

# TRABAJO FIN DE GRADO



---

**Universidad de Valladolid**

## **El juego como estrategia didáctica en la Expresión Plástica. Educación Infantil.**

AUTOR: Jacinto Jorge Esteban.

TUTOR ACADÉMICO: M<sup>a</sup> del Carmen Salgado Escorial.

**Curso de adaptación a grado de infantil  
Subgrupo 4**

## **RESUMEN.**

El presente trabajo recoge una propuesta didáctica, en la que con la realización de tres actividades, en ámbitos diferentes como son el aula, el patio y un museo, se pretende exponer que el juego puede ser una estrategia válida para llegar al aprendizaje de la expresión plástica dentro del proceso educativo, y en la que el docente lejos de tener un escaso papel en el aprendizaje y desarrollo de la creatividad de los alumnos y alumnas, será quien deba crear el clima estimulador, que proporcione al niño la confianza y seguridad en si mismo, desechando la idea de que el desarrollo creativo es un fenómeno evolutivo en el que nada tiene que hacer. Por ello, los centros educativos deben favorecerla con todos los medios que le sean posibles, orientando el aprendizaje de la creatividad e intentando descubrir en el niño o niña la oportunidad de expresarse de forma creadora.

Estas actividades se van a llevar a cabo mediante la utilización del mayor número de materiales de desecho, para que los alumnos y alumnas aprendan a valorar la importancia de cuidar el medio ambiente, conozcan y valoren el mundo que nos rodea desde una perspectiva respetuosa y creativa.

## **PALABRAS CLAVE.**

Expresión Plástica.

Juego.

Creatividad.

Cooperación.

Material de desecho.

# INDICE.

<b>1- INTRODUCCIÓN</b>	3
<b>2- OBJETIVOS</b>	5
<b>3- JUSTIFICACIÓN</b>	6
<b>4- MARCO TEÓRICO</b>	8
<b>4.1- Base legislativa</b>	8
<b>4.2- El juego</b>	11
<b>4.3- La expresión plástica</b>	14
<b>4.4.- El juego como estrategia en la expresión plástica</b>	16
<b>5- METODOLOGÍA</b>	18
<b>5.1- Consideraciones generales</b>	18
<b>5.2- Referencia a los materiales utilizados</b>	18
<b>6- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES</b>	21
<b>6.1- Cuestiones comunes a todas las sesiones</b>	21
<b>6.2- Planificación de una sesión en el aula</b>	22
<b>6.3- Planificación de una sesión en el patio</b>	26
<b>6.4- Planificación de una sesión en el museo</b>	31
<b>7- CONCLUSIONES</b>	38
<b>8- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	40

# 1.- INTRODUCCIÓN.

El juego es algo general en todas las civilizaciones; todas juegan y han jugado, muchos de estos juegos guardan ciertas similitudes entre si, aún perteneciendo a culturas muy alejadas tanto en tiempo como en espacio.

Por tanto se puede deducir, que el juego es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito familiar, social y cultural a través del juego. Se trata de un concepto muy rico, amplio, versátil y ambivalente que implica una difícil categorización.

El significado de la palabra juego no es el mismo en todas las lenguas, mientras en unas el juego denomina actividades lúdicas en general, en otras utilizan términos específicos para cada actividad o juego, dependiendo de las necesidades comunicativas de cada idioma. En el nuestro, la palabra juego tiene un sentido amplio, por lo cual tenemos que utilizar la categoría superior del término, recurriendo a otros vocablos complementarios cuando queremos determinar alguna actividad lúdica concreta, como por ejemplo, juego infantil, juego recreativo, juego deportivo, etc.

Nos podríamos hacer las siguientes preguntas: ¿Por qué es tan necesario el juego para el niño y la niña? ¿Nos hemos parado a pensar alguna vez, que siente un niño/a cuando juega, por qué quiere jugar todo el tiempo?

La respuesta la encontramos en que el juego para el niño es una extraordinaria fuente de estímulo, experimentación, disfrute y diversión; mediante el juego desarrolla su capacidad intelectual, investiga, descubre y discrimina; vivencia, elabora y supera sus conflictos emocionales e incorpora y asume la cultura del grupo al que pertenece.

De ahí la necesidad de hacer del juego el centro de la actividad del niño, de modo que durante los primeros años de su vida se les debería permitir satisfacer esta necesidad sin límites, pues tiene una enorme importancia en su desarrollo, lo que nos hace considerarlo como algo que deber ser garantizado y estimulado.

El medio más natural y espontáneo para el desarrollo de la creatividad del niño, es el juego, que es, a su vez, una de sus principales formas de actividad. Todos somos creativos; la conducta creativa parte de una base propia del ser humano que le lleva a expresarse de forma singular y original, pero desafortunadamente a veces, sus manifestaciones son escasas debido a una acción social y educativa poco estimuladora de dichas aptitudes creadoras.

Cuando hablamos de creatividad infantil hemos de caer en la cuenta de la especificidad de las manifestaciones creativas del niño sujeto de educación infantil; éste refleja su personalidad fundamentalmente por medio de actividades expresivas básicamente a través de:

- La expresión dinámica (actividades lúdicas).
- La expresión plástica (dibujo y representación).

Al estudiar el proceso creativo, se debe hacer referencia a los niveles de creatividad que a su vez están relacionados con los distintos factores o aptitudes presentes en cada momento madurativo, debiéndose por tanto, tener en cuenta a fin de estimularlos todos en la educación.

La mayoría de las personas están de acuerdo en que la creatividad es natural en los niños pequeños, pero es una habilidad que también puede destruirse, y de ello deben percatarse los planes curriculares para que esto no ocurra en la escuela, sino todo lo contrario, deberá fomentarse y desarrollarse. Los incentivos para la creatividad en los niños se tienen que poner en los primeros lugares de prioridad, dentro de la educación infantil.

Por tanto si unimos todos los conceptos:

JUEGO + CREATIVIDAD + EXPRESIÓN PLÁSTICA  
EN EDUCACIÓN INFANTIL

Nos daría la fórmula del desarrollo del presente trabajo.

## 2.- OBJETIVOS

Con esta propuesta didáctica lo que se persigue es lograr unos objetivos generales en la expresión plástica a través del juego, que tendrán como fin contribuir a desarrollar en los alumnos y alumnas las siguientes capacidades:

- Appreciar el juego artístico como fuente de goce, teniendo en cuenta la posibilidad de experimentar que nos ofrece.
- Interpretar y percibir los materiales, las formas, y las imágenes de su entorno, jugando con sus cualidades plásticas, estéticas y funcionales.
- Utilizar el juego como motor de la actividad artística y creativa del niño.
- Introducirse en el mundo de los objetos de su entorno inmediato, potenciando el conocimiento de sus cualidades simbólicas.
- Desarrollar el pensamiento asociativo, estableciendo diferencias y analogías.
- Ser consciente de la pluralidad y ductilidad que adoptan las formas del juego en la expresión plástica.
- Descubrir las posibilidades creativas de fabricar sus propios juegos con materiales de desecho.
- Reflexionar sobre los materiales y las ideas encontradas, desarrollándolas de forma que estimulen la creatividad.
- Jugar con las relaciones entre el lenguaje, ya sea verbal o escrito y el lenguaje plástico.
- Comprender mejor al niño a través de sus dibujos y creaciones.
- Relacionarse con los compañeros de juego, favoreciendo un clima de confianza y buen humor, adoptando para ello actitudes flexibles.
- Respetar las reglas del juego, tanto individual como colectivo, revisando al terminar el juego, que se ha desarrollado en un ambiente limpio.
- Despertar la sensibilidad para apreciar la belleza de una obra de arte.

### **3.- JUSTIFICACIÓN.**

Una consideración importante, es que para un niño jugar es simplemente placer, alegría y movimiento y si el adulto no le mostrara los límites del tiempo y el espacio, el niño no pararía de jugar en todo el día.

El niño en el juego entretiene su ocio, y cuanto mayores sean sus experiencias de juego, cuanto más explore, aprenda, observe, más frondosa será su capacidad de imaginar y crear.

Pero también debemos tener en cuenta, como dice Gutiérrez (2004), que las actividades lúdicas están comprendidas dentro de la educación y formación personal del niño, ya que el juego abarca aquellas cosas que se aprenden no por necesidad o por trabajo, sino por ellas mismas, entrando este concepto en el terreno de las formas artísticas que son una mezcla de formación, cultura y pasión.

El niño desde que comienza a garabatear, ya sea el suelo, la pared, su cuerpo, etc. o en cualquier espacio que encuentre, lo inunda de imaginación y sólo él sabe interpretar su propia obra, le permite trasladarse todo el tiempo que le sea posible a un mundo imaginario, donde crea y construye su subjetividad.

