



Universitat d'Alacant
Universidad de Alicante

**EL JUEGO COMO RECURSO DIDÁCTICO EN LA
EXPRESIÓN PLÁSTICA**

El arte de jugar



Grado en Maestro en Educación Infantil

Curso académico: 2017/18

Curso: 4º

Autor/a: Miguel Carpio, María Remedios

DNI: 45839006-Y

E-mail: mrmc10@alu.ua.es

Tutor/a: Pérez Castelló, Teresa Dolores

Centro: Facultad de Educación. *Universidad de Alicante*

Resumen:

El presente trabajo fin de grado pretende mostrar la importancia que tiene el juego como recurso didáctico en la enseñanza, y aprendizaje, de la expresión plástica en la etapa de Educación Infantil. Para demostrarlo llevaremos a cabo una investigación a partir de distintos referentes que aseguran que existe una gran conexión entre la expresión plástica y el juego. Dichos referentes construyen un marco teórico firme y bien argumentado, lo que nos ayuda a realizar el planteamiento de la propuesta didáctica, innovadora y única, que se recoge en este trabajo.

Este trabajo concluye con la obtención de resultados y conclusiones que culminan la investigación realizada, todo esto será explicado y comentado destacando los datos más relevantes de nuestra investigación. Del mismo modo se reflejan unas líneas de continuidad para profundizar en esta investigación, con la intención de descubrir nuevos aspectos que nos puedan intrigar.

Palabras clave:

Expresión plástica, arte, creatividad, juego, cooperación y educación infantil.

ÍNDICE

1. Introducción y justificación	1
2. Marco teórico	3
2.1 La expresión plástica.....	3
2.2 El juego	6
2.3 El juego como estrategia didáctica	7
3. Metodología y análisis de los participantes	8
3.1 Metodología usada en la experiencia didáctica	8
3.2 Participantes.....	9
a) Docentes	9
b) Familias	9
c) Alumnado	9
4. Propuesta didáctica.....	10
4.1 Objetivos didácticos	19
4.2 Temporalización de las actividades propuestas	20
4.3 Espacios y recursos utilizados.....	21
4.4 Evaluación	21
5. Discusión y resultados.....	22
6. Conclusiones	33
7. Referencias bibliográficas	34
7.1. Referencias legislativas	35
8. Anexos.....	36

1. Introducción y justificación

El presente trabajo fin de grado (TFG) surge del interés por la expresión plástica y el juego, ya que forman una combinación perfecta. Son motivadores y beneficiosos para un correcto desarrollo cognitivo, social y afectivo.

Por un lado, el juego es utilizado frecuentemente para integrar a los/as niños/as en su entorno para que sean capaces de formarse, establecer relaciones sociales y comprender las normas de la sociedad a la que pertenecen. Sabiendo esto, no podemos pensar que se trata sencillamente de una técnica para distraer a los/as niños/as, sino que, de manera singular contribuye al desarrollo, favoreciendo las habilidades sociales, mentales y físicas. Todo esto, convierte al juego en una estrategia metodológica importante para la enseñanza de la educación plástica en esta etapa. Pues es la forma más espontánea para desarrollar la creatividad del niño/a, por ello, es aconsejable garantizar el juego como eje de toda actividad en Educación Infantil, permitiendo a los pequeños/as complacer sus necesidades sin límites.

Por otro lado, la expresión plástica es una de las principales representaciones con la que los/as niños/as comienzan a comunicarse e interpretar sus experiencias, impresiones, emociones, etc. Además, estimula el desarrollo de diferentes elementos que favorecen su formación como persona, como la confianza en sí mismo, el desarrollo madurativo y sus habilidades, como, por ejemplo: la motricidad, la visión espacial, la creatividad, etc. Todo esto ayuda a cualquier niño/a en los diferentes contextos de la vida, permitiéndoles tomar decisiones, escoger sus amistades, etc. Estas vivencias, a través de la experimentación, ayuda a los/as niños/as introvertidos/as a ampliar su círculo social, al alumnado con conducta disruptiva a regular sus impulsos, y a los/as que sufren dificultades de coordinación les favorece manipular diferentes materiales que requieren distintos movimientos, etc.

Partiendo de las ventajas citadas, que proporcionan plástica y juego en Educación Infantil, los docentes de este ciclo deben estimular y favorecer el desarrollo de la creatividad de su alumnado. Aunque la realidad, en muchas ocasiones, es otra.

A lo largo de la etapa de Educación Infantil se ofrece al alumnado momentos de juego libre como premio tras finalizar una actividad individual. A pesar de que actualmente la mayoría de aulas disfrutan de distintos rincones de juego, una de las actividades lúdicas que más suelen ofrecer los docentes durante el tiempo de juego libre, es la realización de un dibujo. En la mayoría de casos, la realización de estos dibujos no resulta lúdica para el alumnado ya que se llevan a cabo cuándo sobra tiempo, a modo de “relleno”, además con un material escaso para agilizar la recogida y limpieza. Este hecho, junto a las típicas clases de plástica en las que la técnica más utilizada es la de colorear, convierte la expresión plástica en un ámbito poco significativo, carente de sentido, rutinario, basado en la repetición. Se puede decir que, con prácticas educativas del estilo descrito, la escuela ejerce como freno ante la creatividad, por lo que los docentes deben ser conscientes de este peligro para manifestar cuáles son sus tareas y actitudes para facilitar el libre desarrollo creativo del alumnado dentro de un clima propicio.

Por lo descrito consideramos que la escuela, en todas sus áreas, debe caracterizarse como espacio facilitador del desarrollo de la creatividad en cada una de las dimensiones de la personalidad infantil. En toda la etapa de Educación Infantil se concibe como un pack especial e indivisible: juego + expresión plástica + creatividad, para que el alumnado logre actuar de forma única, creativa, con autonomía dentro de un ambiente que le permita expresarse de forma natural y espontánea.

Con esta finalidad, respaldándonos en diferentes autores, implementaremos una propuesta didáctica que integra diferentes actividades plásticas que se llevarán a cabo a través del juego. Dichas actividades pretenden que el alumnado deje de ser pasivo y desarrolle un papel activo en su enseñanza, es decir, que actúe, decida y se exprese. De esta forma serán capaces de construir sus propios aprendizajes a través de la experimentación, la observación y manipulación de diversas técnicas y materiales. Así mismo, descubrirán sus posibilidades en relación a la expresión plástica, fomentando en todo momento la capacidad de expresión a través de su imaginación y creatividad.

2. Marco teórico

El marco teórico sobre el que se va a sustentar el presente trabajo fin de grado constará de tres partes: la expresión plástica, el juego, y por último, el juego como recurso didáctico en la expresión plástica.

2.1. La expresión plástica

Proporciona la expresión espontánea de las emociones y pensamientos, mientras se fomenta la creatividad y la imaginación. Esto facilita al alumnado un nuevo medio de comunicación y diferentes modos de percibir.

A pesar de sus ventajas, Gutiérrez (2004) expone que antiguamente las artes plásticas se asociaban a determinados oficios artesanos, por lo que se consideraba un aprendizaje aparte, y por ello no eran dignas de ser estudiadas por los/as hijos/as de las clases sociales más acomodadas.

A partir del Renacimiento, siglos XV y XVI, se comienza a respetar socialmente al artista, ya que se empieza a pensar que las experiencias plásticas pueden, además de desarrollar la creatividad, facilitar la adquisición de conocimiento que no puede ser alcanzado en otros ámbitos.

A finales del siglo XIX se comenzó a mostrar interés por la Educación Artística, para intentar ofrecer al alumnado una programación motivadora con la que pudiesen alcanzar buenos resultados educativos, esto causó una complicación pedagógica. Algunos pedagogos como Binet, Coussinet, Pestalozzi, Decroly, Dewey, Stanley Hall y María Montessori, se opusieron a la pedagogía tradicional y juntos formaron el movimiento “Escuela Nueva” (1889), que tenía como objetivos: estimular la actividad del alumnado y desarrollar sus habilidades creadoras. Esto se alcanzaría incorporándolo en el currículo.

Son numerosos los referentes teóricos que justifican una correcta práctica educativa en el ámbito de la expresión plástica, pero nos centraremos en cuatro, dos mujeres y dos hombres.

María Montessori (2014), trabajaba las actividades plásticas al mismo nivel que cualquier otro ámbito, pues ella no prioriza en ninguno ya que todos los considera importantes. Estos ámbitos son ofrecidos al alumnado como

ambientes preparados, es decir, espacios muy bien organizados que promueven la autonomía del alumnado. Aquí el docente actúa como guía, para que exploten plenamente su creatividad.

Siguiendo con los ambientes, el pedagogo Loris Malaguzzi (2005), iniciador de la metodología Reggio Emilia, destaca que el ambiente es crucial porque motiva la comunicación y las relaciones sociales. Para lograr esto último, guiados por el docente, esta metodología invita al alumnado a organizarse en pequeños grupos para realizar las actividades, dentro o fuera del aula, para que juntos se muevan y exploren los distintos espacios. El arte es un aspecto muy importante en Reggio Emilia, por ello ofrece el espacio "Atelier" en el que hay diversidad de materiales a la vista, bien organizados, con los que el alumnado podrá experimentar, expresar y crear pensamientos.

Otra prestigiosa pedagoga es Rebeca Wild (2011), quién insiste en el respeto hacia el proceso de desarrollo para que éste se ocasione, sin presionar al alumnado a que se igualen entre sí, respetando el ritmo de cada niño/a. Su teoría beneficia la diversidad de expresión, ofreciendo diferentes experiencias.

Para Wild (2011) también es importante el ambiente de trabajo, en el que el alumnado pueda desenvolverse de forma autónoma, fomentando su curiosidad y motivación por aprender sin depender del adulto, como nos explica:

Aquí los adultos se abstienen de dirigir y programar las experiencias de los niños. Su presencia, en cambio, lejos de ser superflua o decorativa, da seguridad física y emocional a los niños. (...) Esta seguridad permite al niño aprender a tomar decisiones importantes para él. (...) Después que el niño haya tomado su decisión el adulto le sirve a veces de modelo en el manejo de los materiales y herramientas. (Wild, 2011)

Por su parte, Víctor Lowenfeld (2008), nunca percibió las artes visuales como un fin sino como un medio. El/la niño/a que dibuja desarrolla su creatividad a través de la liberación de su propia expresión, lo que le permite ser más creativo/a y resolutivo/a en cualquier otro aspecto como ser humano, no sólo en su faceta de creador/a visual.

