esta situación de aprendizaje, indicando brevemente cómo se han abordado.

Mi ecosistema y mi salud (Estándar: Todo sobre mí)

Contenido: Cómo mantener limpio nuestro hogar y escuela para mejorar la salud.

Cómo se trabajó: A través de la actividad de recogida de basura en el entorno de Atsiame, los niños reflexionaron sobre la relación entre limpieza y bienestar. La asamblea posterior ayudó a verbalizar ideas sobre higiene y salud colectiva.

Valores de mi familia (Estándar: Valores y creencias)

Contenido: Identificación de buenos valores familiares y apreciación de normas de convivencia.

Cómo se trabajó: Durante la creación de juguetes y las actividades grupales, los niños ejercitaron valores como el respeto, la cooperación y la empatía. En la reflexión grupal se reforzaron los valores familiares y comunitarios.

Valores culturales (Estándar: Valores y creencias)

Contenido: Respeto por las buenas formas y las normas culturales.

Cómo se trabajó: Aunque de forma transversal, el trabajo colectivo y la integración con la comunidad fomentaron el respeto por prácticas culturales y ambientales del entorno.

Mi comunidad (Estándar: Mi comunidad local)

Contenido: Reconocimiento y valoración de lugares importantes en la comunidad.

Cómo se trabajó: La salida al entorno permitió visitar distintos puntos de la comunidad de Atsiame, promoviendo la conexión con el entorno inmediato y el sentido de pertenencia.

Expresión artística y creatividad (Estándar: Artes creativas)

Contenido: Diseño y creación de objetos con valor estético y funcional.

Cómo se trabajó: En la fase de creación de juguetes, los niños decoraron, ensamblaron y manipularon materiales reciclados, desarrollando la motricidad fina, la imaginación y el sentido estético.

Lenguaje oral y comprensión (Estándar: Lengua y alfabetización)

Contenido: Escucha activa, uso del lenguaje oral para describir, compartir ideas y reflexionar.

Cómo se trabajó: Mediante la lectura adaptada del cuento Stanley's Stick y las asambleas, los niños mejoraron su vocabulario y habilidades comunicativas, ejercitando la comprensión oral en inglés y en su lengua materna.

Conocimiento del entorno natural y sostenibilidad (Estándar: Todo lo que nos rodea)

Contenido: Observación del entorno y desarrollo de la conciencia ecológica.

Cómo se trabajó: Al explorar y recoger basura en la comunidad, los niños observaron el impacto de los residuos y desarrollaron actitudes responsables hacia el medio ambiente.

5.8. Cronograma

La intervención se llevó a cabo durante la última semana de prácticas, coincidiendo con la segunda semana tras las vacaciones de Pascua. La propuesta se estructuró en cinco sesiones, distribuidas a lo largo de toda la semana, realizándose una por día, generalmente después del descanso para comer. A continuación, se presenta un cronograma (tabla 1) que facilita la comprensión de la organización temporal de las sesiones, las cuales serán desarrolladas en detalle en los apartados siguientes.

Tabla 1.

Cronograma de las actividades propuestas en la intervención.

MAYO 2025					
ACTIVIDAD	STANLEY’S STICK	SALIDA ENTORNO	CONSTRUCCIÓN	CONSTRUCCIÓN	JUEGO POR RINCONES
LUNES 12					
MARTES 13					
MIÉRCOLES 14					
JUEVES 15					
VIERNES 16					

5.9. Actividades

A continuación, se presenta una tabla resumen (tabla 2) con la información principal de cada una de las sesiones propuestas. En ella se detallan aspectos clave como la actividad realizada, los contenidos trabajados, las competencias desarrolladas, la duración, el lugar, la organización del grupo y los recursos tanto materiales como humanos empleados. Esta tabla responde a la información anteriormente expuesta y permite visualizar de forma clara la relación entre los contenidos, la metodología aplicada y las competencias abordadas.

Tabla 2.

Actividades propuestas en la intervención.