A medida que va creciendo el juego le va a permitir ir conociendo el mundo, relacionarse con otros, experimentar situaciones placenteras o dolorosas, en definitiva, comenzar a desarrollarse y vivir.

En el ambiente lúdico son varios los elementos a tener en cuenta: las personas, su disposición, espacio físico, tiempo, objetivos, materiales, temperatura ambiente, aromas, sonidos, etc. El juego recrea el clima del encuentro.

Tras pasado al ámbito escolar, es necesario tener en cuenta todos estos elementos en el aula, para que sientan este como un espacio propio, donde se instale en el grupo un sentimiento de confianza, seguridad, alegría, etc, propicio para el aprendizaje significativo y creativo. Sin olvidar, que el docente es el que debe propiciar y facilitar que esta realidad suceda en los espacios educativos.

En cada etapa del desarrollo, las capacidades lúdicas y creativas, adquieren nuevas posibilidades, y como docentes debemos potenciar, cultivar, facilitar o reprimir y aprovechando todos esos potenciales que el juego nos ofrece, se pueden llevar a la práctica con los niños en una determinada dirección y que no es otra que la expresión plástica.

Se pretende que a través del juego, la educación artística, en ocasiones tan poco significativa, desprovista de sentido, rutinaria incluso, basada en la repetición, con los estereotipos que aparecen en los libros, se aprenda de manera espontánea.

La elección de este tema como trabajo fin de grado, viene determinado por que pienso que la dimensión creativa es uno de los aspectos más relevantes de la educación infantil, ya que manifiesta la singularidad, originalidad y libertad del niño. Se entiende, por tanto, que es durante los primeros años cuando mejor puede potenciarse su desarrollo, puesto que es en esta etapa cuando los niños y las niñas están más abiertos a propuestas creativas y a expresarse tal como son.

La escuela debe caracterizarse, como ámbito que posibilite y facilite el desarrollo de la creatividad en todas las dimensiones de la personalidad infantil. Por eso el triángulo **juego-expresión plástica y creatividad** se entiende que es tan especial en Educación infantil. El niño tiende a actuar creativamente, de forma original, en libertad y apertura, si se mueve en un ambiente que le permita expresarse espontánea y naturalmente.

Sin embargo, la escuela en ocasiones, actúa como freno a la creatividad, y el maestro tiene que ser consciente de este riesgo, y saber descubrir cuales son sus tareas y actitudes para facilitar libremente el desarrollo creativo del niño.

Con esta propuesta didáctica se pretende sensibilizar la dimensión creativa de los docentes, de forma que le ayude a actuar como facilitador del desarrollo creativo de los niños a través del juego y la expresión plástica, creando el clima propicio y favorecedor de dicho desarrollo.



## 4.- MARCO TEÓRICO.

En este apartado se recoge toda la fundamentación teórica sobre la que se va a sustentar el presente trabajo para lo cual, se va a dividir en cuatro partes que, aunque diferenciadas guardan una estrecha relación, la base legislativa, el juego, la expresión plástica y el juego como estrategia en la expresión plástica.

### 4.1 BASE LEGISLATIVA.

Encontramos un amplio marco legislativo, que de un modo u otro, hacen referencia a los tres conceptos que componen el trabajo, como son el juego, la expresión plástica y la Educación Infantil.

Atendiendo al criterio de la jerarquía normativa, en primer lugar, la **Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo**, de Educación, prevé la implantación, con carácter general, de los tres cursos correspondientes al segundo ciclo de la Educación Infantil, a partir de curso académico 2008-2009

Por su parte el **Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre**, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación infantil, establece como finalidad de esta, la de contribuir al desarrollo físico, afectivo, social e intelectual de los niños y niñas, estableciendo entre sus objetivos, desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.

Los contenidos educativos de la Educación Infantil se organizarán en áreas correspondientes a ámbitos propios de la experiencia y del desarrollo infantil y se abordarán por medio de actividades globalizadas que tengan interés y significado para los niños. Los métodos de trabajo se basarán en las experiencias, las actividades y el juego y se aplicarán en un ambiente de afecto y confianza, para potenciar su autoestima e integración social.

En este proceso de adquisición de autonomía, el lenguaje verbal cobra una especial importancia í í . Pero no se debe olvidar que intervienen también otro tipo de

lenguajes, como son el corporal, el artístico (tanto plástico como musical), etc. Para ello, conviene promover el juego como actividad privilegiada que integra la acción con las emociones y el pensamiento, y favorece el desarrollo social.

Así mismo, se recogen una serie de contenidos sobre el juego, tales como, la confianza en las propias posibilidades de acción, participación y esfuerzo personal en los juegos y en el ejercicio físico, el gusto por el juego, la comprensión y aceptación de las reglas del juego, participando en su regulación y valoración de su necesidad, y del papel del juego como medio de disfrute y de relación con los demás.

El lenguaje artístico tiene un sentido educativo que incluye la manipulación de materiales, texturas, objetos e instrumentos y el acercamiento a las producciones plásticas con espontaneidad expresiva, para estimular la adquisición de nuevas habilidades y destrezas y despertar la sensibilidad estética y la creatividad, pero al mismo tiempo para desarrollar una competencia artística que va acompañada del despertar de una cierta conciencia crítica que se pone en juego al compartir con los demás las experiencias estéticas.

Para ello, la intervención educativa tendrá como objetivo el desarrollo de la capacidad de acercarse al conocimiento de obras artísticas expresadas en distintos lenguajes y realizar actividades de representación y expresión artística mediante el empleo de diversas técnicas.

Por su parte, el **Decreto 122/2007, de 27 de diciembre**, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León, se orienta a lograr un desarrollo integral y armónico de la persona en los aspectos físico, motórico, emocional, afectivo, social y cognitivo, y a procurar los aprendizajes que contribuyen y hacen posible dicho desarrollo.

Enuncia que los métodos de trabajo se habrán de basar en las experiencias, las actividades y el juego y se llevarán a cabo en un ambiente de afecto y confianza para potenciar su autoestima e integración social, utilizando éste como uno de los principales recursos educativos para esas edades, porque:

- Proporciona un auténtico medio de aprendizaje y disfrute.
- Favorece la imaginación y la creatividad.
- Posibilita interactuar con otros compañeros.
- Y por último, permite al adulto tener un conocimiento del niño, de lo que sabe hacer por si mismo, de las ayudas que requiere, de sus necesidades e intereses.

En la Escuela infantil, el juego tiene que formar parte de la tarea escolar, tiene una intencionalidad educativa que no se da en otros contextos y ha de organizarse de un modo significativo y distinto del practicado fuera de la escuela. El juego y las actividades lúdicas no se pueden quedar en un segundo plano, y que el niño acceda a él, cuando halla terminado sus tareas.

Es esencial favorecer un ambiente lúdico, agradable y acogedor, que ofrezca múltiples situaciones de comunicación y relación para que el alumno se sienta a gusto y motivado, aprenda en un clima de afecto y seguridad, mejore en independencia y autonomía, construya su identidad y se sienta aceptado y valorado.

En el área del conocimiento de si mismo y autonomía personal, se marca como objetivo el tener la capacidad de iniciativa y planificación en distintas situaciones de juego, comunicación y actividad. Participar en juegos colectivos respetando las reglas establecidas y valorar el juego como medio de relación social y recurso de ocio y tiempo libre.

En el de lenguajes: comunicación y representación, se expresa que es el que integra todas las formas de lenguaje oral, escrito, artístico, corporal, audiovisual y de las tecnologías de la información y la comunicación, que el niño a lo largo de su permanencia en la escuela infantil debe desarrollar.

En el niño la expresión artística se produce cuando siente la necesidad de comunicar libremente sus experiencias, vivencias, emociones y sentimientos a través de los recursos artísticos que conoce y con los que experimenta. Es responsabilidad de los educadores estimular sus intereses proporcionando situaciones y experiencias que

propicien la creación y la originalidad; cuando se ha conseguido la motivación suficiente el niño actuará de forma espontánea y con sus recursos artísticos comenzara a crear.

El lenguaje plástico supone desarrollar habilidades específicas y facilitar mecanismos e comunicación de forma individual o en grupo, con el fin de despertar la sensibilidad estética, la espontaneidad expresiva y la creatividad mediante la exploración y manipulación de diversas técnicas, materiales e instrumentos. De esta forma se facilita el aprendizaje experimental, dando más importancia al proceso que al producto final.

Entre sus objetivos, se propone acercarse al conocimiento de las obras artísticas expresadas en distintos lenguajes, realizar actividades de representación y expresión artística mediante el empleo creativo de diversas técnicas, y explicar verbalmente la obra realizada.

## **4.2 EL JUEGO.**

Etimológicamente, los investigadores refieren que la palabra juego procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" ambos hacen referencia a broma, diversión, chiste, y se suelen usar indistintamente junto con la expresión actividad lúdica.