Lowenfeld (2008) expone que el objetivo principal de la expresión plástica es desarrollar la creatividad del niño/a. La expresión del impulso creativo se presenta como una ayuda terapéutica además de educativa:

El niño que usa la actividad creativa como una vía de escape emocional ganará libertad y flexibilidad como resultado de la descarga de tensiones innecesarias. Sin embargo, el niño que se siente frustrado desarrollará inhibiciones, y a causa de ello sentirá que su personalidad está limitada. El niño que ha desarrollado libertad y flexibilidad de expresión se podrá enfrentar a nuevas situaciones sin problemas, mientras que el niño inhibido y limitado, acostumbrado a imitar más que a expresarse de una manera creativa, preferirá avanzar siguiendo las pautas establecidas y no será capaz de adaptarse a nuevas situaciones. (Lowenfeld, 2008).

Este autor manifestó que los docentes que imparten plástica no tienen que saber mucho sobre el ámbito, pero sí sobre cómo estimular al alumnado para que se expresen y desarrollen su creatividad. De este modo los/as niños/as activan su conocimiento, la capacidad expresiva, registran sus emociones y se relacionan con el entorno.

Siguiendo con los docentes, también Lowenfeld (2008) facilita a estos una diferenciación entre las etapas del desarrollo artístico según la edad cronológica en la que se van observando, de forma generalizada, algunos cambios en las creaciones.

Asimismo, Lowenfeld (2008), considera la expresión plástica necesaria para conseguir un correcto desarrollo psíquico y emocional, por tanto, no debe ser limitada:

Si los niños se desarrollaran sin interferencia alguna del mundo exterior, no sería necesaria estimulación especial alguna en su trabajo creativo. Todos los niños utilizarían sin inhibición su profundamente enraizado impulso creativo, confiando en su propia forma de expresión. (...) Cada vez que oigamos decir a los niños “no puedo pintar eso” podemos estar seguros de que se ha producido en sus vidas algún tipo de interferencia. (Lowenfeld, 2008)

2.2. El juego

En el juego se sitúan los orígenes de los procesos creativos del ser humano y la exteriorización de la imaginación en la infancia. Huizinga (2004) lo define como:

El juego, en su aspecto formal, es una acción libre ejecutada “como si” y sentida como situada fuera de la vida corriente, pero que a pesar de todo puede absorber por completo al jugador, sin que haya en ella ningún interés material ni se obtenga en ella provecho alguno, que se ejecuta dentro de un determinado espacio, que se desarrolla en un orden sometido a reglas y que da origen a asociaciones que tienden a rodearse de misterio o a disfrazarse para destacarse del mundo habitual. (Huizinga, 2004, p.27)

El juego, como expone Vygotsky (1978), “contiene todas las tendencias de desarrollo de una forma condensada, siendo, en sí mismo, una fuente importante para el desarrollo de los niños”. (Vygotsky, 1978, p. 102)

Son muchas las teorías sobre el juego que insisten en sus potencialidades y funciones respecto al desarrollo. Centrándonos en lo cognitivo, Vygotski (1978) señala que el juego permite a el/la niño/a desarrollarse, y avanzar, esencialmente a través de la actividad lúdica. Por su parte Bruner (1984) considera que el juego es el mejor ejemplo de aprendizaje espontáneo, lo asemeja a “un invernadero para la recreación de aprendizajes previos y la estimulación para adquirir seguridad en dominios nuevos”. (Bruner, 1984, p.37) Y Piaget (1994) describió el juego como uno de los procesos que preparan las estructuras cognoscitivas básicas.

Según el autor Heitelt, citado por De la Torre, “el juego es el camino real para el desarrollo de las capacidades espontáneas y creativas” (De la Torre, 1995, p.34). De igual modo, Caba (2004) indica que el juego es para el alumnado, la forma propia de indagar en el mundo, de relacionarse con experiencias sensoriales, objetos, personas y sentimientos.

Abad (2008) expone en su tesis que el juego debe considerarse como: “un conjunto de operaciones que coexisten o interactúan en un momento dado,

por las que el sujeto consigue satisfacer sus necesidades transformando objetos y hechos de la realidad por una parte y de la fantasía por otras” (Abad, 2008, p.183). Para su ejecución se debe tener libertad absoluta, tanto externa como interna.

2.3. El juego como estrategia didáctica

Desde una perspectiva educativa Alcalde (2003) expone que en la infancia “el arte, como juego, es, ante todo, un medio natural de expresión. Los niños son seres en constante cambio y la representación gráfica que realizan debe ser considerada como el lenguaje del pensamiento” (Alcalde, 2003, p.68).

Por otro lado, Gutiérrez (2004) considera que el proceso educativo fundamentado en las enseñanzas artísticas facilita la adquisición de conocimiento y conceptos, ya sean artísticos o no, a través de experiencias que desarrollan la creatividad.

Por su parte, Abad (2008) indica que probablemente el juego es una de las maneras más libres que utilizan los/as niños/as para manifestarse. Por ello, afirma que las actividades plásticas en la etapa de Educación Infantil, forman parte de sus juegos. La creación se convierte en un acto lúdico repleto de significados.

Mientras que Asenjo (2009) defiende que a todos nos gusta jugar, pero en el ámbito educativo el juego ha estado excluido de las actividades académicas. Incluso ha sido utilizado como recompensa, “cuando acabes de estudiar puedes ir a jugar”. Asimismo, explica que, en la educación plástica, a través del juego:

El alumno se ve inmerso en la labor de representar, dibujar formas poniendo a prueba sus destrezas mentales y manuales y, en otras fases del juego, reconocer o juzgar imágenes creadas por otros miembros, con lo que irá adquiriendo (...) sentido crítico. (Asenjo, 2009, p.1)

Por último, Pavey (1982), afirma que los juegos tienen como propósito crear un medio para trabajar en grupo de forma atractiva y grata. E incluso, a través del arte, contribuyen a la formación de los individuos.

3. Metodología y análisis de los participantes

3.1 Metodología usada en la experiencia didáctica

La metodología se fundamenta principalmente en el juego y en las experiencias plásticas. Aplicándose, de forma globalizada, en un ambiente cálido y seguro. Teniendo presente las características individuales de los participantes, enfocada a satisfacerles en todo momento.

Esta metodología organiza al alumnado en distintos tipos de agrupamientos como respuesta a las necesidades de relación y comunicación. Esto permite al alumnado trabajar juntos en la conquista de metas comunes, beneficiosas para todos. De esta forma, todos son partícipes de la tarea propia y de la de los demás, y se implican en ésta entendiendo que su trabajo es imprescindible para el éxito del grupo, dividiendo así la responsabilidad, la cual, no recae sobre un miembro, sino en todos por igual.

Las actividades tienen un alto componente lúdico, y será conveniente dosificar el tiempo para que el alumnado no se agote. Se trabajará en la asamblea para mostrar y compartir información, referente a la plástica.

Al encontrarnos con un alumnado con un alto grado de autonomía se les proporcionará una mejora en el rincón de la plástica y distintos libros referentes a la expresión plástica. De esta forma, el alumnado descubre por sí mismo, razona, investiga y elabora sus propias conclusiones, aunque a veces sean erróneas.

Nuestra metodología se enmarca en la concepción constructivista del aprendizaje. Es decir, se basa en las experiencias, en un ambiente acogedor, de afecto y confianza, transmitiendo al alumnado una imagen positiva de ellos/as mismos/as, para potenciar la autoestima e integración social.

Una metodología muy similar, ha sido utilizada por el Departamento de Educación del Museo Reina Sofía de Madrid, para trabajar el juego como herramienta pedagógica. Para ello se diseñaron cuatro actividades plásticas, diferentes, destinadas a niños/as y familias. Estas son:

- *Tablero invisible*, para niveles de Educación Infantil de 4 y 5 años.
- *Lo que hay en juego*, para familias.
- *El juego como principio*, para niños/as de 5 años.
- *De la mano*, equivalente al anterior, pero dirigido a las familias.

Siendo las dos últimas, diseñadas por el artista visual, y Doctor por la Universidad Complutense de Madrid, Javier Abad Molina, quién relacionó estos talleres con la educación artística.

3.2 Participantes

La investigación del presente Trabajo Fin de Grado se desarrolla en el CEIP Antonio Machado de Elda (Alicante) y es posible gracias todos los/as que, de forma desinteresada, han colaborado.

a) Docentes

Los cincuenta docentes que cumplimentaron la encuesta son todas mujeres, que tienen desde dos a treinta y cinco años de experiencia. De éstas, ocho pertenecen al centro dónde se desarrolla la investigación, quienes me ayudaron a difundir el cuestionario entre sus compañeros/as de otros centros educativos de la localidad y el pueblo vecino, Petrer.

b) Familias

Encontramos a cincuenta familias de tipo tradicional, con una media de edad entre los veinticinco y cuarenta y cinco años. Todas ellas de origen socioeconómico medio, muy heterogéneas y diversas debido a la migración. Los oficios más representativos son los de operarios/as del calzado.

c) Alumnado

Son cincuenta niños y niñas, de 5 años, los que han contestado la encuesta, pero la propuesta didáctica únicamente se lleva a cabo en el grupo A, al ser el alumnado con el que se desarrollaron los prácticums del grado.

Dicho grupo se compone por 25 alumnos/as, de los cuales 13 son niños y 12 niñas, sin grandes dificultades para relacionarse y comunicarse. Todos/as ellos/as tienen personalidades muy diversas, pero ninguno/a distorsiona y entorpece el funcionamiento del aula.

4. Propuesta didáctica

En el presente epígrafe describimos las actividades que componen la propuesta didáctica “¡Somos artistas!”, que cuenta con 9 actividades innovadoras, atractivas y dinámicas. Estas son expuestas a continuación mediante el formato ficha, para facilitar la lectura de la información gracias a sus múltiples apartados, correctamente diferenciados por colores.