Sesión	Actividad	Contenidos trabajados	Competencias	Duración	Lugar	Agrupamientos	Recursos materiales y humanos
1	Lectura del cuento Stanley's Stick	Lenguaje oral y comprensión	CC, PL	30 min	Aula	Gran grupo	PDF del cuento, docente, apoyo visual, dramatización.
<u>Descripción de la actividad:</u> La actividad inicial de esta situación de aprendizaje consistió en la lectura del cuento <i>Stanley's Stick</i> , adaptado para adecuarse al nivel de comprensión lingüística de los niños de KG I. Esta historia narra cómo Stanley convierte un simple palo en múltiples objetos a través de la imaginación, abriendo un espacio ideal para introducir el concepto de reutilización creativa. Dado que los niños aún están en proceso							

de adquisición del inglés como segunda lengua, se optó por una versión reducida y simplificada del texto, donde se priorizó la comprensión oral. La docente leyó el cuento apoyándose en gestos, dramatización y entonación expresiva, ayudando así a mantener la atención del grupo y a facilitar la interpretación de los acontecimientos narrados. Durante la lectura, se realizaron pausas estratégicas para plantear preguntas breves y reforzar el vocabulario nuevo, invitando a los niños a intervenir y compartir ideas relacionadas con su entorno cotidiano. Esta actividad fue clave para activar su imaginación, establecer conexiones emocionales con el tema del reciclaje y favorecer la comprensión narrativa.

Atención a la diversidad: La adaptación del cuento representó una intervención pedagógica fundamental para atender la diversidad del grupo. Para garantizar el acceso al contenido, se utilizaron apoyos visuales, como ilustraciones ampliadas del cuento, y una entonación marcada que ayudara a enfatizar las palabras clave. Además, se reforzaron los elementos principales del relato mediante gestos y movimientos corporales que facilitaron la comprensión a niños con niveles de competencia lingüística más bajos. Durante la actividad, se respetaron los diferentes ritmos de participación, sin forzar intervenciones orales, y se validaron las aportaciones de todos los alumnos. Aquellos niños con más iniciativa verbal ayudaron a reforzar la dinámica de grupo, mientras que los que requerían más tiempo recibieron apoyo cercano y seguimiento individual por parte de la docente. El ambiente fue cuidadosamente diseñado para que todos se sintieran seguros y motivados, lo cual fue esencial para que esta primera actividad sirviera como puerta de entrada inclusiva a la secuencia didáctica.

Sesión	Actividad	Contenidos trabajados	Competencias	Duración	Lugar	Agrupamientos	Recursos materiales y humanos
--------	-----------	-----------------------	--------------	----------	-------	---------------	-------------------------------

2	Recogida del entorno y asamblea reflexiva	Mi ecosistema y mi salud, mi comunidad, conocimiento del entorno y sostenibilidad	CC, PL, CI, CG	1 h 30 min	Entorno de Atsiame	Grupo pequeño y gran grupo	Bolsas de basura, docentes, comunidad, preguntas guía
<u>Descripción de la actividad:</u> En esta segunda jornada, se llevó a cabo una salida al entorno de la comunidad de Atsiame con el propósito de recoger basura y observar de manera directa el estado de los espacios públicos. Los niños caminaron en grupos pequeños, acompañados por sus maestras, portando bolsas de basura con el objetivo de recoger los residuos visibles a lo largo de su recorrido. Esta actividad práctica, vivencial y al aire libre les permitió experimentar en primera persona la importancia del cuidado ambiental y reflexionar sobre su responsabilidad como miembros de la comunidad. Finalizada la recolección, se organizó una asamblea reflexiva en la que los niños pudieron expresar sus impresiones. La docente guió el diálogo mediante preguntas abiertas como: “¿Os gusta vivir rodeados de basura?”, “¿Qué podemos hacer para mantener limpia la escuela?” o “¿Tenéis papeleras en casa?”. Estas preguntas promovieron la reflexión individual y colectiva, además de reforzar el vínculo entre acción y conciencia ambiental. La experiencia no solo tuvo un carácter educativo en términos ecológicos, sino también emocional y social, al conectar a los niños con su entorno y con sus compañeros. Anexo							
<u>Atención a la diversidad:</u> Esta actividad fue especialmente propicia para atender de forma flexible a la diversidad del grupo. Durante la recogida de basura, se respetaron los diferentes ritmos de desplazamiento y de acción de los niños, ofreciendo ayuda directa a quienes lo necesitaron, sin interrumpir la dinámica general. En la asamblea posterior, se dio espacio para que cada alumno pudiera intervenir según su nivel de confianza y expresión oral, valorando tanto las respuestas verbales como las no verbales. Se trató de construir un ambiente donde cada aportación fuera							

escuchada y celebrada, promoviendo así la autoestima y la participación activa. Para los niños más reservados, la docente utilizó estrategias como reformular sus ideas o invitarlos a señalar objetos o imágenes, adaptando el canal de comunicación según las necesidades de cada uno. Además, el hecho de trabajar en pequeños grupos permitió una mayor proximidad y acompañamiento, lo que facilitó la inclusión de todos los niños, independientemente de sus capacidades expresivas o cognitivas.