Para acercarnos más a la cuestión que nos interesa se van a exponer las diversas definiciones y enfoques que tradicionalmente se dan sobre el juego. Para ello adoptaremos un orden, según lo expone el profesor Fingermañ (1970), en su libro el juego y sus proyecciones sociales y que en resumen es el siguiente:

- El juego como recreo Claparéde (1927): que nos viene a decir que la actividad del juego ayuda a reponer las fuerzas gastadas en el trabajo y a descansar. Este punto de vista justificaría el juego de los adultos.
- El juego como excedente de energía (Herbert Spender): el hombre y algunos animales superiores, en los que la energía vital sobrepasa las necesidades innatas utilizan este excedente de energía en forma de juego.

- El juego como función biológica: la actividad lúdica sería un ejercicio preparatorio para la vida adulta que desarrolla los instintos heredados, el juego posibilita el aprendizaje.
- Interpretación psicoanalítica del juego dada por Sigmund Freud.
- El juego en la interpretación psicogenética de Piaget, que viene dada por la estructura del pensamiento del niño.
- Etc.

Como se puede observar, son muchos los puntos de vista desde los que se analiza el acto de jugar y muchos los autores que han aportado sus ideas para la evolución y transformación del concepto de juego, pero sin embargo sigue sin haber una interpretación única del fenómeno lúdico.

Caba (2004), nos habla de que el juego para el niño y la niña, es una forma innata de explorar el mundo, de conectarse con experiencias sensoriales, objetos, personas, sentimientos. Son en sí mismos ejercicios creativos de solución de problemas.

Para el niño la vida es una aventura lúdica y creativa; pues desde que nace siente la necesidad de adquirir conciencia del mundo externo y, al mismo tiempo extraño al que se enfrenta fuera del seno de la madre. Debe desarrollar lo más rápido posibles estrategias que le permitan adaptarse fuera. A principio no es fácil lograrlo por que en su etapa de evolución no encuentra herramientas necesarias, por lo que compensa esa frustración con muchas horas de sueño, que le es más placentero. Cuando el tiempo va pasando y crece, comienza a conectarse con el afuera por el amor del vínculo materno a través de sus primeros juegos, comenzando a sostener estados de calma y a generar la capacidad creadora del ser humano.

Por tanto podemos decir, que el juego en una primera etapa está ligado básicamente al amor y ternura de la madre, relacionándolo con juegos corporales, de voces, los primeros juguetes blandos, con la mirada, con la sonrisa, y las experiencias lúdicas y creativas en la infancia van a modelar artísticamente las futuras posibilidades adultas, desde nuestra vida laboral, hasta la personal y familiar. Las situaciones de juego, nos va a posibilitar construir conductas nuevas, para enfrentarnos a cada problemática,

sentir toda una gama de sentimientos y sensaciones, resolver conflictos, transformar realidades con la imaginación, potenciar nuestras capacidades, etc.

Se puede concluir diciendo que en cada etapa del desarrollo, la capacidad lúdica y creativa, adquiere nuevas posibilidades que podemos potenciar, cultivar, facilitar o reprimir.

Abad (2008) en su tesis, nos viene a decir, que el juego ha de considerarse como un conjunto de operaciones que coexisten o interactúan en un momento dado, por las que el sujeto logra satisfacer sus necesidades transformando objetos y hechos de la realidad por una parte y de la fantasía por otras. Para su realización ha de tener libertad plena tanto externa como interna.

Debemos entender por tanto, que el juego es un momento placentero, donde no existe peligro a equivocarse, ni la presión coercitiva de los adultos, y donde los únicos límites y reglas se encuentran en la propia situación lúdica, o en las normas sociales que solicitan los compañeros de juego, en el caso de que este sea compartido. Los juegos han de ser situaciones que se buscan para salir de la rutina, vividas siempre como si estas fueran nuevas.

Otra perspectiva del juego la encontramos en Huizinga (1972), que se interesa más por la estructura del juego que por su sentido y le viene a definir como una ocupación libre, que se lleva a cabo dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, con unas reglas absolutamente obligatorias, aunque aceptadas de manera libre, acción que tiene su fin en si misma, y va acompañada de tensión y alegría y de la conciencia de ser otro modo que en la vida corriente.

Si analizamos pormenorizada dicha definición, la acción y ocupación libre es un concepto inherente al juego del niño y la libertad es una condición para el goce, la exploración y el descubrimiento. En el segundo ciclo de Educación Infantil, al que va referido esta propuesta, la actividad lúdica debe estar prevista, sugerida y orientada por el profesor en el desarrollo de la actividad escolar, lo que lejos, de inhibir la iniciativa personal y creatividad del niño, debe contribuir a potenciarlas y desarrollarlas.

En cuanto a que se desarrolla dentro de unos límites espaciales y temporales, en el segundo ciclo de Educación Infantil, el docente tiene generalmente establecidos, en función de la programación de las actividades a realizar, sectores o zonas par la realización de los juegos, en función de unos objetivos, y el niño transitará por ellos con satisfacción, si es acertada la planificación escolar.

Por último Pavey (1990), opinó que los juegos tienen como finalidad ofrecer un medio para trabajar en equipo de manera agradable y satisfactoria. También contribuir a la educación de las personas, en y a través del arte.

### **4.3 LA EXPRESIÓN PLÁSTICA.**

La dimensión creativa es uno de los aspectos más relevantes de la Educación Infantil, ya que manifiesta la singularidad, originalidad y libertad del niño. Es precisamente durante los primeros años cuando mejor puede potenciarse su desarrollo, puesto que es entonces cuando los niños están más abiertos a propuestas creativas y a expresarse tal como son.

Gutiérrez (2004), sostiene que la educación artística a lo largo de la historia se ha ido posicionando en la educación general, porque tradicionalmente las artes plásticas se entendían como ocupaciones cercanas a determinados oficios como artesanos por lo que se consideraba un aprendizaje aparte, y por este motivo no eran dignas de ser estudiados por los hijos de las clases sociales mas pudientes.

En el Renacimiento se produce un mayor consideración social del artista, ya que el arte adquiere una mayor base humanista y amplía sus conocimiento a otras áreas como la historia, las matemáticas, la filosofía, etc.

Manifiesta que el proceso educativo basado en las enseñanzas artísticas posibilita la adquisición de conocimiento y conceptos, ya sean de tipo artístico o de otro tipo, a través de un tipo de experiencias artísticas que a su vez pueden desarrollar la creatividad. Estas experiencias constituyen un caudal de conocimientos que no pueden ser adquiridos en otros ámbitos del desarrollo.

Otro asunto, es como plantear los aprendizajes artísticos para que ofrezcan a los niños y niñas un programa atractivo con el que puedan obtener buenas consecuencias educativas.

Por su parte Caba (2004), alude a la progresiva importancia que va adquiriendo el juego en la didáctica a lo largo del siglo XX, a partir de la renovación pedagógica de la Escuela Nueva, que propone una enseñanza más participativa, libre y democrática, lo que provocará una línea de avance en la dinámica de la utilización del juego como método no coercitivo que va a hacer más estimulante y creativo el trabajo educativo en las aulas donde se imparte la expresión plástica.

La escuela debe caracterizarse como ámbito que posibilite y facilite el desarrollo de la creatividad en todas las dimensiones de la personalidad infantil. Así Lowenfeld (1973) en su famoso libro "*Desarrollo de la capacidad creadora*" postula que la finalidad de la enseñanza artística estriba en desarrollar la creatividad, proporcionando también una base para comprender las fases de desarrollo de los niños, estudiando sus creaciones plásticas; para este autor la expresión libre es una necesidad para conseguir un buen desarrollo psíquico y emocional. Por ello no debe ser obstaculizada por los métodos formales de enseñanza. El interés fundamental se centra en el niño y los educadores, en consecuencia, deben estimular fundamentalmente la espontaneidad del instinto expresivo del niño.

Para ello el educador de expresión plástica debe comprender que lo realmente importante, no es lograr que el niño o niña aprenda las respuestas que satisfagan a los adultos, sino que logre su propia respuesta, dando salida a sus sentimientos y pensamientos, según el nivel de desarrollo o momento de su vida. Y añade, que la educación en general, debería tratar de estimular a los alumnos y alumnas para que se identifiquen con sus propias experiencias, y para que desarrollen los conceptos que expresen sus sentimientos, emociones y su propia sensibilidad estética.

En las experiencias artísticas, el mismo contenido puede ser representado por un niño pequeño y por un artista adulto. Lo que varía es la relación subjetiva entre el creador y las cosas, las personas o los sentimientos que provocan el mundo que nos rodea. Comprendiendo la forma en que un niño dibuja y los métodos que usa para



representar su ambiente, podemos penetrar en su comportamiento y apreciar la complejidad y las variaciones que tienen lugar en el proceso mediante el cual el niño crece.