Nº: 0. Motivación.	NOMBRE: ¡Soy un artista!	Sesiones: 1
DURACIÓN: 45 min.	AGRUPAMIENTO: Gran grupo	
RECURSOS		
Materiales: Álbum ilustrado “Soy un artista” de Marta Altés.		
Humanos: Docente.		
Espaciales: Aula → asamblea.		
OBJETIVOS		
<ul style="list-style-type: none">- Mostrar de forma divertida, y positiva, el carácter confuso del arte infantil.- Fomentar la imaginación, creatividad y el interés por el arte.- Invitar a plasmar el arte en diversos soportes.- Dar rienda suelta al instinto creativo del alumnado.		
DESCRIPCIÓN		
<p>Antes de mostrar el álbum ilustrado, se formulan distintas preguntas al alumnado, muchas relacionadas con la encuesta que contestaron con anterioridad. De esta forma sabemos de qué conocimientos parte el alumnado.</p> <p>A continuación, leemos el álbum “Soy un artista”. Partimos de esta historia al considerar que lo que le sucede al protagonista no es un caso aislado, sino la realidad del alumnado, en la mayoría de hogares.</p> <p>Finalmente, se pone en común las opiniones y reacciones del alumnado para debatirlas. Mostrándoles la importancia de ser creativo, pues lo que puede parecer un caos llega a ser armonioso, por lo que no hay nada de malo en el arte del niño protagonista.</p>		
OBSERVACIONES		
<p>Fue sorprendente, e impactante, que ningún niño/a considerase como arte lo que hacía el protagonista de la historia, incluso comentaban que el protagonista dibujaba tan mal como ellos/as.</p> <p>Durante la lectura, muchos/as se alarmaron al ver las ilustraciones, considerando que el protagonista se portaba mal con su madre. Todos/as coincidían en que era una trastada.</p>		

Nº: 1	NOMBRE: ¡El arte es la leche!	Sesiones: 1
DURACIÓN: 45 min./ 50 min.	AGRUPAMIENTO: Gran grupo	
RECURSOS		
Materiales: Bol de plástico, leche, jabón (para vajillas), colorantes alimenticios, pincel / palo, y álbum "Colores" de H. Tullet.		
Humanos: Docente y docente de apoyo.		
Espaciales: Aula → asamblea y zona de trabajo.		
OBJETIVOS		
<ul style="list-style-type: none"> - Recordar los colores primarios. - Descubrir, por experimentación, la creación de los colores secundarios. - Reconocer y diferenciar los colores primarios y secundarios. - Suscitar la curiosidad del alumnado ante lo inesperado. 		
DESCRIPCIÓN		
<p>Primeramente, recordamos los colores, e introducimos el concepto de primario y secundario. Para ello utilizamos el álbum "Colores" de Hervé Tullet.</p> <p>Vertemos leche en un bol. A continuación, echamos un par de gotas de cada colorante (rojo, amarillo y azul) en el centro del bol, juntas, pero sin poner unas encima de otras. Después cogemos el pincel e introducimos el mango en la leche, no ocurrirá nada. Seguidamente, mojamos el mango en jabón y lo volvemos a introducir en el bol. Esta vez sí, los colores empiezan a moverse rápidamente, alejándose del pincel, dibujando distintas formas. Si se sigue tocando, aparecen nuevas formas y mezclas de colores.</p> <p>Por último, en grupos de trabajo, se facilita el material al alumnado, más una ficha de investigación en la que registrar lo que ha sucedido. Cada componente del grupo tendrá una tarea: en tres boles distintos, dos echarán la leche y el colorante (siguiendo el orden de la ficha) para que después otros dos introduzcan el pincel, y uno registrará en la ficha lo sucedido. Las tareas pueden ir rotando, si lo desean y son capaces de acordarlo. Finalmente, en asamblea, pondremos los trabajos en común.</p>		
OBSERVACIONES		
<p>El trabajo en equipo se ha desarrollado sin problemas, muy bien coordinados. Han disfrutado en grande intentando, continuamente, elaborar más formas y mejorar el diseño.</p>		

Nº: 2	NOMBRE: Pequeño azul y pequeño amarillo.	Sesiones: 1
DURACIÓN: 45 min. /50 min.	AGRUPAMIENTO: Gran grupo / Individual	
RECURSOS		
Materiales: - Álbum “Pequeño azul y pequeño amarillo” de L. Lionni. - Cartulinas blancas, con fragmentos de la historia. - Pintura.		
Humanos: Docente y docente de apoyo.		
Espaciales: Aula → asamblea.		
OBJETIVOS		
<ul style="list-style-type: none"> - Potenciar y estimular la imaginación y creatividad en el alumnado. - Aceptar y valorar las diferencias para lograr un progreso personal y social. - Eliminar prejuicios de procedencia, sexo, raza, u otra diferencia. - Acercar al alumnado a la lectura a través de la expresión plástica. - Fomentar la socialización y seguridad, al sentir pertenencia a un grupo. 		
DESCRIPCIÓN		
<p>Previo a la actividad, el docente prepara las cartulinas blancas con cortos y sencillos fragmentos de la historia pegados. Se narra la historia de “Pequeño azul y pequeño amarillo” y se reflexiona sobre ella.</p> <p>Al azar se repartirá una cartulina por niño/a. Al haber más cantidad de fragmentos que de niños/as participarán también los/as docentes. Los/as que acaben su escena podrán crear otra, hasta acabar con todas las cartulinas.</p> <p>Estirados boca abajo en el suelo, pintan con los dedos la escena que se considere acorde con el fragmento que aparece en la cartulina. Creadas todas las escenas, el grupo debe ser capaz de colocarlas en orden. La numeración que lleva cada fragmento ayudará. Las diferentes escenas se colocan en el pasillo con el fin de que la comunidad educativa disfrute de este álbum con unas ilustraciones renovadas.</p>		
OBSERVACIONES		
<p>Es sorprendente observar como un álbum tan sencillo entusiasma a niños/as de 5 años. La mayoría del alumnado quedó impactado al ver que “las manchas” tienen características humanas como las emociones, el habla, el razonamiento, entre otras. Esto les hizo empatizar en el momento en que los protagonistas se sienten solos, al no ser reconocidos por sus familias.</p>		

Nº: 3	NOMBRE: El baile de las bolas.	Sesiones: 1
DURACIÓN: 45 min. /50 min.	AGRUPAMIENTO: Pequeño grupo	
RECURSOS		
Materiales: - Caja (creada por el/la docente), folios, pintura y canicas. - Mesa de luz y acetatos de color azul, amarillo y rojo. - Pizarra Digital y web: http://recursostic.educacion.es/primaria/primartis/web/b/19/a_bb19_03vf.html - Álbum ilustrado “Juego de colores” de Hervé Tullet.		
Humanos: Docente y docente de apoyo.		
Espaciales: Aula → asamblea, zona de trabajo y rincón de la PDI.		
OBJETIVOS		
<ul style="list-style-type: none"> - Demostrar que se puede pintar con materiales poco comunes. - Crear pinturas únicas, de forma original. - Desarrollar la coordinación de movimientos. - Afianzar los números ordinales y su uso. - Mostrar otros formatos para crear obras de artes, como las TIC. 		
DESCRIPCIÓN		
<p>El alumnado estará dividido en grupos compuestos por cinco niños/as en cada uno. Los/as docentes facilitarán los materiales y explicarán lo que se va a hacer, que es lo siguiente:</p> <p>De forma libre, el/la niño/a elige los colores que va a usar para su creación. Y un/a compañero/a coloca, en pequeñas gotas, cada color sobre el folio. El docente marca los tiempos, para que otro/a compañero/a vaya facilitando las canicas, de una en una. Una vez se haya pintado con todas las canicas, el docente indica que es el momento de dejar tan solo una y colocar los tubos, el/la mismo/a compañero/a que puso la pintura será el encargado de ponerlos. El/la niño/a que maneja la caja debe pasar la canica por todos los tubos siguiendo el orden de los números ordinales (1º, 2º, 3º y 4º).</p> <p>Mientras los/as otros/as dos componentes del grupo pueden, uno por un lado leer el libro “Juego de colores” y representarlo en la mesa de luz, y el otro estar en la PDI con el/la docente de apoyo realizando el mismo trabajo que con la caja pero en soporte digital, conociendo a Jackson Pollock. El alumnado debe rotar para que todos pasen por las distintas actividades y labores.</p>		
OBSERVACIONES		
El alumnado ha mostrado entusiasmo y por ello han trabajado muy coordinados/as, asumiendo cada miembro sus funciones. Se han organizado a la perfección para todos/as disfrutar de las fases de la actividad sin conflicto.		

Nº: 4	NOMBRE: Peonza molona.	Sesiones: 1
DURACIÓN: 45 min. /50 min.	AGRUPAMIENTO: Pequeño grupo	
RECURSOS		
Materiales: - CD's, tapones y canicas. - Gomets, u otro tipo de pegatinas. - Silicona. - Plastilina.		
Humanos: Docente.		
Espaciales: Aula → Zona de trabajo y asamblea.		
OBJETIVOS		
<ul style="list-style-type: none"> - Ser capaces de crear, transformar y convertir. - Despertar el interés por explorar nuevos materiales y soportes. - Potenciar la iniciativa, imaginación, entusiasmo y dotes artísticas. - Fomentar el reciclaje y el respeto por el medio ambiente. - Evidenciar que los juguetes no sólo son los artículos comercializados. - Demostrar que el color blanco es una mezcla de todos los colores. 		
DESCRIPCIÓN		
<p>El docente facilita los materiales a cada grupo. El alumnado debe decorar con gomets su CD, libremente, a su gusto, sin seguir directrices o modelos. Según vayan finalizando sus creaciones el alumnado facilita su CD al docente, quién estará colocado/a en una mesa con la pistola de silicona para pegar tapones y canicas, con la ayuda del alumnado.</p> <p>El tapón se pone en el centro del CD, por el lado decorado (zona reflejante), y sirve de agarré para hacer girar la peonza. Para que gire, es necesario colocar abajo una canica, en el agujero del medio, por la zona de la etiqueta.</p> <p>Una vez está lista la peonza, el/la docente invita los/as niños/as a jugar con ellas. Para ello, facilita al alumnado un trozo de plastilina por niño/a para que modelen circuitos, obstáculos, etc. Este juego es libre, lo guían los propios alumnos/as y crean sus propios agrupamientos.</p>		
OBSERVACIONES		
<p>La actividad ha resultado ser muy motivadora para el alumnado por el hecho de coger algo que no sirve y hacerlo útil, como es un juguete. La mayoría ha optado por realizar carreras de peonzas, contar para observa que peonza gira más tiempo, percibir que tipos de suelos dificultan el giro de la peonza, etc.</p> <p>Ha gustado tanto la actividad que a diario los/as niños/as traen al colegio las peonzas para jugar con ellas en el patio. Lo cual resulta satisfactorio.</p>		

Nº: 5	NOMBRE: ¡Me descompongo!	Sesiones: 2
DURACIÓN: 45 min./sesión	AGRUPAMIENTO: Pequeño grupo / individual.	
RECURSOS		
Materiales: - Dados del juego (creados por el/la docente) - Cartulinas blancas. - Espuma de afeitarse y colorantes alimentarios. - Bandeja y regla. - Fotografías del alumnado. - Tijeras y pegamento.		
Humanos: Docente y docente de apoyo.		
Espaciales: Aula → Zona de trabajo.		
OBJETIVOS		
- Desarrollar el sentido táctil mientras se ejercita el trazo. - Conocer antiguas técnicas plásticas, como es el marmolado. - Mejorar la percepción visual. - Fomentar la capacidad de observación, la comparación y la memoria visual.		
DESCRIPCIÓN		
<p>1ª sesión: Tras la explicación del docente cada miembro del grupo tiene un rol, que va rotando. Un/a componente del grupo pone y extiende la espuma de afeitarse sobre la bandeja. Después el primer jugador/a tira los dados, primero tres veces el de colores y según el color que salga en cada tirada otro/a compañero/a irá echando el colorante en la espuma. Seguidamente se tira el dado de grafo, una sola vez, y el jugador debe mezclar los colores realizando el trazo que indica el dado tras su tirada. Por último, el jugador pone sobre la espuma la cartulina, presionando, y al levantarla tendrá que eliminar con la ayuda de una regla la espuma y poner a secar su papel marmolado. Mientras, otro/a compañero/a limpia la bandeja para el siguiente jugador.</p> <p>2ª sesión: Cada niño/a tiene una foto suya, la cual por detrás está dividida en líneas horizontales, iguales. El alumnado debe recortar por las rayas, para después volver a recomponer su foto a modo de puzle sobre el papel marmolado, pero dejando pequeños huecos entre cada pieza para dar la sensación de alargamiento y descomposición.</p>		
OBSERVACIONES		
A la mayoría le ha resultado difícil estar limitados a únicamente tocar la espuma con un dedo para hacer el grafo, pues querían tocarla con ambas manos. Por ello al finalizar la 1ª sesión, experimentaron con la espuma sobrante.		