Sesión	Actividad	Contenidos trabajados	Competencias	Duración	Lugar	Agrupamientos	Recursos materiales y humanos
3	Decoración del material reciclado	Expresión artística y creatividad	CI, CC	45 min	Aula	Grupos reducidos	Botellas, témperas, pinceles, rotuladores, mesas, docentes

Descripción de la actividad: Una vez recogidos los materiales y organizada su selección, se propuso una sesión centrada en la decoración de botellas de plástico recicladas. Esta actividad tenía como finalidad comenzar la transformación creativa del residuo en un objeto con valor estético. Los niños eligieron la parte de la botella que deseaban utilizar y, con libertad absoluta, comenzaron a decorarla con témperas, pinceles y rotuladores. No se impuso ningún modelo previo ni consigna específica, fomentando así la libre expresión artística. La propuesta se estructuró en grupos reducidos para facilitar el acceso a los materiales y permitir la supervisión individualizada. Cada mesa contaba con una pequeña paleta de cartón, un pincel por niño y un espacio organizado que estimulaba el trabajo autónomo. Durante la sesión, los alumnos se mostraron motivados y comprometidos, y muchos de ellos expresaron sus ideas mientras pintaban, comentando sus decisiones estéticas o comparando sus botellas con las de sus compañeros, lo que generó interacciones ricas y espontáneas. Anexo

Atención a la diversidad: Esta actividad artística fue especialmente inclusiva, ya que ofreció múltiples formas de participación. Los niños con mayor dominio motriz pudieron desarrollar su creatividad de forma autónoma, mientras que aquellos que presentaban dificultades fueron apoyados discretamente por las docentes, quienes respetaron el ritmo y estilo de cada uno. Se ofrecieron diferentes materiales para permitir elecciones acordes a las preferencias y habilidades individuales (pintura, rotuladores, estampado, etc.). La libertad creativa fue clave para garantizar la participación de todos, sin establecer estándares rígidos ni comparaciones. Además, se mantuvo una actitud de escucha activa por parte de las maestras, que reforzaron verbalmente los logros de cada niño y fomentaron el reconocimiento entre iguales. Este clima afectivo positivo permitió que los alumnos más tímidos se sintieran seguros para explorar y expresarse sin miedo al juicio.

Sesión	Actividad	Contenidos trabajados	Competencias	Duración	Lugar	Agrupamientos	Recursos materiales y humanos
4	Ensamblaje de juguetes reciclados	Expresión artística y creatividad	CI, PL	45 min	Aula	Grupos reducidos	Punzones, hilo, tijeras, tapones, ayuda de las docentes

Descripción de la actividad: Con las botellas ya decoradas y secas, se desarrolló una sesión técnica centrada en el ensamblaje de los juguetes. Esta fase del proceso consistió en perforar los tapones de las botellas con punzones, pasar hilos de lana por los orificios y unir diferentes partes mediante nudos. Los niños participaron activamente en cada etapa, siempre bajo la supervisión directa de las docentes. La actividad no solo implicaba precisión y coordinación motriz, sino también la toma de decisiones sobre cómo unir las piezas, qué combinaciones hacer o qué materiales utilizar. Algunos niños lograron atar los nudos por sí mismos, lo que fue celebrado como un logro personal. Esta tarea representó un momento de

concentración y esfuerzo colectivo, ya que se trabajó en pequeños grupos rotativos donde se valoraba tanto el proceso como el resultado. El producto final no era lo más importante, sino el hecho de participar activamente en la creación de un objeto propio y funcional. Anexo

Atención a la diversidad: Dado el nivel de complejidad motriz de esta tarea, la atención a la diversidad fue especialmente relevante. Se organizó el trabajo en pequeños grupos con apoyo directo de las tres docentes presentes, quienes ofrecieron asistencia física para perforar los tapones o atar los nudos a quienes lo requerían. Se animó a los niños a intentarlo por sí mismos antes de intervenir, promoviendo la autonomía, pero sin dejar que la dificultad se convirtiera en frustración. Los que mostraron habilidades más avanzadas pudieron ayudar a sus compañeros, reforzando el aprendizaje cooperativo y el respeto mutuo. Se reconocieron todos los logros y se validó cada aportación como parte del proceso. La distribución del tiempo y el espacio fue flexible para permitir que cada niño completara su juguete sin presión, respetando su propio ritmo de trabajo y aprendizaje.