Hace una importante reflexión en el sentido de que, para trabajar con los niños en el ámbito de la expresión plástica, es imprescindible comprender las diferentes etapas del desarrollo y poseer un conocimiento completo de los alcances del arte en cada una de ellas.

#### **4.4 EL JUEGO COMO ESTRATEGIA EN LA EXPRESIÓN PLÁSTICA.**

En primer lugar decir, que el juego es quizás una de las formas más libres que encuentran los niños y niñas para expresarse. Las actividades artísticas en la etapa infantil, forman parte de sus juegos. La creación artística se convierte en un acto lúdico cargado de significados

Llegados a este punto vamos a poner en relación los términos analizados. Para ello recurrimos a Asenjo (2009), quien mantiene que a todos nos ha gustado jugar, pero desde el punto de vista educativo, el juego siempre ha estado excluido de las actividades académicas. En ocasiones se ha utilizado como premio; quién no ha escuchado expresiones como, "cuando termines los deberes te pones a jugar", otras como causa de castigo "¿qué haces jugando, si lo que tenías que estar haciendo es estudiar".

Presenta una serie de juegos como herramienta para el aprendizaje de la expresión plástica, que el alumno lo puede percibir como una obligación, tedioso ejercicio impuesto o como un atractivo juego aceptado.

También mantiene, que si sabemos aprovechar la predisposición natural hacia el juego, revertirá en que consiga las competencias básicas (ser capaz de representar, de valorar el hecho artístico, de desarrollar su propia creatividad, etc) de un modo más directo y eficaz.

El objetivo de «saber ver y saber hacer» que contiene la educación plástica encuentra en el juego su posibilidad de realización inmediata.

En la educación plástica, también a través del juego, el alumno se ve inmerso en la labor de representar, dibujar formas poniendo en liza sus destrezas mentales y manuales, y en otras fases de juego, reconocer o juzgar imágenes propuestas por otros miembros lo que va a propiciar que valla interiorizando criterios de evaluación, de discernimiento, de sentido crítico, etc.

Para llevarlo a cabo, en todo juego habrán de considerarse tres elementos: la simulación, la exploración y la evaluación:

- Simulación, en cuanto que se construye un escenario o estado colectivo en el que los alumnos asumen unos papeles diferentes a los habituales.
- Exploración: atrevimiento a participar en la actividad que en si misma comporta el juego. Aún siendo conocidas sus reglas, suponen siempre para el participante una novedad, que en su deseo de jugar y ganar le compensa involucrarse en esta nueva vivencia.
- Evaluación: tiene gran interés en la elaboración del juicio. El alumno para superar la siguiente edición del juego, tiene que ser capaz de elaborar una serie de conclusiones de mejora.

Lo que se pretende es aportar al docente innovaciones pedagógicas para facilitar su labor, ya que el juego puede asumir los aspectos de expresión y conocimiento, que los aprendizajes artísticos requieren, gracias a que nos va a permitir la experimentación y expresión con múltiples materiales, proporcionándonos una vivencia personal a través del impulso lúdico y reglado, lo que de una forma casi inconsciente y placentera, va a hacer que los alumnos se sumerjan en el conocimiento del juego estético, de forma que por sí mismos pueden elaborar códigos interpretativos para adaptarse según sus condiciones personales a las reglas del juego que se les propone, desarrollando capacidades de invención y creación.

## **5.- METODOLOGÍA.**

### **5.1 CONSIDERACIONES GENERALES.**

Lo que se pretende es elaborar una propuesta didáctica basada en el juego para la enseñanza de la expresión plástica en tres ámbitos diferentes: el aula de educación infantil, el patio o un lugar al aire libre y en un museo, abandonando parte de lo que tradicionalmente se ha venido enseñando e incorporando la actividad lúdica de manera activa a esa enseñanza.

Para ello, se propone una metodología centrada en el juego, convirtiendo este, en vehículo para facilitar el tránsito hacia otros aprendizajes artísticos, poniendo de manifiesto la estrecha vinculación que existe entre el juego, la expresión plástica y la creatividad.

Para desarrollar este planteamiento didáctico se ha optado por ir secuenciando los juegos en los diferentes temas, teniendo este siempre como base el aprendizaje de la expresión plástica. Se pretende proporcionar a los niños de educación infantil una vivencia personal sobre las formas de creación basadas en el juego o que contienen un alto componente experimental.

Se trata de que los alumnos tomen contacto con el hecho artístico y aprendan aspectos fundamentales de la expresión plástica, para lo que se propone una propuesta didáctica que se desarrollará durante un curso escolar, entrelazando los tres bloques de actividades propuestas y que vamos a describir posteriormente, que como se verá corresponden con el nivel de educación infantil, aunque los juegos propuestos podrían adaptarse a otros niveles educativos.

### **5.2 REFERENCIA A LOS MATERIALES UTILIZADOS.**

Para la realización de las actividades vamos a precisar de materiales, que por una parte serán aportados por el centro docente, pero al mismo tiempo se pedirá la aportación de los alumnos y alumnas, ya que lo que se pretende es llevar a cabo las

actividades de expresión plástica a través de materiales reciclados que pueden ser muy simples y fáciles de conseguir.

Al mismo tiempo, se intenta que para conseguir estos materiales reciclados también entre en liza el planteamiento lúdico de la actividad, por varios motivos, los pueden conseguir ellos mismos por la disponibilidad y gratuidad, los pueden manipular sin temor a que se rompan o deterioren, van a tener que pensar la utilidad que se les puede dar con lo cual están desarrollando la creatividad, etc.

Con ello pretendemos, a través del juego, que los alumnos y alumnas decidan el material apropiado:

- Para plasmar la idea previamente planteada, dando rienda suelta a su imaginación.
- Buscar la forma de transformación de esos materiales para la realización de la actividad.
- Generar una actitud positiva hacia los reutilización de estos materiales.

Se ha pensado en la realización de las actividades con materiales de desecho y recuperación, porque se entiende que ayuda a conectar con el mundo en el que vivimos, y muchas de las cosas que tiramos pueden reutilizarse o reciclarse para fabricar productos nuevos; no podemos vivir sin generar residuos, pero sí podemos minimizar la cantidad que producimos y ello lo demuestra la utilización de envases de plástico de desecho como material base para la construcción de juguetes, por ejemplo.

También, los materiales de recuperación son materiales abiertos, puesto que mantienen en sí mismo un gran número de opciones de utilización, favoreciendo un uso creativo por parte de los pequeños, estimulando el pensamiento divergente y manteniendo el interés.

A utilizar material de desecho se intenta, valorar la importancia del medio ambiente y de su calidad para la vida humana, manifestando hacia él una actitud de respeto y cuidado, para:

- Que se conozca, utilice y valore el mundo que nos rodea, desde una perspectiva de respeto, en el cual las cosas no valen por su precio, y donde no tiene cabida el despilfarro.
- Inculcar el afán de aprovechar las cosas, como contraposición a esta sociedad de consumo.
- Desarrollar la imaginación y posibilitar el desarrollo de la capacidad de transformar la realidad.
- Percibir, a través de la manipulación, las exigencias de cada material, sus diferencias, e ir adquiriendo una serie de nociones como plano, volumen, equilibrio, diseño.
- Buscar la diversión, y hacer ver a los pequeños, la posibilidad de tener juegos y juguetes contruidos por nosotros mismo. Comprender que cualquier objeto de desecho sirve para confeccionar un nuevo juguete.

Con la utilización del material de desecho, estamos desarrollando un gran número de capacidades, tales como el conocimiento, la comprensión, el desarrollo del análisis, de la síntesis, desarrollo de la aplicación, de la valoración y de la creatividad, y al mismo tiempo la de memoria, atención y desarrollo del interés y la motivación.

## **6.- PLANIFICACIÓN DE LAS SESIONES.**

### **6.1 CUESTIONES COMUNES A TODAS LAS SESIONES.**

El profesor dará a conocer previamente a sus alumnos el juego elegido, diciendo el objetivo que se pretende alcanzar, los materiales necesarios y la forma de realizarlo.

Para ello, se deben establecer unas normas y unos procedimientos que nos permitan llevar a cabo las sesiones, en la que el juego sirva de hilo conductor para el proceso de comprensión y aprendizaje de la expresión plástica.

Con esta preparación previa se pretende tener un conocimiento mas profundo del juego elegido como base para nuestra enseñanza, evitar la improvisación inicial, y así perder la eficacia del mismo, si bien en la edad infantil, como bien sabemos, el juego siempre ha de tener una gran dosis de improvisación.

Las actividades plásticas podrán realizarse en gran grupo o a través del rincón de plástica, lo que posibilitará un mayor seguimiento del trabajo realizado. Estas actividades se realizan en un espacio amplio, con una buena ventilación e iluminación y con una organización que le permita al alumno el fácil acceso a los materiales.