Nº: 6	NOMBRE: ¿Qué tiene Nicomedes en su cabeza?	Sesiones: 1
DURACIÓN: 45 min. /50 min.		AGRUPAMIENTO: Gran grupo y parejas.
RECURSOS		
Materiales: - Álbum "Nicomedes: El pelón." de Pinto & Chinto. - Mural de Nicomedes (creado por el/la docente) - Antifaz. - Material diverso: periódico, cartón, telas, lija, pasta, lana, etc.		
Humanos: Docente.		
Espaciales: Aula → asamblea. Y patio.		
OBJETIVOS		
<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar la creatividad y la imaginación a través del collage. - Conocer el collage como un procedimiento artístico. - Interesar al alumnado en el uso de materiales no convencionales. - Estimular la confianza entre los/as compañeros/as. - Ser capaz de trabajar en equipo, y parejas, con equilibrio entre la visión del conjunto y la tarea individual. 		
DESCRIPCIÓN		
<p>En la asamblea el/la docente presenta el mural de Nicomedes, comenta que tiene un problema y pasa a contar su historia.</p> <p>Después se invita al alumnado a salir al patio, se coloca el mural en una pared y los niños/as forman un semicírculo justo enfrente. El/la docente explica que cada uno debe poner algo en la cabeza de Nicomedes para esconder su calvicie. Cada niño/a utilizando el material que le apetezca crea algo.</p> <p>Para colocar las creaciones sobre Nicomedes jugaremos, por parejas, al juego tradicional "Ponle la cola al burro". Un componente de la pareja indica al otro dónde quiere colocar su creación y posteriormente se pone el antifaz para ser guiado por su compañero hasta el lugar que indicó en el mural. Una vez colocada la primera creación, la pareja cambia de roles y así sucesivamente hasta que todo el alumnado participe.</p> <p>Después, respetando el turno de palabra, el alumnado debate hasta acordar el nombre que le pondrán al collage que entre todos han creado.</p>		
OBSERVACIONES		
<p>El juego fue divertidísimo y tuvo muy buena aceptación. La actividad se realizó antes del patio, al finalizarla y dejar el mural en el aula algunos/as niños/as prefirieron continuar colocando cosas, realizadas con los distintos materiales, sobre la cabeza de Nicomedes.</p>		

Nº: 7	NOMBRE: Emocionarte a oscuras.	Sesiones: 2
DURACIÓN: 45 min. / Sesión.		AGRUPAMIENTO: Pequeño grupo / Individual
RECURSOS		
Materiales: - Luz de neón, témperas flúor y papel continuo negro. - Altavoces, audios y megáfono (sirena). - Cartulinas blancas, tijeras y pegamento. - Pequeñas figuras geométricas en papel de colores.		
Humanos: Docente y docente de apoyo.		
Espaciales: Salón de actos.		
OBJETIVOS		
- Conocer técnicas de grandes artistas. - Interiorizar las distintas emociones y expresarlas a través de la música. - Consolidar el aprendizaje compartido, respetando a los/as compañeros/as.		
DESCRIPCIÓN		
<p>1ª sesión: Separados, se colocan en el salón de actos cinco grandes trozos de papel continuo, sobre los que se pintará utilizando el <i>action painting</i>, técnica que usaba Jackson Pollock para representar y reflejar sus estados de ánimo. Cada papel continuo tendrá colocado un dibujo del “Monstruo de Colores” representando una emoción. Cada zona de papel dispone de un altavoz por el que se reproduce una canción, asociada a una emoción, estas son:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Alegría: <i>Make it shine</i> (Sophonic media). - Tristeza: <i>2º movimiento del concierto para piano nº 5</i> (Beethoven). - Rabia: <i>Danza de los caballeros</i> (Sergei Prokofiev). - Miedo: <i>Scary horror music</i>. - Calma: <i>Le Nouvel Arc-En-Ciel</i> (Michel Pépé). <p>Cada niño/a pinta como quiere, utilizando manos, pinceles, jeringas, cepillos... o materiales para estampar como patatas, limones, tapones, etc. La actividad comienza con cada grupo en una emoción y en sentido horario rotarán, cada 6 minutos, al sonar la sirena. Así todos/as pasan por las diferentes emociones.</p> <p>2ª sesión: Según su estado de ánimo, el alumnado se acerca a los murales de emociones, creados anteriormente, que más le represente. Con las tijeras cortan un cuadrado del mural en el que se encuentran, para luego pegarlo sobre una cartulina blanca. Seguidamente el/la docente les facilita figuras geométricas de distintos tamaños y colores que deben pegar sobre el mural negro que han puesto en sus cartulinas. Así, como Kandinsky, crean composiciones a partir de figuras geométricas, y dibujan si quieren.</p>		
OBSERVACIONES		
Al finalizar la 1ª sesión el alumnado se encontraba muy relajado y tranquilo.		

Nº: 8. Extraescolar.	NOMBRE: Domingo en el MUA.	Sesiones: 1
DURACIÓN: 45 min. /50 min.		AGRUPAMIENTO: Gran grupo.
RECURSOS		
Materiales: - Autorización. - Autobús.		
Humanos: Docentes y familias.		
Espaciales: MUA - Museo de la Universidad de Alicante.		
OBJETIVOS		
<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar el ocio en familia. - Fomentar la socialización entre alumnado y sus familias. - Establecer un ambiente distendido y de diversión. - Acercar a los /as pequeños/as al museo, de manera lúdica y divertida. - Generar interés por la visita a museos. - Mejorar habilidades óculo-manuales a través del origami. - Familiarizar al alumnado con la técnica del plegado de papel. - Desarrollar destrezas: exactitud, precisión, atención y concentración. 		
DESCRIPCIÓN		
<p>La visita guiada que realizaremos en el Museo de la Universidad de Alicante (MUA) es gratuita, previa inscripción obligatoria. Forma parte de la programación "Díamenges al MUA" de actividades de ocio familiar.</p> <p>Se desarrolla el domingo 25 de febrero de 2018, como indica el programa del museo, consiste en una "<i>Visita teatralizada y Taller de origami</i> vinculada a la exposición <i>Diseño Japonés</i>. Un viaje al Japón más tradicional y el más contemporáneo, a través del teatro y los objetos de diseño. Acompañado de la realización de figuritas de origami".</p>		
OBSERVACIONES		
<p>Tras informarnos, mediante Reme Navarro responsable del área didáctica del museo, podemos decir que este taller, como otros tantos que se realizan cada fin de semana, tiene buena aceptación por parte de niños/as y familias.</p> <p>Se ha elegido esta actividad, porque en este momento el alumnado se encuentra conociendo Japón a través del proyecto "La vuelta al mundo en 80 días", lo que hace más motivador la visita. Así también conocen el arte típico del país y las técnicas plásticas más comunes.</p>		

Descritas las actividades, en el *Anexo I* encontramos documentado fotográficamente el desarrollo de las mismas.

4.1 Objetivos didácticos

Estos objetivos están relacionados con los objetivos de ciclo que aparecen en el Decreto 38/2008, en su artículo 3.

La propuesta didáctica que forma parte del presente TFG está centrada en el lenguaje plástico, es decir, en el área III, *Los lenguajes: comunicación y representación*, pero propondremos objetivos para el resto de áreas al tratarse de una propuesta didáctica globalizada e interdisciplinar.

Área I.- Conocimiento de sí mismo y autonomía personal.
<ul style="list-style-type: none">- Valorarse a sí mismo, y al resto, como seres con igualdad de derechos.- Comunicar los propios sentimientos y emociones.- Descubrir las posibilidades creativas de sí mismo.- Identificar las propias cualidades simbólicas.- Desarrollar con autonomía y responsabilidad las actividades plásticas.- Coordinar y controlar, cada vez con mayor precisión, el uso de distintas herramientas plásticas (tijeras, pegamento, pincel,...).
Área II.- Medio físico, natural, social y cultural.
<ul style="list-style-type: none">- Participar en todo tipo de juegos respetando las normas.- Valorar el juego como impulsor de la actividad creativa y medio de relación.- Incentivar una actitud cooperativa favoreciendo la confianza y buen humor.- Descubrir las características de los diferentes materiales: textura, peso,...- Conocer y utilizar distintas técnicas plásticas.- Reconocer e identificar distintas herramientas plásticas.- Observar las características del entorno plástico: colores, formas,....
Área III.- Lenguajes: comunicación y representación.
<ul style="list-style-type: none">- Ampliar las habilidades comunicativas y expresivas.- Expresar e interpretar sentimientos y sensaciones.- Adquirir capacidades espaciales y artísticas.- Potenciar la capacidad creativa.- Crear producciones plásticas propias.- Demostrar, con confianza, sus posibilidades en la expresión plástica.- Utilizar diferentes técnicas de representación y expresión.- Desarrollar la imaginación, la creatividad y la libertad de expresión.- Relacionar el lenguaje, verbal o escrito y el lenguaje plástico.

4.2 Temporalización de las actividades propuestas

La propuesta didáctica ha sido programada teniendo en cuenta el calendario escolar del CEIP Antonio Machado de Elda (Alicante).

El desarrollo de esta propuesta didáctica se realiza en un período aproximado de 15 días, concretamente en el mes de febrero, es decir, en el segundo trimestre. A lo largo de este periodo se organizan las diferentes actividades a desarrollar, con una duración de 45 / 50 minutos por sesión. La distribución de los tiempos y ritmos se establecerán de forma flexible, teniendo en cuenta las características del grupo, respetando siempre los ritmos de aprendizaje, juego y descanso del alumnado.