Sesión	Actividad	Contenidos trabajados	Competencias	Duración	Lugar	Agrupamientos	Recursos materiales y humanos
5	Juego libre con los juguetes reciclados	Lenguaje oral, valores, expresión artística	CC, PL	1 h	Aula (rincón de juegos)	Libre (individual y en grupos)	Juguetes contruidos, espacio delimitado, docente observador

Descripción de la actividad: La última sesión de la situación de aprendizaje estuvo dedicada al juego libre con los juguetes elaborados por los propios niños. Esta actividad se desarrolló en el rincón de juego del aula, que se transformó en un espacio donde los alumnos pudieron explorar, manipular y disfrutar de sus creaciones. El objetivo era que experimentaran la satisfacción de usar un objeto hecho por ellos mismos, reforzando

la autoestima, la creatividad y la funcionalidad del proceso de reciclaje. Durante el juego, se observaron múltiples formas de interacción: algunos niños usaban los juguetes en juegos simbólicos, otros los compartían e intercambiaban, y algunos simplemente los mostraban con orgullo a sus compañeros y docentes. Se puso especial énfasis en el respeto por los materiales, la gestión de los turnos y la cooperación espontánea entre los participantes. La docente actuó como observadora activa, recogiendo información sobre las dinámicas, intereses y competencias desplegadas durante esta fase lúdica.

Atención a la diversidad: El juego libre permitió que cada niño se relacionara con el material y con sus compañeros de acuerdo con sus intereses, personalidad y nivel de desarrollo. Al no haber normas impuestas, se abrió un abanico de posibilidades que favoreció la inclusión natural. La docente se encargó de acompañar discretamente a los niños que parecían más aislados, proponiéndoles pequeñas intervenciones que los integraran en la dinámica colectiva. A su vez, se respetó la elección de aquellos que preferían jugar de forma individual, sin forzar la interacción. Se observaron cuidadosamente las reacciones emocionales y sociales, interviniendo solo cuando fue necesario para mediar en conflictos o fomentar habilidades como la espera del turno. Esta observación detallada permitió detectar necesidades específicas de apoyo o refuerzo en futuras propuestas, y garantizó que todos los niños encontraran un espacio de juego seguro, estimulante y significativo.

Leyenda: CC (Comunicación y Colaboración), PL (Desarrollo Personal y Liderazgo), CI (Pensamiento Crítico e Innovación), CG (Identidad Cultural y Ciudadanía Global).

5.10. Evaluación de los alumnos

La evaluación de esta situación de aprendizaje se ha llevado a cabo a través de un enfoque integral, coherente con los principios del currículo de Educación Infantil de Ghana y con la metodología activa y participativa empleada durante las distintas sesiones. A lo largo de toda la propuesta, el principal instrumento de evaluación ha sido la observación directa y sistemática, adaptada a las características de los niños de KG I, y orientada a valorar tanto el proceso de aprendizaje como los productos generados a lo largo del proyecto.

Durante las primeras actividades, especialmente en la narración del cuento Stanley's Stick, la evaluación se centró en la comprensión oral, la atención sostenida y la capacidad de participación verbal o gestual por parte del alumnado. La observación fue cualitativa y continua, y se complementó con intervenciones puntuales que permitieron comprobar el nivel de comprensión del vocabulario y de las acciones narradas. Las preguntas formuladas durante y después del cuento no solo sirvieron como estrategia didáctica, sino también como instrumento de evaluación formativa, al ofrecer una visión clara de las habilidades lingüísticas emergentes, la capacidad simbólica y la disposición a imaginar y participar.

La segunda jornada, centrada en la salida al entorno para explorar los materiales que podíamos encontrar, se evaluó principalmente a través de una asamblea reflexiva, en la que se promovió la expresión de ideas, emociones y aprendizajes. Preguntas como “¿Os gusta vivir rodeados de basura?”, “¿Qué podemos hacer individualmente para mejorar nuestro entorno?” o “¿Tenéis papeleras en casa?” fueron clave para estimular la conciencia ecológica y valorar la capacidad de los niños para relacionar la experiencia vivida con sus conocimientos previos y su realidad familiar. Las respuestas, tanto espontáneas como guiadas, ofrecieron indicios muy significativos sobre el nivel de interiorización de los contenidos y los valores trabajados. Por su carácter emocional y contextual, esta actividad resultó especialmente rica desde el punto de vista evaluativo, evidenciando una conexión auténtica entre experiencia y reflexión.

En las actividades posteriores, más centradas en la manipulación de materiales y en la creación de juguetes, se aplicó una lista de ítems (tabla 3), diseñada para recoger evidencias objetivas del desarrollo del alumnado en áreas como la motricidad fina, la creatividad, la autonomía en el uso de materiales, la colaboración en grupo y el respeto por las normas del taller. Esta evaluación se realizó mayoritariamente de forma grupal, aunque se complementó con anotaciones individualizadas para registrar conductas específicas, avances significativos o dificultades detectadas en algunos alumnos. Esta combinación de observación general e individual permitió mantener una visión global del grupo sin perder de vista las particularidades de cada niño, respetando el principio de atención a la diversidad que ha guiado toda la propuesta didáctica.

