

Innovación Docente e Investigación en Educación y Ciencias Sociales: Experiencias de cambio en la Metodología Docente

Comps.

Ana Belén Barragán Martín

María del Mar Molero Jurado

María del Mar Simón Márquez

África Martos Martínez

María del Carmen Pérez Fuentes

© Los autores. NOTA EDITORIAL: Las opiniones y contenidos de los textos publicados en el libro “Innovación Docente e Investigación en Educación y Ciencias Sociales: Experiencias de cambio en la Metodología Docente”, son responsabilidad exclusiva de los autores; así mismo, éstos se responsabilizarán de obtener el permiso correspondiente para incluir material publicado en otro lugar, así como los referentes a su investigación.

No está permitida la reproducción total o parcial de esta obra, ni su tratamiento informático, ni la transmisión de ninguna forma o por ningún medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, u otros medios, sin el permiso previo y por escrito de los titulares del Copyright.

Editorial DYKINSON, S.L. Meléndez Valdés, 61 - 28015 Madrid
Teléfono (+34) 91 544 28 46 - (+34) 91 544 28 69
e-mail: info@dykinson.com
<http://www.dykinson.es>
<http://www.dykinson.com>
Consejo Editorial véase www.dykinson.com/quienessomos
Madrid, 2022

ISBN: 978-84-1122-870-1

Preimpresión realizada por los autores

CAPÍTULO 37

LAS TÉMPERAS PLÁSTICAS Y EL APRENDIZAJE EXPERIENCIAL PROTAGONISTAS EN LA CREACIÓN DE JUEGOS DIDÁCTICOS PARA EL AULA: EXPERIENCIAS EN EL GRADO DE EDUCACIÓN INFANTIL

PILAR DEL RÍO FERNÁNDEZ*, MARÍA VICTORIA MÁRQUEZ CASERO*,
ANTONIO SIMÓN SÁNCHEZ FERNÁNDEZ*, Y LETICIA VAZQUEZ CARPIO**

**Universidad de Málaga; **Universidad de Jaén*

INTRODUCCIÓN

Defendemos la idea de que la experiencia es el acto que produce, crea e inventa conocimiento que afectará el futuro. Desde la Asociación Internacional de Aprendizaje Experiencial ([AIAE], s.f.) se nos recuerda lo que John Dewey defendía: las experiencias acumuladas en el pasado, para bien o para mal, por pequeñas que sean, tienen un impacto en la experiencia presente. Dewey (1938) hablaba de la existencia de una continuidad que conecta el pasado, el presente y el futuro a través de un hilo conductor o recorrido biográfico en permanente actualización. El método del aprendizaje experiencial pretende operar en el presente, apoyándose en el pasado, para proyectar influencias positivas sobre el individuo hacia el futuro.

Indudablemente, la evolución que ha tenido el sistema educativo en los últimos años ha obligado a que los docentes implementen nuevas estrategias metodológicas, que favorezcan el trabajo de aula con los estudiantes (Freré y Saltos, 2013). Esto nos ha llevado a reflexionar, y hemos seleccionado esta metodología de aprendizaje basada en su propia experimentación con el material artístico, para ponerla en práctica con nuestro alumnado de Educación Infantil. Consideramos que influye en el estudiante mejorando su comprensión de la técnica plástica, y, su aprendizaje para utilizarlo en la elaboración de juegos didácticos en el aula de infantil. Es pues, a través de una participación activa, significativa y experiencial, como los estudiantes construyen nuevos y relevantes conocimientos que influyen en su formación, y derivan en la responsabilidad y el compromiso por su propio aprendizaje (Gutiérrez, Romero, y Solórzano, 2011). Como expresa Ausubel (1976) sólo cuando el aprendizaje es relevante surge la intención deliberada de aprender

Es fundamental aprender técnicas artísticas como son las témperas desde una metodología activa y experiencial, que fomente el desarrollo de la creatividad y de la imaginación a la hora de construir actividades para el aula de infantil. Como nos dicen Peña, Servan, y Soto, (2017) la enseñanza universitaria requiere estrategias y criterios contrarios a la estandarización mecanicista: la creación libre a través de los recursos

apropiados, contextos de confianza para permitir la indagación y la experimentación autónoma, en definitiva, la creación de un bucle permanente entre teoría y práctica que dé sentido y relevancia a los aprendizajes.