De forma detallada, en la *Tabla 1* que se muestra a continuación, destacamos los días en los que se lleva a cabo la propuesta didáctica, especificando la actividad prevista para cada día.

Tabla 1. Calendario de la propuesta didáctica. Febrero de 2018

FEBRERO 2018						
L	M	X	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9 Carnaval	10	11
12 Act. motivación	13 Act. 1.	14 Act. 2.	15 Act. 3.	16 Act. 4.	17	18
19 Act. 5. Sesión 1	20 Act. 5. Sesión 2	21 Act. 6.	22 Act. 7. Sesión 1	23 Act. 7. Sesión 2	24	25 Ex. 8
26	27	28				

4.3 Espacios y recursos utilizados

El espacio debe adecuarse a los requerimientos del desarrollo de cada una de las actividades, teniendo siempre como base la comodidad. La elección de los espacios se ha orientado hacia la satisfacción de las necesidades e intereses del alumnado que en él conviven: movimiento, afecto, juego, exploración, comunicación, relación, aprendizaje compartido, etc. Siendo estos los siguientes: el aula, el patio, el salón de actos y el museo.

La selección de recursos es diversa, teniendo en cuenta que deben favorecer el descubrimiento, permitir la observación, la simbolización y la representación. Se han considerado materiales educativos elementos y objetos de cualquier orden con los que los niños y las niñas interactúan y generan aprendizajes. Concretamente, para esta propuesta, se ha utilizado desde materiales más tradicionales, como es pintura, papel y pegamento, pasando por otros menos comunes como: papel continuo, espuma de afeitar, pintura flúor, canicas, periódicos, cartones, telas, etc. detallados en cada actividad.

4.4 Evaluación

La evaluación será global, continua y formativa, teniendo como referentes los objetivos didácticos. Usaremos la observación directa para evaluar en función las capacidades reales y del nivel de aprendizaje. El docente, a diario, realizará registros en un anecdotario (*Anexo II*) de lo más relevante, de la acción del grupo-clase como de casos particulares.

Individualmente se realizará un registro sistemático mediante una escala de estimación (*Anexo III*) en la que se indique los objetivos que el alumnado conoce, desconoce o está en proceso, respecto a los objetivos didácticos planteados. En el caso de no lograr los objetivos se valorará si ha habido mejoras en todo el proceso, y no sólo el resultado.

Finalmente, alumnado y docentes se autoevaluarán cumplimentando unas sencillas rúbricas (*Anexo IV*) según sus impresiones. Así conoceremos los aspectos a mejorar en la función docente, para realizar una intervención más adecuada, si fuese necesaria, hacia el progreso.

5. Discusión y resultados

Para comenzar con la investigación que supone este TFG, el primer paso que dimos fue la elaboración de cuestionarios (*Anexo V*) referidos al tema que estamos abarcando. Estos cuestionarios son tres, distintos para cada tipo de encuestados: docentes, familias y alumnado. Cada uno de ellos ha sido contestado por cincuenta personas. Los resultados quedan reflejados en las siguientes gráficas circulares, basándonos en ellos, los comentaremos y extraeremos nuestras conclusiones.

➤ Encuesta 1: Docentes

1.- ¿En qué curso del 2º ciclo de Educación Infantil se encuentra trabajando en la actualidad?

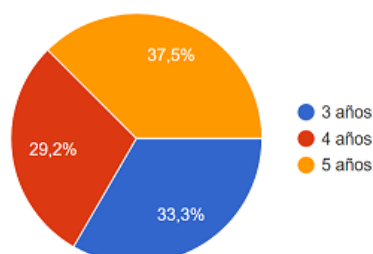


Figura 1. Resultados a la pregunta nº 1 de la encuesta a docentes.

Como vemos en la gráfica las docentes que han contestado el cuestionario trabajan con diversas edades, predominando 5 años.

2.- ¿Imparte expresión plástica a su alumnado?

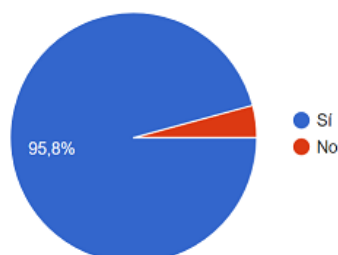


Figura 2. Resultados a la pregunta nº 2 de la encuesta a docentes.

Impresiona observar en esta gráfica que todavía existe un 4,2% de las docentes encuestadas que no imparten expresión plástica en sus aulas. Así muestran que parte de ellas olvidan la interrelación, y globalidad, que existe entre las tres áreas curriculares.

3.- En caso de responder afirmativamente a la pregunta anterior, ¿Cuántas sesiones por semana?

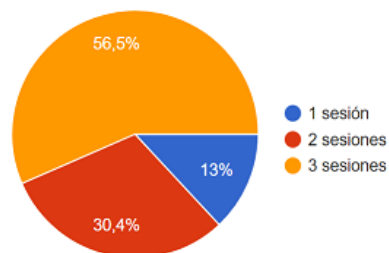


Figura 3. Resultados a la pregunta nº 3 de la encuesta a docentes.

Del 95,8% de las encuestadas que imparten expresión plástica en sus aulas, más de la mitad, distribuyen el ámbito en tres sesiones semanales.

4.- ¿Qué relación considera que existe entre la expresión plástica y aprendizaje?

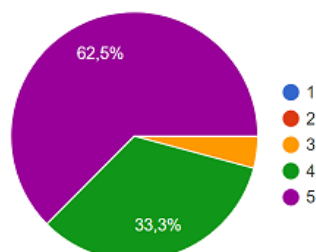


Figura 4. Resultados a la pregunta nº 4 de la encuesta a docentes.

Ante esta pregunta encontramos tres respuestas, dos muy favorables que destacan muy por encima de la tercera, siendo esta última elegida por un 4,2% de las docentes. Curiosamente, este tanto por ciento coincide con las que contestaron que no imparten expresión plástica en sus aulas.

5.- En relación a este ámbito. ¿Realizarías algún cambio significativo en la metodología?

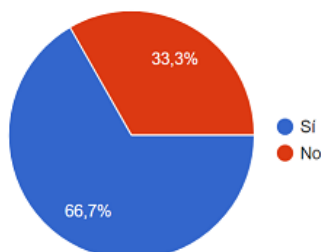


Figura 5. Resultados a la pregunta nº 5 de la encuesta a docentes.

A pesar de que los docentes deben innovar continuamente para eliminar los modelos tradicionales que han quedado obsoletos, más de 1/4 de las encuestadas no lo harían mientras que la mayoría (66,7%) si lo efectuarían.

6.- En caso de responder afirmativamente a la pregunta anterior, ¿Por qué?

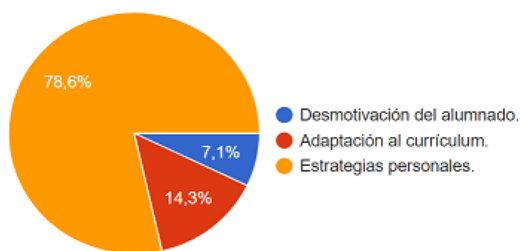


Figura 6. Resultados a la pregunta nº 6 de la encuesta a docentes.

Del 66,7% de docentes que contestaron que sí realizarían cambios metodológicos, la gran mayoría los haría como estrategias personales para con sus propios métodos lograr resultados exitosos en sus alumnos/as.

7.- ¿Has utilizado, o te planteas utilizar, en el ámbito de la expresión plástica el juego como recurso didáctico?

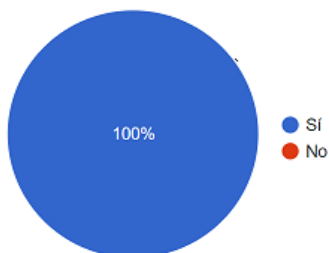


Figura 7. Resultados a la pregunta nº 2 de la encuesta a docentes.

8.- En caso de responder afirmativamente a la pregunta anterior, ¿Te ha dado buenos resultados? ¿O consideras que te los podría dar?

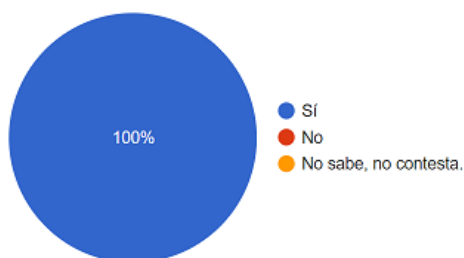


Figura 8. Resultados a la pregunta nº 8 de la encuesta a docentes.

Respecto a las respuestas de las preguntas 7 y 8, podemos observar que todas las docentes encuestadas coinciden, en ambas, al 100% con respuestas favorables. Por lo tanto, podemos decir que las encuestadas son conscientes de que el juego, como actividad de carácter universal, es una estrategia imprescindible para llevar al alumnado hacia el aprendizaje, de forma lúdica y divertida.

9.- ¿Qué importancia cree que tiene este ámbito en la formación de su alumnado?

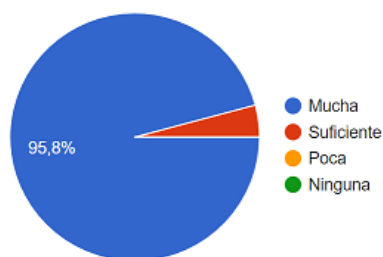


Figura 9. Resultados a la pregunta nº 9 de la encuesta a docentes.

Las contestaciones a esta pregunta son convenientes, pues la gran mayoría (95,8%) dan mucha importancia a la plástica para la formación de su alumnado mientras que solo un 4,2% le da lo considera suficiente.

10.- ¿Está satisfecha/o con los resultados obtenidos por su alumnado en lo que respecta a la expresión plástica?

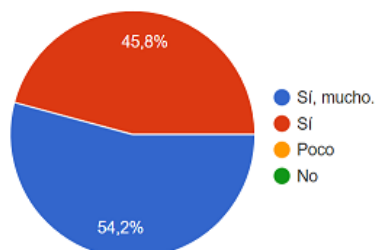


Figura 10. Resultados a la pregunta nº 10 de la encuesta a docentes.

11.- ¿Qué grado de satisfacción crees que tienen las familias sobre este ámbito?