Tabla 3.

Lista de ítems utilizada para la evaluación formativa de las sesiones 3, 4 y 5.

EVALUACIÓN SESIONES 3, 4 Y 5

ITEMS	GRUPO	OBSERVACIONES INDIVIDUALES
Participa activamente en la creación del juguete.	SI	Muy motivados ante un nuevo estímulo, les encanta la témpera.

Propone ideas originales para decorar o modificar el juguete.	SI	Escogen libremente los colores y no se fijan en los compañeros, no son muy originales en los dibujos, pero han aprendido a no seguir siempre un patrón.
Comprende el objetivo de la actividad.	SI	En algunos casos tuvimos que reforzar la explicación e incluso mostrarles el producto final.
Solicita ayuda cuando la necesita.	SI	Vencen la timidez o el miedo cuando trabajan con las voluntarias y recurren mucho a la ayuda de estas.
Ofrece ayuda a los compañeros que lo requieren.	SI	Los niños que acaban antes ayudan a los compañeros.
Sigue las indicaciones de la docente para realizar la actividad.	SI	Muy obedientes menos en el momento de la limpieza, muy desastroso en un comienzo.
Muestra interés por explorar nuevas formas de utilizar los materiales.	NO	Se ciñen mucho al producto propuesto.

Valora y cuida la estética de su creación (por ejemplo, se esfuerza en que quede bonito).	NO	Las temperas los motivan demasiado y son muy ansioso, no cuidan la estética.
Respeto el turno para utilizar los materiales.	NO	
Participa en el juego grupal con el juguete creado.	SI	En algunos casos se observa juego simbólico con el juguete creado.
Respeto el juguete propio y el de los compañeros.	SI/NO	No respetan los de los compañeros y en algunos casos se observan comportamientos disruptivos queriendo romper los juguetes de los compañeros.

Finalmente, cabe destacar que el proceso evaluativo no se concibió como una instancia final o aislada, sino como una herramienta continua de mejora, ajuste y comprensión del aprendizaje infantil. En este sentido, la evaluación sirvió tanto para documentar el progreso del alumnado como para reflexionar críticamente sobre la propia práctica docente, ajustando intervenciones y decisiones pedagógicas a lo largo del desarrollo de la situación.

6. CONCLUSIONES

Cuando se llevó a cabo la propuesta didáctica en la escuela rural de Atsiame, se ha podido constatar que la transformación de materiales reciclados en juguetes con valor artístico y educativo no solo ha permitido cumplir los objetivos iniciales planteados, sino que además ha servido para generar aprendizajes significativos en múltiples dimensiones. Los hallazgos obtenidos a partir de la implementación, el desarrollo metodológico y la evaluación cualitativa evidencian que la transformación de la escasez de recursos en oportunidades para la creatividad, la sostenibilidad y la integración sociocultural es una estrategia pedagógica potente en contextos de limitación material.

La propuesta se fundamentaba en lograr que, mediante el arte los niños pudieran elaborar juguetes a partir de materiales reciclados, y así no solo desarrollaran habilidades artísticas y motrices, sino que también comprendieran la importancia del reciclaje y la sostenibilidad. En este sentido, se ha logrado que los niños se conviertan en protagonistas activos de su aprendizaje. La experiencia práctica de crear, decorar y ensamblar juguetes propició un espacio en el que los estudiantes pudieron experimentar la transformación de un desecho en un recurso didáctico, a la vez que se abordaron contenidos de higiene ambiental, cuidado del entorno y el desarrollo de competencias comunicativas y colaborativas.

La propuesta sirvió para que los alumnos experimentaran beneficios como la mejora en su capacidad para trabajar en equipo, la expresión de ideas propias y la toma de decisiones creativas, alcanzando así un acercamiento a los objetivos planteados desde el inicio del proyecto. Por otra parte, la propuesta combinaba el arte, la educación ambiental y la comunidad, facetas que en el mediano y largo plazo se traducirán en actitudes y valores fortalecidos.

La utilización de metodologías activas fue un elemento clave para impulsar la participación activa y el compromiso del alumnado. El enfoque del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) permitió que los niños se involucraran en todas las fases del proceso, desde la planificación hasta la ejecución y reflexión. De esta manera se fomentó la autonomía y la resolución de problemas en un entorno real. Esta metodología, combinada con el Aprendizaje Cooperativo, facilitó la interacción entre iguales, promoviendo la comunicación y la toma de decisiones compartida.