Los juegos se iniciarán, aportando en primer lugar el material a utilizar, y consistirá en que vayan jugando con ellos en función de las reglas propuestas, estableciendo el ambiente propicio para llevarlo a cabo, dejando libre su imaginación para que vayan creando libremente, y llegar a los hallazgos.

Las actividades que se detallan a continuación, deben servir de ejemplo y demostrarnos que se pueden llevar a la práctica.

En cada actividad se incluyen los objetivos, contenidos, materiales, actividades y la evaluación, de forma que estos puedan ser tenidos en cuenta en la aplicación de esta propuesta o similar en otros centros educativos.

Se basan en las experiencias que pueden llevarse a cabo durante un curso escolar en los niveles de 3ª de Ed. Infantil (niños de 5 años), y donde se va a poner de manifiesto la aplicación del juego para la enseñanza de la expresión plástica en ese nivel educativo.

En ellas vamos a poder apreciar las posibilidades y dificultades de la aplicación del juego artístico en tres contextos distintos para el aprendizaje de la Ed. Plástica, como son el aula, el patio y los museos.

## 6.2 PLANIFICACIÓN DE UNA SESIÓN EN EL AULA.

Para planificar las actividades lúdicas en el aula, debemos tomar ésta como sala de juegos, un lugar donde experimentar, donde se puedan establecer las distintas variaciones del juego, tanto individual como por grupos, para permitir el aprendizaje de la expresión plástica observando las distintas reglas del juego.

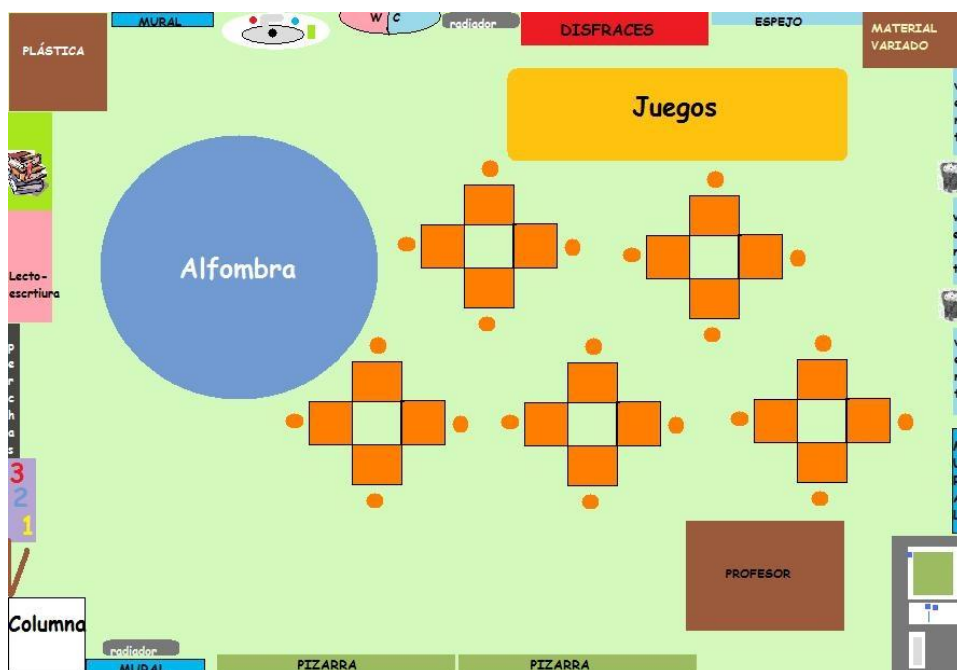


Figura 1: espacio aula de Educación Infantil.

Se planteará el juego, explicando como realizarlo, con reglas e informaciones sencillas. Los niños y niñas podrán hacer las preguntas y comentarios que estimen oportunos.

En el aula estarán todos los útiles, materiales, etc., que previamente habrá colocado el profesor para realizar dicha actividad artística y establecerá un tiempo para que a través del juego propuesto, el niño pueda realizar dicha actividad.

El número de participantes, en el juego podrá variar, desde ser individual, por parejas, grupos reducidos o todo el grupo en conjunto.

Por parte del docente o docentes se creará el ambiente propicio, distendido, en el que se incite a la colaboración entre ellos, con intercambio de materiales, ideas, etc.

A continuación comenzará el juego elegido, en toda su extensión, y es durante este periodo, donde con toda probabilidad necesitarán el apoyo del profesor, para consultas, revisión de reglas, etc.

### **6.2.1. Desarrollo de la actividad.**

La actividad propuesta se va a definir como la Oca ecológica. Con ella se pretende elaborar un juego de la Oca, de 20 casillas, con una medida cada una de ellas de 60 x 60 cm, y alusiones a temas relacionados directamente con la naturaleza y el medio ambiente.

En primer lugar comenzaremos hablando del juego de la oca, tradicional en muchos hogares, y conocido probablemente por gran número de alumnos; se les puede mostrar un juego, al mismo tiempo que se marcan las bases para la elaboración de nuestra propia oca.

Por parte del profesor se presentarán los distintos temas sobre los que versarán las casillas y cada alumno elegirá uno sobre el que irá trabajando con las diferentes técnicas y materiales.

Una vez finalizada la elaboración de las casillas se montará a modo de puzzle en el suelo de forma similar a como se muestra en el esquema:



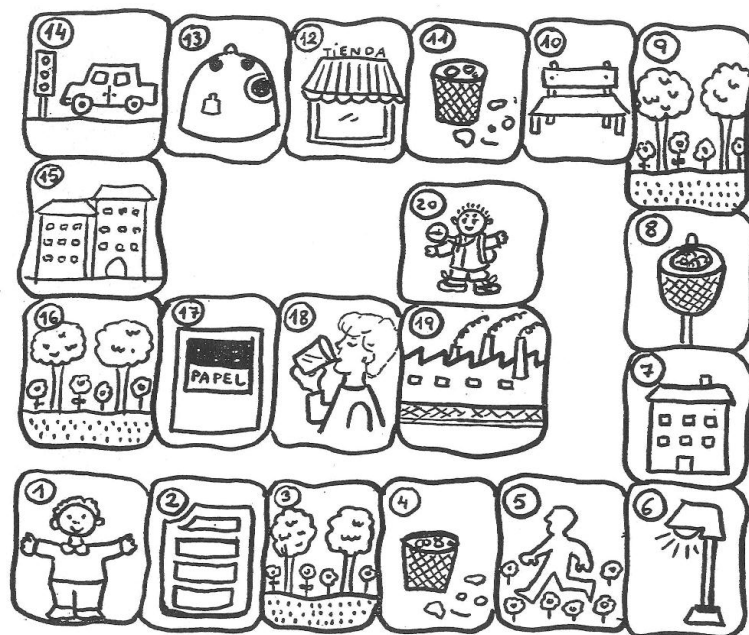


Figura 2: ejemplo de Oca tomada del CEIP Martín Chico.

El dado con el que se jugará, será elaborado a partir de una caja de cartón, se pintará con pinturas de cera y rotuladores, se recortarán y pegarán los distintos puntos que habrá que colocar en cada una de las caras, y que nos servirá para marcar el turno a la hora de jugar, así como el número de casillas que tendremos que contar.

Una vez finalizada, en grupo se establecerán las reglas del juego, fijando las casillas que aportarán beneficios cuando se caiga sobre ellas (3 ó 4) que tendrán el mismo motivo (ej: flores, árboles), aunque el dibujo pueda ser diferente, y las que reportarán algún castigo (fábricas echando humo, papeles en el suelo, etc).

El modo de jugar sería como a continuación se relaciona:

- Se montan en el suelo del aula como si de un puzzle se tratara, las 20 casillas elaboradas por los niños, durante las sesiones que dura esta actividad.
- En forma circular como se representa en el esquema de la figura 2.
- Se lanza el dado y se cuenta como se hace en una oca tradicional, pero con la peculiaridad de que las fichas son los propios niños.
- Podrán participar hasta un total de 8 niños o niñas, cuatro de los cuales serán fichas y los otros 4 jugadores.