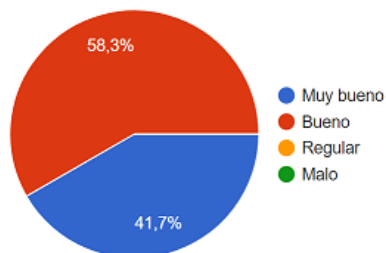
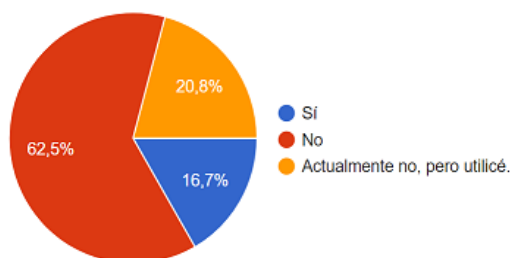


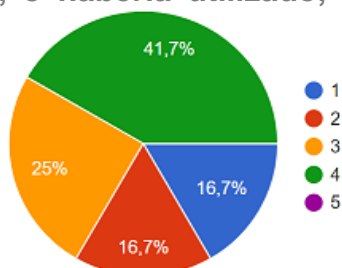
Figura 11. Resultados a la pregunta nº 11 de la encuesta a docentes.

En relación a las respuestas de las preguntas 10 y 11, observamos como las docentes se sienten satisfechas con los resultados obtenidos en la expresión plástica por parte de su alumnado, mientras que consideran que las familias no están del todo satisfechas con este ámbito, aunque como se puede ver en la Figura 11 las impresiones que tienen son buenas.

12.- ¿Utilizas alguna programación de una editorial para desarrollar el ámbito de la expresión plástica?



En caso de usarla, o haberla utilizado, ¿Qué valoración haces de este recurso?



Figuras 12. Resultados a la pregunta nº 12 de la encuesta a docentes.

Por último, más de la mitad de las encuestadas no utilizan libros de texto para impartir la expresión plástica, mientras que el 37,5%, que suman aquellas que lo usan o han utilizado, valoran este recurso con diversidad de opinión, no existiendo ninguna respuesta que lo valore con la mayor puntuación.

Si en Educación Infantil, especialmente en ámbitos como la plástica, se sigue fomentando el uso de editoriales, las/los maestras/os se acomodarán con el único objetivo de terminar el libro para contentar a las familias, olvidando afianzar el aprendizaje de los/as pequeños/as.

➤ Encuesta 2: Familias

1.- ¿Conoce los aprendizajes que realiza su hijo/a en el ámbito de la expresión plástica?

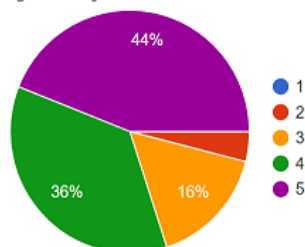


Figura 13. Resultados a la pregunta nº 2 de la encuesta a familias.

En general, las familias se encuentran satisfechas ante los aprendizajes que sus hijos/as llevan a cabo en la expresión plástica. Aunque existe un 4% que valora estos aprendizajes por debajo de la media, es decir, suficiente.

2.- ¿Qué nivel de satisfacción cree que tiene su hijo/a respecto a este ámbito?

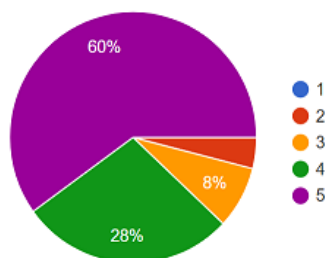


Figura 14. Resultados a la pregunta nº 3 de la encuesta a familias.

El 60% de las familias consideran que sus hijos/as se encuentran plenamente satisfechos con este ámbito, datos que, de forma aproximada, coinciden con la percepción de las docentes. Aunque, de nuevo, encontramos un 4% que valora la satisfacción de su hijo/a como suficiente.

3.- ¿Qué importancia considera que tiene este ámbito en la formación de su hijo/a?

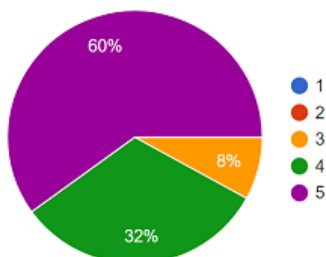


Figura 15. Resultados a la pregunta nº 4 de la encuesta a familias.

A partir de los resultados obtenidos en esta pregunta podemos pensar que las familias son conscientes de que la expresión plástica favorece el desarrollo de capacidades cognitivas y sociales que, habitualmente, otros ámbitos no pueden desarrollar.

4.- ¿Qué repercusión cree que tiene la expresión plástica para el futuro de su hijo/a?

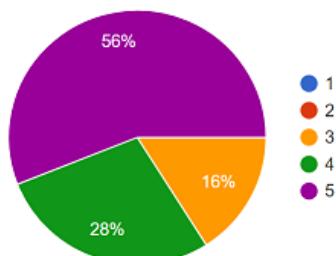


Figura 16. Resultados a la pregunta nº 5 de la encuesta a familias.

Más de la mitad de las familias encuestadas creen que el ámbito de la expresión plástica repercutirá en el futuro de sus hijos/as, es decir, parece que saben que durante la E. Infantil se crean las bases de la futura personalidad de los/as niños/as, y para ello la plástica es esencial como dijimos anteriormente.

5.- ¿Estaría de acuerdo con que los maestros/as planteasen la expresión plástica como un juego?

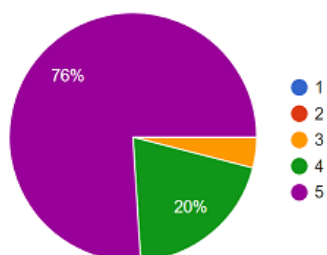


Figura 17. Resultados a la pregunta nº 6 de la encuesta a familias.

Poco más de los 3/4 de los/as encuestados/as están totalmente de acuerdo en que los/as docentes planten este ámbito a modo de juego. Sin embargo, un 4% de las familias no le dan importancia a este planteamiento.

6.- En relación a la pregunta anterior, ¿Considera que dicho planteamiento tendría beneficios para su hijo/a?

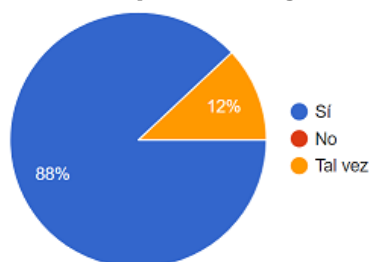


Figura 18. Resultados a la pregunta nº 7 de la encuesta a familias.

No existe contestación negativa a esta pregunta, por lo que las familias suponen que el juego puede llegar a ser muy útil para el aprendizaje de la plástica, así como para el desarrollo integral de sus hijos/as.

7.- ¿Participa usted en los aprendizajes realizados en el ámbito de expresión artística?

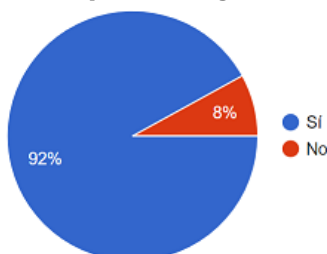


Figura 19. Resultados a la pregunta nº 8 de la encuesta a familias.

Fijándonos en la Figura 19 podemos apreciar como las familias están comprometidas con el aprendizaje de la expresión plástica, pues la mayoría, a excepción de un 8%, lo apoyan y complementan en casa.

8.- En caso de responder afirmativamente la pregunta anterior, ¿De qué manera participa usted en la formación artística de su hijo/a?



Figura 20. Resultados a la pregunta nº 9 de la encuesta a familias.

La mayoría de encuestados/as elabora manualidades con sus hijos/as, pero ninguno/a participa en la escuela. Por ello, a partir de esta pregunta, las docentes de 5 años del centro han propuesto, para el próximo trimestre, realizar cada viernes talleres artísticos implicando a las familias, que lo deseen.

9.- En el caso de responder negativamente a la pregunta número 7, ¿Qué grado de participación le gustaría tener en el ámbito de la educación plástica?

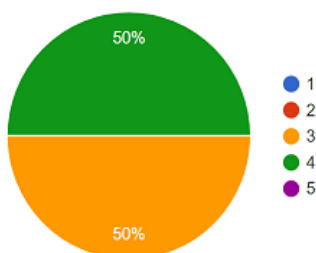


Figura 21. Resultados a la pregunta nº 10 de la encuesta a familias.

Ante estas respuestas observamos que las familias, en mayor o menor medida, desean ser partícipes en los aprendizajes de sus hijos/as, aunque no con una implicación al 100%.

➤ Encuesta 3: Alumnado (Anexo XXI)

1.- ¿En el cole recibes clases de plástica?

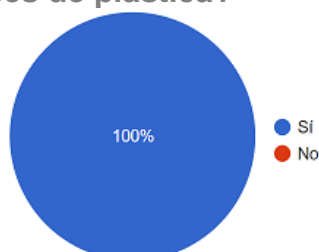


Figura 22. Resultados a la pregunta nº 1 de la encuesta al alumnado.

Como se observa en la gráfica, y como hemos comprobado, el alumnado de 5 años del CEIP Antonio Machado recibe clase de plástica semanalmente.

2.- ¿Te gusta la plástica?

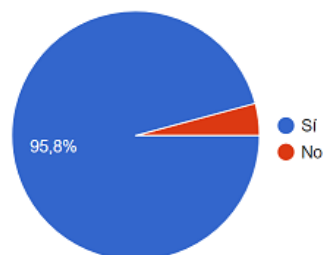


Figura 23. Resultados a la pregunta nº 2 de la encuesta al alumnado.

Mayoritariamente, a excepción de 5 alumnos/as aproximadamente, el alumnado siente interés por la expresión plástica.

3.- ¿Qué es lo que más te gusta hacer?



Figura 24. Resultados a la pregunta nº 3 de la encuesta al alumnado.

En esta figura observamos como más de la mitad del alumnado prefiere pintar con pincel y pintura, en vez de realizar otras actividades. Si comparamos estos datos con los que han obtenido menor votación, podemos pensar que se ven atraídos por la pintura, por no ser algo habitual para ellos/as. Mientras que “Recortar y pegar” (8,3%) y “Picar” (8,4%) son prácticas habituales en sus sesiones de expresión plástica.

4.- En plástica, ¿Crees que podrías utilizar otros materiales diferentes a los anteriores?

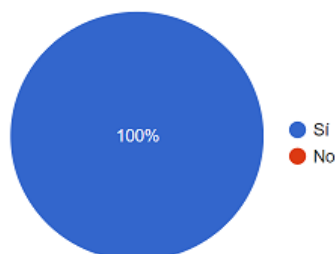
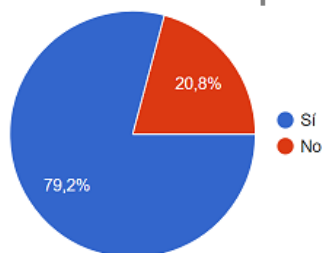


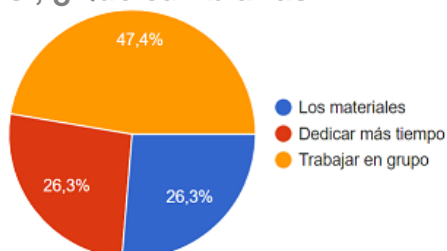
Figura 25. Resultados a la pregunta nº 4 de la encuesta al alumnado.