Por otro lado, la inclusión del Aprendizaje Basado en el Juego hizo posible que las actividades se desarrollaran en un ambiente lúdico en el que el error y la experimentación eran vistos como parte natural del proceso de descubrimiento. El rol del docente se posicionó como guía, permitiendo que los niños exploraran nuevas formas de expresión a través del juego y la manipulación de materiales. La aplicación de la Investigación Basada en Artes, a su vez, abrió un espacio para integrar el pensamiento crítico y la estética en la práctica educativa, dejando claro que el arte puede ser un vehículo esencial para la comprensión del entorno y para el desarrollo de la creatividad. Esta relación metodológica evidenció que la intersección de diversas estrategias didácticas favorece un aprendizaje más integral y significativo, donde cada niño pudo vivir experiencias adaptadas a su ritmo y forma de aprender.

La evaluación que fue diseñada como un proceso continuo y formativo jugó un papel esencial para retroalimentar y ajustar la intervención pedagógica a lo largo del proyecto. El proceso evaluativo no se limitó a la medición del producto final, sino que se extendió a la valoración del proceso, permitiendo que tanto los docentes como la estudiante en prácticas registraran hallazgos que sirvieron para orientar futuras intervenciones. Por ejemplo, la observación del manejo de recursos resaltó la importancia de distribuir mejor los materiales en los momentos de mayor demanda. Sin embargo, las interacciones en la asamblea posterior a la actividad de recolección de residuos subrayaron la relevancia de estrategias para potenciar la expresión individual incluso en contextos grupales. De esta forma, la evaluación se convirtió en una herramienta fundamental para entender las dinámicas de grupo, individualizar apoyos y fortalecer tanto la práctica pedagógica como la experiencia formativa de la estudiante.

Para una estudiante que ha realizado un prácticum, esta experiencia se traduce en muchos aprendizajes y reflexiones sobre la práctica docente en contextos reales de aula. El proyecto no solo ha permitido aplicar teorías aprendidas en el ámbito académico, como las propuestas de Vygotsky, Freire y otros referentes en pedagogía del juego y la creatividad, sino que también ha abierto la puerta para reflexionar sobre la importancia de adaptar y contextualizar dichas teorías a las particularidades del entorno educativo.

Asimismo, la experiencia de trabajar en un contexto multicultural, con diferencias significativas en infraestructura, nivel de preparación pedagógica y recursos, me permitió

desarrollar competencias esenciales como la adaptabilidad, la empatía y la capacidad para diseñar propuestas inclusivas que tomen en cuenta la diversidad de ritmos y necesidades.

Aunque los resultados obtenidos fueron en general positivos, llevar a cabo la propuesta también reveló ciertos desafíos que merecen ser abordados en futuras intervenciones. Uno de los retos más evidentes fue la participación de los estudiantes en función de sus diferentes niveles de desarrollo. La experiencia resaltó la importancia de fortalecer estrategias específicas de atención a la diversidad y de implementar apoyos adicionales para aquellos alumnos que presentaron mayores dificultades en la ejecución de las tareas.

Otro aspecto que mejorar se relaciona con la originalidad en la creación de los juguetes. Se observó una evolución en la capacidad de los niños para transformar los materiales, algunos grupos tendieron a ceñirse a patrones. Esto sugiere la necesidad de implementar actividades o retos que estimulen cada vez más la imaginación y la innovación sin restringir la libertad creativa de los alumnos. Sobre todo cabe destacar la gran implicación en las tareas de este tipo por parte de los alumnos, sin duda el arte atrae a los niños y es un poderoso vehículo en la educación.

En conclusión, la puesta en práctica de esta propuesta didáctica demuestra que la integración de metodologías activas, el enfoque del arte en la educación y el uso de recursos reciclados constituyen una estrategia poderosa para potenciar el desarrollo integral en la educación infantil. Los logros obtenidos en términos de competencias comunicativas, colaborativas y creativas evidencian la efectividad del proyecto y resaltan la importancia de un enfoque pedagógico que considera el contexto social y como acercar los contenidos a los alumnos.

La puesta en práctica de una propuesta no solo impacta en el desarrollo de los niños, sino que también enriquece la formación de futuros docentes, al ofrecer una sólida práctica que puede ser replicada y adaptada a otros entornos educativos con características similares. Esta experiencia ratifica la idea de que las prácticas innovadoras y contextualizadas tienen el potencial de generar transformaciones significativas, ya que convierten los recursos limitados en el motor de la creatividad y del aprendizaje significativo.