### 6.2.2. Ficha Técnica de la actividad.

<b>Datos Técnicos</b>	
<b>Nombre de la actividad</b>	La oca ecológica
<b>Edad de los alumnos/as</b>	5 años
<b>Duración</b>	Dos meses
<b>Desarrollo de la actividad</b>	
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Conocer los materiales, técnicas, instrumentos para desarrollar en el aula los trabajos plásticos.</li><li>• Utilizar la técnica del dibujo con pinturas de cera y rotuladores.</li><li>• Desarrollar la destreza del recortado con tijeras y pegar.</li><li>• Manipular y moldear con materiales como arena, arcilla o pasta moldeable.</li><li>• Participar activamente en juegos creativos de grupo.</li></ul>
<b>Contenidos</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Experimentar con líneas.</li><li>• Dibujo sin modelo.</li><li>• Vocabulario: farola, tienda, papelera, fábrica, contenedor, paso de peatones, semáforo, etc.</li><li>• Beneficios del medio ambiente y el respeto por la naturaleza.</li><li>• Desarrollo del pensamiento asociativo.</li><li>• Elaboración de puzzles.</li><li>• Destreza manual al tener que recortar, rasgar, moldear con distintos materiales.</li><li>• Participación en actividades grupales.</li></ul>
<b>Materiales</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Materiales de desecho (cajas, rollos de cartón).</li><li>• Rotuladores.</li><li>• Tijeras.</li><li>• Arena, arcilla, pasta moldeable</li><li>• Pegamento</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Periódicos.</li> <li>• Rollo de papel continuo.</li> </ul>
<b>Actividades</b>	<p><u>Colectivas:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaborar las reglas del juego de la Oca ecológica.</li> <li>• Realización a modo de puzzle del juego colocando una casilla detrás de la otra, como se presenta en el esquema</li> <li>• Participar en el juego como parte del mismo, bien como ficha o como jugador.</li> </ul> <p><u>Individuales:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pensar sobre el dibujo que tiene que elaborar en función del tema elegido.</li> <li>• Elaboración de la casilla correspondiente, utilizando las diferentes técnicas: rotulando y pintando con ceras.</li> <li>• Recortar con las tijeras, rasgar y pegar.</li> <li>• Moldear con los materiales propuestos para dar forma a su creación.</li> </ul>

### 6.2.3 Evaluación.-

- Al final, se recogerán todas las reflexiones que se lleven a cabo en el seno del grupo, sobre los trabajos efectuados, tomando el profesor nota de las opiniones vertidas por los niños para extraer conclusiones.
- Muchas veces los chavales, en esta puesta en común establecen comparaciones entre los resultados de cada uno, lo que comporta un cierto grado de competición entre ellos, por lo que se intentará establecer un diálogo para que expresen sus ideas y sentimientos, respecto a los procesos de creación seguidos, así como de su participación en el juego.
- Este diálogo, también es fundamental para que puedan contrastar sus propias experiencias con los demás pues se trata de analizar en voz alta el trabajo plástico o artístico ejecutado, así como el juego realizado. Este ejercicio de

hablar con los demás contribuye a fomentar actitudes como la conciencia de grupo, el respeto hacia los demás, perder la vergüenza, etc.

### **6.3 PLANIFICACIÓN DE UNA SESIÓN EN EL PATIO.**

Debemos tener en cuenta que los juegos que se desarrollan en espacios abiertos tienen una gran importancia en el desarrollo motor, la coordinación de movimientos, etc, y el niño desde estas exploraciones y experiencias pasará espontáneamente a actividades psicomotoras y a un despliegue de imaginación simbólica en juegos representativos.

El juego en el patio de recreo, debe disponer de espacio suficiente y seguro al aire libre, y en el que el niño se pueda desenvolver con total libertad, si bien sus actividades lúdicas estarán condicionadas, en buena medida, por la distribución y condiciones de las instalaciones, así como de los útiles puestos a su disposición.



Figura 3: foto patio CEIP ñMartín Chicoö

Los juegos y actividades que se desarrollen en este entorno se deberán efectuar atendiendo siempre a las condiciones meteorológicas, aprovechando los días con buen tiempo y evitando las condiciones adversas, para crear un ambiente lúdico y de entretenimiento propicio para su realización.

### **6.3.1. Desarrollo de la actividad.**

La actividad que se propone es la elaboración de un gran collage sobre el tema *descubriendo nuestro cuerpo*, y en el que a partir de la silueta de su propio cuerpo, y la exploración que va haciendo del mismo, vaya expresando sus intereses, motivaciones, al mismo tiempo de ir conociendo los objetos y sus características.

Se trata de que el niño vaya descubriendo por medio del juego y la expresión plástica su capacidad de realizar, de saber hacer múltiples cosas por sí mismo, pero al mismo tiempo se pretende que vaya entrando en relación con los otros niños.

Se llevará a cabo en grupo de unas 4 a 6 personas, y cada grupo necesitará un rollo de papel continuo con un tamaño y dimensiones acordes, que podría oscilar entre los 5 ó 6 metros en función del número de niños, lo suficientemente resistente para ser pisado, pintado, mojado con el pegamento, ya que la actividad se realizará en el suelo.

Cada niño, aprovechando un día soleado, dibujará sobre el papel la silueta de su compañero o compañera proyectada por su sombra, la repasará con algún lápiz de color y posteriormente reforzará el contorno con un rotulador grueso para que quede perfectamente marcada.

Posteriormente y en diferentes sesiones, de manera espontánea, cada niño a modo de collage irá rellenando el interior de la silueta con diferentes materiales y utilizando diferentes técnicas: bolas de papel de periódico y revistas pegadas para resaltar algunos volúmenes, tapones, estampaciones con pinturas de colores y diferentes materiales (corchos, papel de periódico arrugados, cartón, patata), etc.

Al final cada una de las sesiones, se procederá a la limpieza de los utensilios, se dejará secar, y se enrollará y guardará para la siguiente sesión.

### 6.3.2. Ficha Técnica de la actividad.

<b>Datos Técnicos</b>	
<b>Nombre de la actividad</b>	Descubriendo nuestro cuerpo
<b>Edad de los alumnos/as</b>	5 años
<b>Duración</b>	Dos meses
<b>Desarrollo de la actividad</b>	
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Adquirir el dominio neuromotor.</li><li>• Conocer y utilizar la técnica del collage.</li><li>• Desarrollar las técnicas del rasgado y la estampación.</li><li>• Utilizar la sombra proyectada por los objetos y por sus propios cuerpos.</li><li>• Construir formas con volumen con algunos materiales de desecho.</li><li>• Aprender a pedir colaboración y también a ofrecerla.</li><li>• Limpiar y ordenar los utensilios que se han utilizado.</li></ul>
<b>Contenidos</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Juegos con la imagen.</li><li>• Comprensión del lenguaje visual.</li><li>• Desarrollo del pensamiento asociativo.</li><li>• Vocabulario: sombra, imagen, collage, estampación, etc.</li><li>• Desarrollar sus propios mensajes utilizando las imágenes.</li><li>• Armonía y equilibrio de la relación y el contacto.</li><li>• Capacidad de moverse en el espacio y en el tiempo. Exploración.</li><li>• Reconocimiento del cuerpo.</li></ul>
<b>Materiales</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Materiales de desecho (cajas, rollos de cartón).</li><li>• Rotuladores.</li><li>• Pintura de dedos.</li><li>• Lápices de colores.</li><li>• Cubeta de pintura de dedos.</li></ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Periódicos y revistas.</li> <li>• Patatas.</li> <li>• Pegamento.</li> </ul>
<b>Actividades</b>	<p><u>Colectivas:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Formar los grupos a través de juegos de elección.</li> <li>• Preparar todos los utensilios que se van a utilizar en la realización de la actividad.</li> <li>• Trabajo en parejas para la búsqueda de la sombra de su compañero y el posterior dibujo de la silueta.</li> <li>• Limpiar los utensilios utilizados, dejándolos en perfectas condiciones de uso para las siguientes sesiones.</li> </ul> <p><u>Individuales:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Repasar la silueta del compañero con lápices de colores y reforzarlo posteriormente con un rotulador grueso</li> <li>• Estampación con diferentes objetos tanto naturales como artificiales.</li> <li>• Trocear, arrugar y rasgar papeles de periódico y revistas para efectuar el relleno de figuras.</li> <li>• Pintar con pintura de dedos las partes que no necesiten volumen.</li> </ul>

### 6.3.3. Evaluación.

- Con las actividades grupales como la que se expone, se va a conseguir que sus miembros aumenten la motivación hacia el trabajo, al mismo tiempo de permitirles distintos puntos de vista para tomar las decisiones. Las tomadas por todo el grupo tienen mayor aceptación que las decisiones tomadas de manera individual.
- La participación en estas actividades colectivas les va a reportar interés y consideración por las elaboraciones plásticas propias y las de los demás, porque no debemos olvidar que el inicio de la actividad lo lleva a cabo su compañero

que es el que va a marcar la proyección de su sombra sobre el papel y después será él, quien efectúe el collage. Con ello garantizamos la colaboración mutua.

- Al mismo tiempo, al dar un sentido lúdico a sus realizaciones, van a poder descubrir que en función de su situación, la sombra se proyectará de una manera u otra, con lo que esos juegos de imagen les van ir permitiendo conocer su propio cuerpo.

### **6.3 PLANIFICACIÓN DE UNA SESIÓN EN EL MUSEO.**

Este tipo de actividades nos va a permitir que tanto los niños y niñas como los profesores, puedan generar aprendizajes más atractivos, saliendo fuera de la rutina diaria del aula, mediante la exploración y el conocimiento de obras originales, para apreciar su belleza, y así cubrir uno de los objetivos generales de toda educación artística, que es el desarrollo de la sensibilidad estética a partir del conocimiento del patrimonio cultural.