A pesar de que parece que el alumnado está limitado a utilizar unas mismas técnicas y herramientas, confían en que es posible usar materiales distintos a los que están acostumbrados.

5.- ¿Cambiarías alguna cosa de la clase de plástica?



En caso de responder sí, ¿Qué cambiarías?



Figuras 26. Resultados a la pregunta nº 5 de la encuesta al alumnado.

Del total de niños/as encuestados un 20,80% no realizaría ningún cambio en las sesiones de expresión plástica que reciben, mientras que el resto sí lo harían. Estos últimos se decantan principalmente por trabajar en grupos. Esto se debe a que, a pesar de estar agrupados en equipos, las actividades plásticas que se les ofrecen son siempre individuales.

En esta pregunta, que consta de una segunda en caso de contestar “sí” a la principal, aquellos/as niños/as que contestaron “no” pensaban que su contestación era incorrecta y pedían que se les borrara pues creían haberse equivocado. Esto denota que suelen estar dirigidos a hacer todos/as lo mismo.

6.- Tu tiempo libre, ¿Te gusta dedicarlo a la plástica?

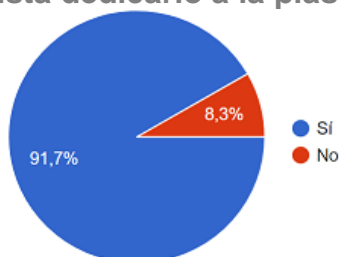


Figura 27. Resultados a la pregunta nº 6 de la encuesta al alumnado.

La mayoría de alumnos/as, con un 91,7% de los votos, optan por disfrutar de la expresión plástica, a modo de ocio, en su tiempo libre.

7.- ¿Crees que la plástica es un juego?

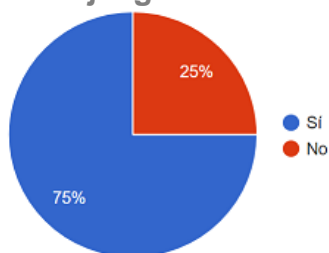


Figura 28. Resultados a la pregunta nº 7 de la encuesta al alumnado.

Tan solo 3/4 del alumnado consideran la plástica como un juego. Al formular esta pregunta fueron muchos/as los/as que dijeron, citamos textualmente, “es trabajo” mientras se alarmaban.

8.- ¿Te gustaría aprender plástica jugando?

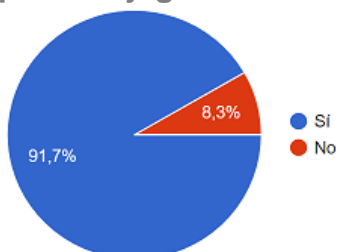


Figura 29. Resultados a la pregunta nº 8 de la encuesta al alumnado.

Por último, la mayoría de alumnado está dispuesto a aprender la expresión plástica a través del juego, aunque todavía algunos/as (8,3%) se niegan, aferrándose a que es una obligación.

Tras la obtención y discusión de resultados, nos gustaría plantear la realización de esta investigación, en el mismo centro, pero en otros niveles de la etapa de Educación Infantil, es decir, en 3 y 4 años.

Los resultados que obtuviésemos en cada una de las investigaciones, los compararíamos con las aulas de Educación Primaria para demostrar cómo afecta el uso del juego como recurso didáctico en la expresión plástica. De esta forma le daríamos la importancia que merece a la presente investigación, y los docentes comenzarían a implantar el juego en sus sesiones de plástica, y, al comprobar que funciona, también en el resto de sesiones.

Gracias a todos los datos recogidos demostraríamos la eficacia del juego como recurso didáctico.

6. Conclusiones

Para finalizar la investigación, a continuación, extraemos varias conclusiones que muestran y definen la importancia de todo lo manifestado inicialmente. Así, evidenciaremos la estrecha relación que existe entre el juego, como recurso didáctico, y la expresión plástica.

Tras investigar sobre las posibilidades que ofrece el juego como metodología en Educación Infantil, verificamos que beneficia notablemente el proceso de enseñanza-aprendizaje de la expresión plástica, y probablemente lo haga en cualquier ámbito, pues está relacionado con el aprendizaje a través de las experiencias.

Podemos asegurar que la expresión plástica es uno de los aspectos fundamentales de la Educación Infantil. Esta influye en el proceso madurativo, proporcionando un desarrollo integral del individuo de forma equitativa, aportando experiencias: cognitivas, senso-perceptivas, emocionales y estéticas. Dicho desarrollo se ha potenciado fácilmente al encontramos ante curiosos/as niños/as dispuestos/as a todo, especialmente a crear y expresarse tal cual son. Sus manifestaciones plásticas, en relación a sus experiencias, nos han mostrado la singularidad de cada uno.

Con el desarrollo de la propuesta didáctica, de forma vivencial, se ha aportado a los/as docentes innovaciones pedagógicas para estimular la espontaneidad expresiva de su alumnado, además de hacerles entender la conexión que existe entre la expresión plástica y el juego. Habiendo cumplido con el objetivo principal de esta investigación, suponemos que se ha mostrado de forma integrada los contenidos formativos recibidos y las competencias adquiridas asociadas al título de grado.

En definitiva, el juego puede ocuparse de los aspectos de expresión y conocimiento, que los aprendizajes artísticos demandan. Además de ser una de las mejores formas de expresión libre para el alumnado. Por ello, en la etapa de infantil, las tareas artísticas deben constituir parte de sus juegos, lo que convierte a la expresión plástica en una actividad lúdica y divertida repleta de importantes descubrimientos.

7. Referencias bibliográficas

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/9161/1/T30966.pdf>

Alcalde, C. (2003). *Expresión plástica y visual para educadores*. Madrid: ICCE

Álvarez, E. (2010). *Creatividad y pensamiento divergente. Desafío de la mente o desafío del ambiente*. Revista Interact, 1-28.

Asenjo, H. (2009). *5 juegos en el aula para estimular la educación plástica*. Recuperado de: <https://es.scribd.com/doc/14705552/ignacio-Asenjo5-Juegos>

Bernabéu, N. (2009). *Creatividad y aprendizaje: El juego como herramienta pedagógica*. Madrid: Narcea.

Bruner, J. (1984). *Acción, pensamiento y lenguaje*. Madrid: Alianza Editorial.

Caba, B. (2004). *De jugar con el arte al arte de jugar*. (Ensayo). Recuperado de: <https://proyectolanuevatierra.com/biblio/files/original/b5086e201f49f2fb1c65401eab12df30.pdf>

Coll, C. (1987). *Psicología y curriculum*. Barcelona: Paidós.

De la Torre, S. y Marín, R. (1995). *Manual de la creatividad. Aplicaciones educativas*. Barcelona: Vicens Vives.

Decroly, O. y Monchamp, E. (1986). *El juego educativo*. Madrid: Morata.

Eisner, W. (1995). *Educación la visión artística*. Barcelona: Paidós.

Gutiérrez, M.T. (2004). *La significación del juego en el arte moderno y sus implicaciones en la educación artística*. (Tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de: <http://biblioteca.ucm.es/tesis/bba/ucm-t28325.pdf>

- Huizinga, J. (2004). *Homo ludens*. Madrid: Alianza.
- Lowenfeld, V. y Lambert, W. (2008). *Desarrollo de la capacidad intelectual y creativa*. Madrid: Síntesis.
- Malaguzzi, L. (2005). *Los cien lenguajes del niño*. Barcelona: Rosa Sensat.
- Montessori, M. (2014). *Ideas generales sobre mi método*. Madrid: CEPE.
- Museo de la Universidad de Alicante (2018). *Els diumenges al MUA, 2º cuatrimestre. Curso 17-18*. Alicante: MUA.
- Ortiz, A. (2009). *Jugando también se aprende*. Madrid: Didáctica.
- Pavey, D. (1982). *Juegos de expresión plástica*. Barcelona: CEAC.
- Piaget, J. y Inhelder, B. (1994) *Psicología del niño*. Madrid: Morata.
- Vaca, M.J y Varela, M.S. (2008). *Motricidad y aprendizaje. El tratamiento pedagógico del ámbito corporal (3-6)*. Barcelona: Graó.
- Vygotsky, L. (1978). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Madrid: Crítica.
- Wild, R. (2011). *Educación para ser: Vivencias de una escuela activa*. Barcelona: Herder

7.1. Referencias legislativas

Decreto 38/2008, de 28 de marzo, del Consell, por el que se establece el currículum del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunitat Valenciana. (DOGV núm. 5734 / 03.04.2008)

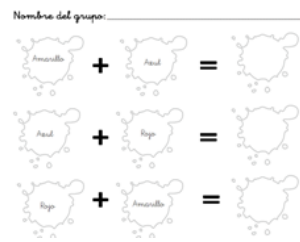
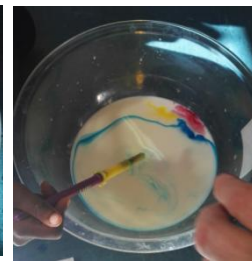
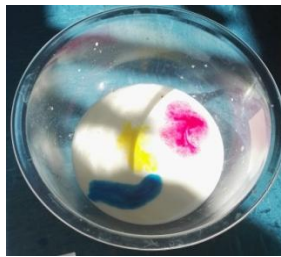
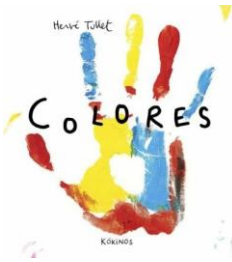
8. Anexos

➤ Anexo I: Documentación fotográfica del desarrollo de las actividades.

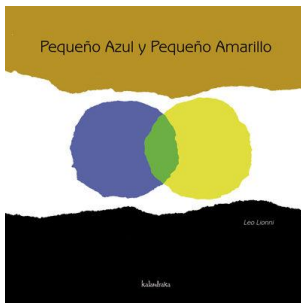


Actividad motivadora: “¡Soy un artista!”

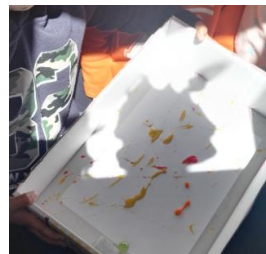
Actividad nº 1: “¡El arte es la leche!”