Antes de finalizar, quiero compartir una reflexión personal que ha estado muy presente

en mí estos últimos meses. Mi experiencia en Ghana me ha llevado a valorar todavía más la figura del docente, he conocido profesores desmotivados, sin ningún ánimo y con muy poco tiempo para dedicar a su profesión y dicha realidad se veía reflejada inevitablemente en los alumnos, que al igual que no encontraban la inspiración y la motivación, carecían de ganas de aprender.

He comprendido que la representación de la figura del docente resulta ser vital para nuestra práctica, ya que esta representa el alma de la clase y la fuerza necesaria para impulsar el aprendizaje, por ello, quiero finalizar estas últimas líneas resaltando la belleza de esta profesión a la que pertenecemos y reafirmando que tanto hay que dar valor y reconocimiento a la misma.

Por todo lo anterior, considero que la propuesta didáctica no solo cumplió con los objetivos establecidos en términos de fomentar el juego, la creatividad, el arte y la integración social, sino que también proporcionó a la estudiante en prácticas y al equipo docente una valiosa experiencia para comprender la complejidad del proceso educativo en contextos reales. La unión de teorías pedagógicas, metodologías activas y un proceso evaluativo permitió transformar las limitaciones del entorno en oportunidades de aprendizaje profundo. Así, considero que puede servir como modelo para futuras propuestas y, en definitiva, como una contribución significativa al enriquecimiento de la práctica educativa innovadora.

7. BIBLIOGRAFÍA

Antoñanzas Mejía, F. (2009). Artistas y juguetes. *Educación y Biblioteca*, 21(174), 73-75. <http://hdl.handle.net/10366/119683>

Calder, A., & Souter, G. (1959). *Alexander Calder*. Stedelijk Museum. <https://designreviewed.com/artefacts/alexander-calder-stedelijk-museum-amsterdam-1959/>

Cooperating Volunteers. (2025). *Educación en Ghana*. Cooperating Volunteers. <https://www.cooperatingvolunteers.com/sin-categorizar/educacion-en-ghana/>

Consortio de Servicios Públicos Medioambientales de la Provincia de Toledo. (2015). *Informe Campaña: Gestionar los residuos es cosa de todos 2014–2015*. <https://www.cosmatoledo.es/sites/default/files/Informe%20Campaña%20%20Gestionar%20los%20Residuos%20es%20cosa%20de%20todos%202014-2015.pdf>

de Cortázar, G. G. (2017). Emilio Tuñón: Acerca de CIRCO. *Materia Arquitectura*, 16(16), 6-19.

Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. Macmillan.

Didáctica Libros. (s.f.). El lugar del juego en la educación artística. *Boletín Camus Libros*. <https://didacticalibros.com/blogs/boletin-camus-libros/el-lugar-del-juego-en-la-educacion-artistica>

DXI Magazine. (2022, 22 de marzo). Bruno Munari: la vida es juego y diseño. *DXI Magazine*. <https://www.dximazine.com/2022/03/22/bruno-munari-la-vida-es-juego-y-diseno/>

Efdeportes.com. (2014). *Evolución del juego a lo largo de la historia*. <https://www.efdeportes.com/efd143/evolucion-del-juego-a-lo-largo-de-la-historia.htm>

Eisner, E. W. (2002). Ocho importantes condiciones para la enseñanza y el aprendizaje en las artes visuales. *Arte, Individuo y Sociedad*. Anejos, (I), 47–55. <https://artistica.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/58/2016/04/ocho-condiciones-para-la-ensenanza-del-arte.pdf>

Freire, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*. Siglo XXI Editores.

Gadamer, H.-G. (1977). La actualidad de lo bello. *Pensamiento Contemporáneo* 15. Ediciones Paidós.

Game on! (2012, mayo 28). *Los juegos y Fluxus*. <https://gameonexperience.wordpress.com/2012/05/28/los-juegos-y-fluxus/>

García Blanco, S. F. (1995). Sobre el concepto de juego. *Aula: Revista de Pedagogía de la Universidad de Salamanca*, 7, 125–132. https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/69213/Sobre_el_concepto_de_juego.pdf?sequence=1

García Martínez, A. (2019). Fluxus: entre el Koan y la práctica artística. *Cuadernos de arte de la Universidad de Granada*, 50(1), 15–32. <https://revistaseug.ugr.es/index.php/caug/article/view/2659/2802>

García Martínez, A. (2021). En Juegos Críticos: Los juegos como medio de expresión en el arte (pp. 7–20). *Universitat de Barcelona*. https://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/180450/2/02.%20AGM_ANEXO%201.pdf

García Cuesta, J. (2019, 26 de marzo). *Ghana: el mercado de la gestión de residuos, lejos de la saturación*. Atalayar. <https://www.atalayar.com/articulo/economia-y-empresas/ghana-mercado-gestion-residuos-lejos-saturacion/>

Goleman, D. (1995). *Emotional intelligence: Why it can matter more than IQ*. Kairós.