En la visita al museo se trata de que los niños y niñas tengan una participación activa y vayan descubriendo por si mismos lo expuesto en el mismo, así como determinados aspectos de la expresión plástica.

La actividad se plantea en el Museo de Arte Contemporáneo Esteban Vicente, que a pesar de que alberga una serie de obras donadas por el autor que lleva su nombre, la exhibición de esta colección permanente, se alterna con exposiciones temporales y actividades diversas.

Como propuesta educativa tiene una visita-taller vinculada a los toys y a una proyección con imágenes de otros artistas que trabajan con juguetes. En el taller, los niños y niñas se divierten creando sus propios juguetes, descubriendo las características de las pinturas y la obra gráfica del pintor que da nombre al Museo, para ilustrar poemas como hizo el artista.

Para llevarla a cabo, previamente habrá que planear las fechas, que se trate de una exposición acorde con el desarrollo del niños, informar al museo de las



características del grupo, estudiar en el museo el recorrido de la exposición, preparar la actividad en el aula con los alumnos, etc. en definitiva se trata de elaborar un juego sencillo de participación de todo el grupo.

Lo que se pretende en las actividades que se lleven a cabo en los museos es que tenga un carácter lúdico, a partir de juegos, con un triple objetivo:

- Acercar a los niños y a las niñas al contexto artístico de la exposición.
- La adquisición por parte de estos de los conocimientos de forma activa.
- Incentivar a los alumnos y alumnas el deseo del gusto por los Museos.

En todo caso, lo importante de este tipo de actividades, es la participación de todos los niños y niñas, y que estén en condiciones de llevar a cabo la propuesta del juego previamente preparada.

### 6.3.1. Ficha Técnica de la actividad.

<b>Datos Técnicos</b>	
<b>Nombre de la actividad</b>	Visita al Museo
<b>Edad de los alumnos/as</b>	5 años
<b>Duración</b>	Dos meses
<b>Desarrollo de la actividad</b>	
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acercar a los alumnos al mundo del arte, en concreto a la pintura y a la escultura.</li> <li>• Iniciarles en algunas técnicas: acuarela, témpera, ceras blandas, rotuladores.</li> <li>• Fomentar el gusto por las obras de arte.</li> <li>• Iniciarles en el conocimiento y uso de un vocabulario técnico y específico sobre este tema.</li> </ul>
<b>Contenidos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La pintura como arte. Los Museos o pinacotecas. Técnicas de pintura.</li> <li>• Algunos pintores: datos de su vida y de su obra.</li> <li>• Vocabulario: bodegón, retrato, paisajismos, puntillismo,</li> </ul>

	<p>acuarelas, témperas, lienzo, colores fríos, cálidos, exposición.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Correspondencia entre lo que saben y lo que ven.</li> <li>• Juegos a partir de los conocimientos adquiridos.</li> <li>• Desarrollar sus propias obras en consonancia con las obras de la exposición.</li> <li>• Participar activamente en juegos creativos de grupo.</li> </ul>
<p><b>Materiales</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiales de desecho (cajas, rollos de cartón).</li> <li>• Acuarelas.</li> <li>• Témperas.</li> <li>• Ceras blandas.</li> <li>• Punzones.</li> <li>• Palillos.</li> <li>• Periódicos.</li> <li>• Pegamento.</li> </ul>
<p><b>Actividades</b></p>	<p><u>Colectivas:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Visita al Museo Esteban Vicente de Segovia</li> <li>• Visualización de cuadros de los pintores estudiados.</li> <li>• Elaboración de una exposición en un tablón del pasillos sobre los autores, sus cuadros, realizaciones artísticas de los alumnos y alumnas, tanto los relativos a pintura como a la manualidades del circo.</li> </ul> <p><u>Individuales:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dibujos libre sobre las experiencias vividas.</li> <li>• Autorretratos.</li> <li>• Paisajes.</li> <li>• Técnica con ceras blandas-negro y raspado con palillos.</li> <li>• Técnica del puntillismo (con rotuladores).</li> <li>• Fabricación de determinados elementos relacionados con el circo, como jaulas para fieras, equilibristas, forzudos, bailarinas y demás personajes.</li> </ul>

### **6.3.2 Desarrollo de la actividad.**

En concreto la exposición que nos va a servir de base para esta propuesta es òel circo en el arteö. Para desarrollar esta actividad lo haremos en varias fases, que a su vez nos pueden servir de pauta para otras posibles visitas a los museos.

#### **Antes de la visita al Museo.**

Antes de efectuar la visita al Museo, es importante llevar a cabo un ejercicio de motivación previa, mediante el visionado de videos, diapositivas, libros sobre lo que vamos a ver en el museo, etc.

También se puede pedir la colaboración de algún padre, madre, familiar o amigo que esté en contacto con el arte de la pintura, para que en una o varias visitas nos haga una demostración de alguna técnica de dibujo, y que vaya despertando en el niño el interés por el arte.

Otra forma, es partir de algo que ya está publicado y aprender de ello. En concreto para esta actividad se eligen tres pintores: Vicent Van Gogh, Diego Velázquez y Pablo Picasso. De cada uno de ellos, se va a admirar una técnica y copiar un estilo. De Van Gogh, aprenderemos a hacer autorretratos. De este pintor holandés se puede apreciar la técnica de pinceladas breves de colores variados, que daban a sus fondos un estilo muy especial. Se pueden utilizar ceras blandas. En este autor también nos podemos inspirar para crear paisajes, utilizando acuarelas con pinceladas cortas, como en los cuadros impresionistas.



Figura 4: autoretratos.

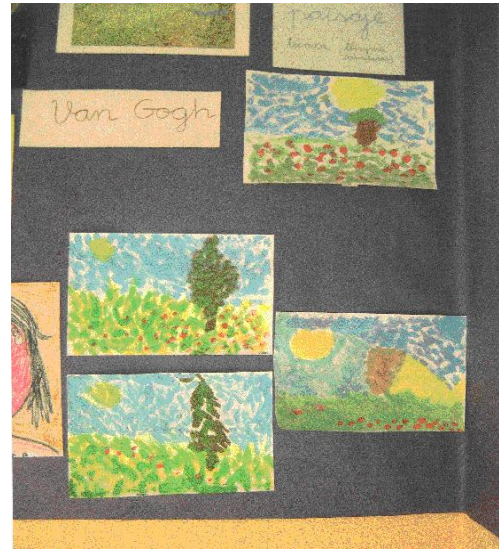


Figura 5: paisajes

Se pueden hacer bodegones observando cuadros de Velázquez, utilizando la técnica del puntillismo y con rotuladores, o descubriendo la técnica del collage con una obra tan famosa como *Las Meninas*.



Figura 6: bodegones.

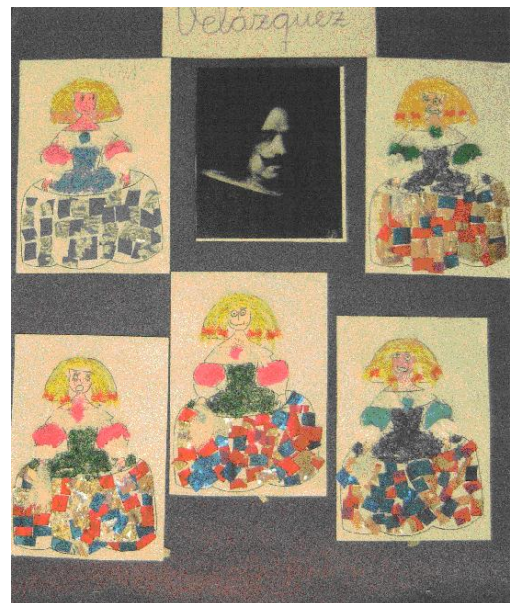


Figura 7: Meninas.

Utilizar las obras de Picasso, destacando las peculiaridades de este pintor, el colorido, la variedad, la *ñareza* sobre todo en esas mujeres con las caras torcidas, los ojos a distinta altura, las narices de perfil en caras que se ven de frente, etc.

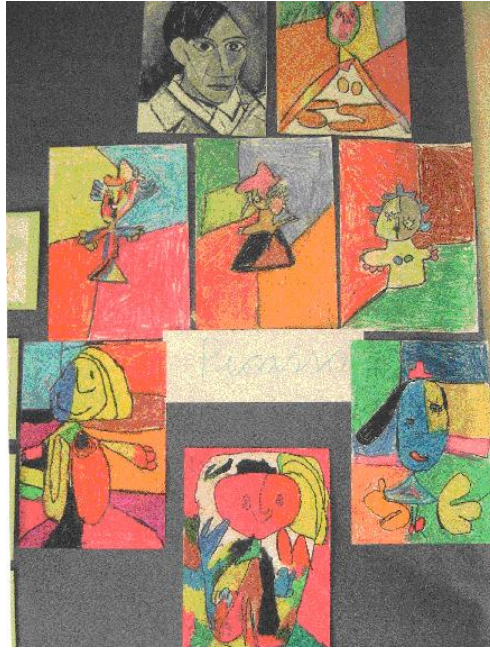


Figura 8: dibujos sobre Picasso.