Actividad nº 2: “Pequeño azul y pequeño amarillo”



Actividad nº 3: “El baile de las bolas”



Actividad nº 4: "Peonza molona"



Actividad nº 5: "¡Me descompongo!"

1ª sesión:



2ª sesión:

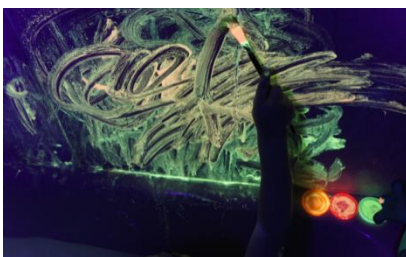


Actividad nº 6: "¿Qué tiene Nicomedes en su cabeza?"



Actividad nº 7: "Emocionarte a oscuras"

1ª sesión



2ª sesión



➤ Anexo II: Anecdótico.

FECHA:
GRUPO O ALUMNO/A A OBSERVAR:
OBSERVADOR/A:
LUGAR:
ANÉCDOTA
ASPECTOS A TENER EN CUENTA EN EL FUTURO EN BASE A ESTA OBSERVACIÓN

➤ Anexo III: Escala de estimación para evaluar, de forma individual, los objetivos logrados, por parte del alumnado, durante la propuesta didáctica.

ÍTEMS EVALUATIVOS	CONSEGUIDO	EN PROCESO	NO CONSEGUIDO
Área I.- Conocimiento de sí mismo y autonomía personal.			
Se valora, y al resto, como seres en igualdad de derechos.			
Comunica sus sentimientos y emociones.			
Ha descubierto sus posibilidades creativas.			
Identifica sus propias cualidades simbólicas.			
Ha desarrollado las actividades con autonomía y responsabilidad.			
Coordina y controla el uso de distintas herramientas plásticas.			
Área II.- Medio físico, natural, social y cultural.			
Participa en juegos respetando las normas.			
Valora el juego como actividad creativa y medio de relación.			
Muestra una actitud cooperativa y de buen humor.			
Conoce las características de los diferentes materiales.			
Reconoce y utiliza distintas técnicas plásticas.			
Identifica distintas herramientas plásticas.			
Observa y conoce las características del entorno plástico.			
Área III.- Lenguajes: comunicación y representación.			
Ha ampliado sus habilidades comunicativas y expresivas.			
Expresa e interpreta sentimientos y sensaciones.			
Ha adquirido capacidades espaciales y artísticas.			
Ha potenciado su capacidad creativa.			
Crea producciones plásticas propias.			
Demuestra, con confianza, sus posibilidades en la plástica.			
Utiliza diferentes técnicas de representación y expresión.			
Ha desarrollado su imaginación, creatividad y la libre expresión.			
Relaciona el lenguaje, verbal o escrito y el lenguaje plástico.			

➤ Anexo IV: Rúbricas de autoevaluación.

AUTOEVALUACIÓN ALUMNADO		
	SI	NO
¿Te ha gustado ser un artista?		
¿Has aprendido cosas nuevas?		
¿Conoces nuevo material para pintar?		
¿Utilizas todo tipo de herramientas?		
¿Puedes dibujar sobre distintos materiales?		
¿Te gusta aprender jugando?		
¿Te has sentido bien trabajando en equipo?		
¿Respetas las normas de los juegos?		
Dibuja la actividad que más te ha gustado:		

AUTOEVALUACIÓN DOCENTES		
	SI	NO
¿He conseguido crear un ambiente cálido y acogedor?		
¿El lugar y espacio elegido han sido adecuados?		
¿La duración de las actividades ha sido adecuada?		
¿La elección de actividades ha sido apropiada a la edad?		
¿Los materiales elegidos han sido los correctos?		
¿Las técnicas desarrolladas han sido adecuadas?		
¿Las herramientas y estrategias evaluativas han funcionado?		
¿Me he sentido bien llevando a cabo esta propuesta?		
¿He conseguido mis objetivos?		
¿Hay algún cambio importante a realizar?		
Observaciones:		

➤ Anexo V: Encuestas.

ENCUESTA A DOCENTES DE EDUCACIÓN INFANTIL

Facilitada a través de formularios de Google en el siguiente enlace:

<https://goo.gl/forms/58QmklqUyjeuRpMF3>

Género: Masculino Femenino

Años dedicados a la docencia: _____

1.- ¿En qué curso del 2º ciclo de Educación infantil se encuentra trabajando en la actualidad?

3 años

4 años

5 años

2.- ¿Impartes expresión plástica a tu alumnado?

Sí

No

3.- En caso de responder afirmativamente a la pregunta anterior, ¿Cuántas sesiones por semana?

1 sesión

2 sesiones

3 sesiones

4.- ¿Qué relación considera que existe entre la expresión plástica y aprendizaje?

0

1

2

3

4

5

5.- En relación a este ámbito. ¿Realizarías algún cambio significativo en la metodología?

Sí

No

6.- En caso de responder afirmativamente a la pregunta anterior, ¿Por qué?

a. Desmotivación del alumnado.

b. Adaptación al currículum.

c. Estrategias personales.

d. Otros: _____

7.- ¿Has utilizado, o te planteas utilizar, en el ámbito de la expresión plástica el juego como recurso didáctico para dicho ámbito?

Sí No

8.- En caso de responder afirmativamente a la pregunta 7 ¿Te ha dado buenos resultados? ¿O consideras que te los podría dar?:

Sí No No sabe, no contesta

9.- ¿Qué importancia cree que tiene este ámbito en la formación de su alumnado?

Mucha Suficiente Regular Ninguna

10.- ¿Está satisfecha/o con los resultados obtenidos por su alumnado en lo que respecta a la expresión plástica?

Sí, mucho. Sí. Regular No

11.- ¿Qué grado de satisfacción crees que tienen las familias sobre este ámbito?

Muy buena Buena Regular Mala

12.- ¿Utilizas alguna programación de una editorial para desarrollar el ámbito de la expresión plástica?

Sí No Actualmente no, pero utilicé.

En caso de usarlo, o haberlo utilizado, ¿Qué valoración haces de este recurso?

Muy buena Buena Regular Mala

ENCUESTA A FAMILIAS

Facilitada a través de formularios de Google en el siguiente enlace:
<https://goo.gl/forms/dJ6B7j0mFRz8CzQi2>

Las siguientes preguntas plantean una respuesta que usted deberá valorar del 0 al 5, considerando 0 el menor grado de satisfacción y 5 el mayor grado de satisfacción.

1.- ¿Conoce los aprendizajes que realiza su hijo/a en el ámbito de la expresión plástica?

0 1 2 3 4 5

2.- ¿Qué nivel de satisfacción cree que tiene su hijo/a respecto a este ámbito?

0 1 2 3 4 5

3.- ¿Qué importancia considera que tiene este ámbito en la formación de su hijo/a?

0 1 2 3 4 5

4.- ¿Qué repercusión cree que tiene la expresión plástica para el futuro de su hijo/a?

0 1 2 3 4 5

5.- ¿Estaría de acuerdo, en que los docentes planteasen la expresión plástica como un juego?

0 1 2 3 4 5

6.- En relación a la pregunta anterior, ¿Considera que dicho planteamiento tendría beneficios para su hijo/a?

Sí No

7.- ¿Participa usted en los aprendizajes realizados en el ámbito de expresión artística?

Sí No

8.- En caso de responder afirmativamente a la pregunta 8, ¿De qué manera participa en la formación artística de su hijo/a?

- a. Facilitando, en casa, material plástico (pinceles, láminas, colores, etc.)
- b. Aportándole información sobre artistas y sus obras, a modo de juego.
- c. Participación dentro de la escuela, en talleres.
- d. Elaboración de manualidades plásticas en familia.
- e. Otros.

9.- En el caso de responder negativamente la pregunta número 7 ¿Qué grado de participación le gustaría tener en el ámbito de la educación plástica?

0 1 2 3 4 5

LA EXPRESIÓN PLÁSTICA EN E.I SEGÚN EL ALUMNADO DE 5 AÑOS

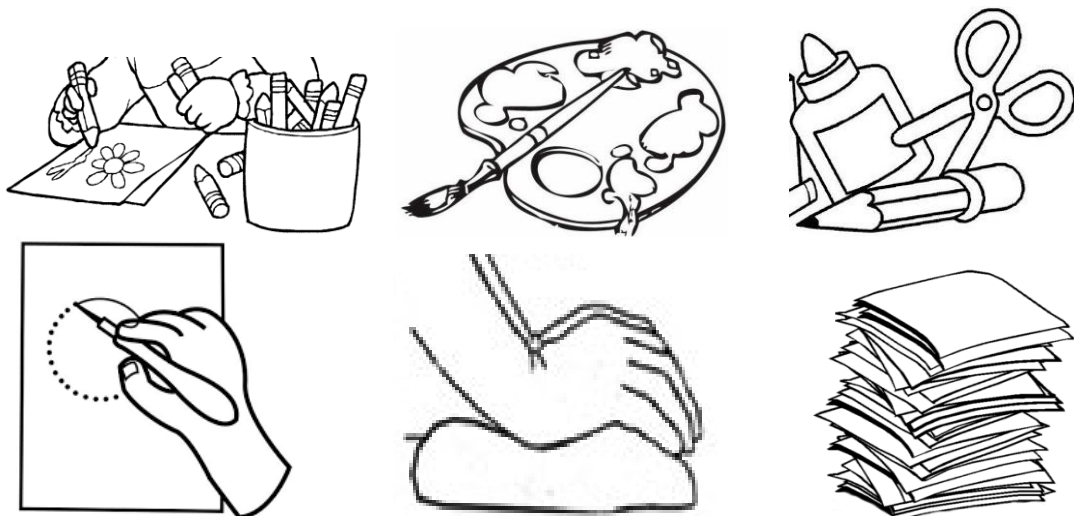
1.- ¿EN EL COLE RECIBES CLASES DE PLÁSTICA?



2.- ¿TE GUSTA LA PLÁSTICA?



3.- ¿QUÉ ES LO QUE MÁS TE GUSTA HACER?



4.- EN PLÁSTICA, ¿CREEES QUE PODRÍAS UTILIZAR OTROS MATERIALES DIFERENTES A LOS ANTERIORES?



5.- ¿CAMBIARIAS ALGUNA COSA DE LA CLASE DE PLÁSTICA?



EN CASO DE RESPONDER SÍ, ¿QUÉ CAMBIARIAS?



6.- TU TIEMPO LIBRE, ¿TE GUSTA DEDICARLO A LA PLÁSTICA?



7.- ¿CREES QUE LA PLÁSTICA PUEDE SER UN JUEGO?



8.- ¿TE GUSTARÍA APRENDER PLÁSTICA JUGANDO?