Gómez Gil, C. (2017/18). Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS): una revisión crítica. *Papeles de Relaciones Ecosociales y Cambio Global*, 140, 107–118.

Hispacoop. (2018, 30 de noviembre). *Hispacoop con el consumo responsable y sostenible*. <https://hispacoop.es/hispacoop-con-el-consumo-responsable-y-sostenible/>

Huizinga, J. (2008). *Homo Ludens: El juego como elemento de la cultura* (2.ª ed.). Alianza Editorial.

Monedero, J. (2005) «Friedrich Froebel y las gramáticas de forma», *EGA Expresión Gráfica Arquitectónica*, 10(10), 64–73. <https://doi.org/10.4995/ega.2005.10331>

Marín-Viadel R. y Roldán J. (2019). A/r/tografía e Investigación Educativa Basada en Artes Visuales en el panorama de las metodologías de investigación en Educación Artística. *Arte, Individuo y Sociedad*, 31(4), 881-895. <https://doi.org/10.5209/aris.63409>

Martínez Rodríguez, E. (2003). El juego como excedente de energía: Spencer. *Magister*, 19, 133-146. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=751722>

Martínez Rodríguez, E. (2008). El juego como escuela de vida: Karl Groos. *MAGISTER. Revista Miscelánea de Investigación*, (22), 7–22. <https://reunido.uniovi.es/index.php/MSG/article/view/13788>

Marrero Rodríguez, G. (1990). Psicología del juego. *Almogaren*, 5(90), 103-142.

Miezah, K., Obiri-Danso, K., Kádár, Z., Fei-Baffoe, B., & Mensah, M. Y. (2015). Municipal solid waste characterization and quantification as a measure towards effective waste management in Ghana. *Waste Management*, 46, 15–27. <https://doi.org/10.1016/j.wasman.2015.09.009>

Moreno Mansilla, L. (1993). Cuando el dedo roza, con cierta fe, lo inerte: Apuntes sobre el Circo de Calder. *Revista Arquitectura*, 295, 59-60. https://oa.upm.es/45966/1/Dedo_Roza.pdf

Mounoud, P. (2001). El desarrollo cognitivo del niño: desde los descubrimientos de Piaget hasta las investigaciones actuales. *Contextos Educativos*, (4), 53-77. <https://doi.org/10.18172/con.486>

National Council for Curriculum and Assessment (NaCCA), Ministry of Education. (2019). *Kindergarten curriculum (KG 1 & 2)*. Ministry of Education, Republic of Ghana. <https://www.nacca.gov.gh>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2017). *Education for Sustainable Development Goals: Learning Objectives*. UNESCO. <https://doi.org/10.54675/CGBA9153>

Ortiz Cueva, F. (2021). Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) como herramienta de innovación educativa. *Revista Educarnos*. <https://revistaeducarnos.com/wp-content/uploads/2021/10/fernando.pdf>

Palavecino, L. (2023). *Juegos, videojuegos y artes: historia, conceptos y redefiniciones*. Jangwa Pana.

Real Academia Española. (s.f.). *Juego*. En *Diccionario de la lengua española*.

Renovables. (2025, 12 de junio). *Las mejores campañas de concienciación sobre reciclaje de papel*. https://renovables.blog/reciclaje/reciclaje-de-papel/las-mejores-campanas-de-concienciacion-sobre-reciclaje-de-papel/#goog_rewarded

Roselli, N. (2016). El aprendizaje colaborativo: Bases teóricas y estrategias aplicables en la enseñanza universitaria. *Propósitos y Representaciones*, 4(1), 219-280. <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/74730>

Sarachini, M. (2023). Juguetes rabiosos y desobedientes: análisis de la relación entre la lúdica, el diseño y las vanguardias artísticas de principio de siglo XX. *Revista Ludicamente*, 11(23).

Tonucci, F. (2002). *Cuando los niños dicen ¡basta!*. Graó.

UN CC: Learn. (2020, 4 de enero). *Ghana capacita a más de 600 maestros de escuela primaria sobre el cambio climático y la economía verde*. <https://www.uncclearn.org/es/noticias/ghana-capacita-a-mas-de-600-maestros-de-escuela-primaria-sobre-el-cambio-climatico-y-la-economia-verde/>

UNESCO. (2017). *Educación para los Objetivos de Desarrollo Sostenible: objetivos de aprendizaje*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000261971>

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. *Harvard University Press*. <https://doi.org/10.2307/j.ctvjf9vz4>