### **Descripción de la visita.**

Dado el número de alumnos, se estima conveniente que la actividad se lleve a cabo con dos monitoras, por lo que el grupo se dividirá en dos subgrupos, y mientras uno ve los cuadros y esculturas sobre el circo con una de las monitoras, el otro grupo en clave lúdica, irá construyendo lo que denominamos un ñpequecircoö con materiales de desecho: cajas, rollos de cartón, palillos.

Con las orientaciones de las monitoras, y la imaginación y creatividad de los niños se trata de ir fabricando determinados elementos relacionados con el circo, como jaulas para fieras, equilibristas, forzudos, bailarinas y demás personajes del circo. Después se cambiará el turno y así todos participarán en las dos actividades.

### **Después de la visita.**

Una vez efectuada la visita al Museo, es el momento de ponerse manos a la obra y que los niños con la base de la experiencia vivida y los conocimientos adquiridos, comiencen a realizar sus propias obras de arte. Para lo que se hará un rincón temático en el aula con láminas, sus propias creaciones, fotos de los pintores.

Al mismo tiempo se puede llevar a cabo una exposición y juego con los elementos efectuados en el taller del museo relativos al circo. Podemos crear nuestro propio circo y llevar a cabo varias funciones durante algunos días.

Finalmente con todos los trabajos efectuados podemos montar una pequeña exposición para que todo el colegio pueda disfrutar de ella, en un pasillo, salón etc. e invitar a los padres a esas exposiciones.

### **6.3.3. Evaluación.**

- El final del juego llevará consigo la valoración del resultado y la presentación de su obra a los demás miembros del grupo. Con ello se está consiguiendo una reflexión grupal, al ir analizando de manera conjunta lo conseguido por cada uno, con las sugerencias que se puedan ir aportando.
- La satisfacción de exponer sus obras mediante una exposición abierta para el resto del colegio y de los padres.
- A nivel de programación, nos va a permitir hacer balance del juego realizado, para poder introducir mejoras, e incluso para poder relacionarlo con otro que nos pueda aportar un nuevo contenido educativo.

## 7.- CONCLUSIONES.

El deseo de crear es universal; sin embargo la conducta creativa no surge espontáneamente de una manera total y plena sino que ha de ser aprendida. Las conductas creativas parten de una base propia de todo ser humano, que le lleva a expresarse de forma singular y original; pero a veces sus manifestaciones son escasas debido a una acción social y educativa poco estimuladora de dichas actitudes creadoras.

Lo que se ha pretendido con el presente trabajo es sensibilizar la dimensión creativa del docente para ayudarlo a actuar como facilitador de ese desarrollo creativo a sus alumnos y alumnas, y crear el ambiente propicio y favorecedor, así como unos escenarios de juego que posibiliten diversidad de experiencias:

- El juego como actividad motriz.
- El juego como actividad social (relación con los demás, cooperación, cumplimiento e las normas.
- El juego como actividad psicológica (vencer miedos, timidez, complejos, etc).
- El juego como actividad intelectual: aprender a escuchar, interpretar órdenes y mensajes, actuar conforme a unas normas establecidas de antemano.

Como docentes tenemos que reforzar el pensamiento divergente y las conductas creativas del niño, ya que se ha comprobado por diversos autores (Guilford, 1977) que la creatividad en los niños disminuye con los años de escolaridad, dado que en las programaciones escolares se da un predominio total de aprendizajes orientados hacia el pensamiento convergente, conductas uniformes y adaptadas. El éxito se logrará cuando el niño no haga una repetición de lo que percibe, sino que sea capaz de elaborar y de transformar aquello en otra realidad, dándole un toque personal.

Por otra parte, resaltar la importancia de la expresión plástica como una forma de representación y comunicación, que emplea un lenguaje que le permite expresarse a través de materiales y del uso de distintas técnicas que favorecen el proceso creador, y que viene dada por que:

- Es el educador infantil quien desarrolla los proyectos o propuestas relacionados con dicha expresión en la etapa de Educación Infantil, de ahí que deba conocer sus técnicas y recursos.
- Las actividades plásticas influyen en el desarrollo del niño, y por tanto en su proceso madurativo en todos los ámbitos: afectivo, emocional, de representación, intelectual, motriz, social, de atención.
- En el ámbito educativo, y más concretamente en la etapa de educación infantil, esta materia es un componente indispensable, por la riqueza de los medios que utiliza, la sencillez de las técnicas de las que se sirve, y la gran cantidad de soportes sobre los que trabaja.

Debemos recordar que todo proyecto educativo se realiza en y presupone un determinado formato organizativo, lo que llevaría necesariamente a la renovación de las estructuras organizativas, al suponer una renovación cualitativa de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Se entiende que la utilización del enfoque socio afectivo sería el idóneo para una propuesta de este tipo ya que procura que el proceso de enseñanza-aprendizaje no se separe del componente afectivo y experimental, para desarrollar cualidades en los niños desde la experiencia personal y la participación, describiendo y analizando dicha experiencia y generalizándola a la vida real.

Por último, se pretende concienciar a los niños y niñas que los juguetes no sólo son los productos así comercializados, sino también cualquier objeto que sirva de soporte para la acción del juego. Muchos materiales de la vida cotidiana ofrecen posibilidades sorprendentes para el juego infantil: ruedas, tapones, carretes de hilo, cajas, etc. Y al mismo tiempo, con la utilización de material de desecho, aprendan a valorar la importancia del medio ambiente y que conozca, utilice y valore el mundo que les rodea desde una perspectiva respetuosa y creativa.



## 8.- REFERENCIAS BIBILOGRAFICAS.

### 8.1 DISPOSICIONES LEGALES.

*LEY ORGÁNICA 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.* Recuperado de <http://www.boe.es/boe/dias/2006/05/04/pdfs/A17158-17207.pdf> (Consulta: 9 de marzo de 2012).

*REAL DECRETO 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil.* Recuperado de <http://www.boe.es/boe/dias/2007/01/04/pdfs/A00474-00482.pdf> (Consulta: 9 de marzo de 2012).

*DECRETO 122/ 2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León.* Recuperado de [http://www.stecyl.es/LOE/EnseMinimas/Decreto\\_122\\_2007\\_2\\_CicloInfantil\\_LOE\\_CyL.pdf](http://www.stecyl.es/LOE/EnseMinimas/Decreto_122_2007_2_CicloInfantil_LOE_CyL.pdf) (Consulta: 13 de marzo de 2012).

### 8.2 REFERENCIAS.

Abad, J. (2008). *Iniciativas de Educación artística a través del arte contemporáneo para la escuela infantil.* (Tesis doctoral). Universidad complutense de Madrid. Recuperado de <http://eprints.ucm.es/9161/abad.pdf> (Consulta: 21 de marzo de 2012).

Asejo, H. (2009). *5 juegos en el aula para estimular la educación plástica.* Recuperado de <http://issuu.com/caris21al/docs/juegos> (Consulta: 16 de marzo de 2012).

Caba, B. (2004). *De jugar con el arte al arte de jugar.* (Ensayo). Recuperado de <http://storage.vicaria.edu.ar/caba.pdf> (Consulta: 9 de marzo de 2012).

Cabezas, A. (2009). La educación Plástica en Educación infantil. *Revista digital. Innovación y experiencias educativas*, 15, 1-8.

Fingermann, G. (1970). *El juego y sus proyecciones sociales*. Buenos Aires: El Ateneo.

Guildford, J.P. (1986). *La naturaleza de la inteligencia humana*. Buenos Aires: Paidós.

Guildford, J.P. (1991). *Creatividad y educación*. Barcelona: Paidós.

Gutiérrez, M.T. (2006). *La significación del juego en el arte moderno y sus implicaciones en la educación artística*. (Tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de <http://eprints.ucm.es/tesis/bba/ucm-t28325.pdf> (Consulta: 23 de marzo de 2012).

Huizinga, J. (2000). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.

Lowenfeld, V. y Lambert, W. (2008). *Desarrollo de la capacidad intelectual y creativa*. Madrid: Síntesis.

Paredes, J. (2003). *Juego, luego soy*. Sevilla: Wanceulen Editorial.

Torrance E.P. (1977) *Educación y capacidad creativa*. Madrid: Morava.

Torrance E.P. (1986) *La enseñanza de la creatividad*. Madrid: Santillana.