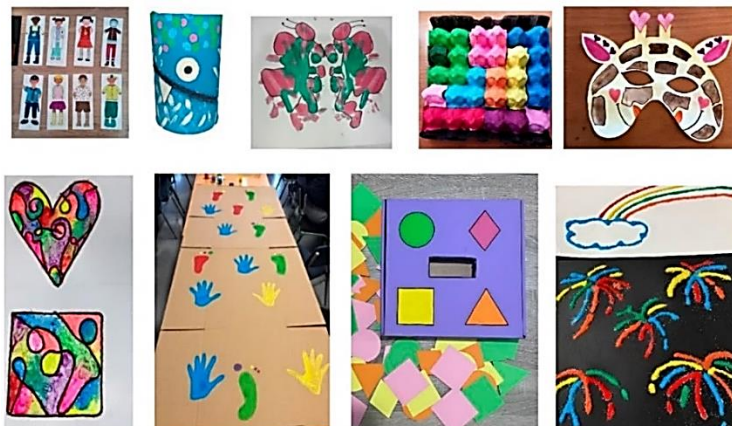
Descripción del proyecto

Este proyecto basado en el uso de las témperas y del conocimiento experiencial como forma de aprendizaje y, método para la creación de juegos didácticos para el aula de infantil, se ha de llevado a cabo en el Grado de Educación Infantil. La experiencia la hemos desarrollado desde la asignatura de Educación Visual: Recursos y Procedimientos, esta se imparte en el curso 3º, durante su Segundo Cuatrimestre. Consta de unos 45 alumnos, ellos serán los futuros docentes destinados a impartir clases en el Ciclo de Educación Infantil.

Para la elaboración de actividades destinadas a los niños en sus primeros años de escolarización hemos considerados importantísimo que nuestras alumnas, futuras profesoras de esta primera etapa educativa conocieran las témperas desde un aprendizaje experiencial: aprendieran a diluir el color, utilizaran múltiples texturas, jugaran con las transparencias y cubriendo, comprendiesen su capacidad expresiva y comunicativa, etc.

La finalidad de aprender esta técnica plástica era la creación de juegos didácticos con los que los niños asimilaran el currículum a la vez que se divertían. A continuación, exponemos los objetivos y metodología con la que hemos abordado la actividad. Presentamos 10 ejemplos de las actividades que nuestras alumnas realizaron, estas las llevaron al aula de infantil durante su periodo de Prácticas de forma que se incorporaron con naturalidad en el propio currículum siendo guiadas por la profesora tutora profesional de cada uno (Figura 1).

Figura 1. Actividades realizadas con técnicas plásticas para Educación Infantil por los alumnos de la asignatura Artes Visuales: Recursos y Procedimientos



Objetivos del proyecto

Los objetivos que hemos abordado en este proyecto pl stico experiencial basado en el conocimiento de la t cnica pl stica: LA T MPERA, para la elaboraci n de actividades did cticas destinada a ni os en la edad de Educaci n Infantil, los enunciaremos desde tres direcciones distintas pero complementarias: la t cnica pl stica, el juego y el aprendizaje experiencial. Estos tienen un car cter referencial y flexible, de tal modo, que puedan adaptarse a las diferencias individuales del alumnado. Su finalidad es guiar y orientar las actividades; no significa conseguir homogeneidad en las respuestas, sino diversidad en los trayectos personales (Mart n, 1994).

Tabla 1. Objetivos generales del proyecto

Objetivos del uso de la t�cnica pl�stica: la t�mpera	Objetivos de las actividades basadas en el juego	Objetivos del aprendizaje experiencial
Desarrollar la imaginaci�n desde el aprendizaje de las cualidades y el comportamiento de la propia t�cnica	Saber dise�ar juegos que desarrollen en el ni�o procesos cognitivos como son la atenci�n, la memoria y la coordinaci�n	Entender c�mo el conocimiento de la t�cnica y la acci�n con ella facilita su aprendizaje
Conocer las t�cnicas pl�sticas como medio de expresi�n para comunicar emociones: alegr�a, tristeza, miedos, frustraciones	Utilizar las t�mperas y sus colores en la elaboraci�n de juegos para ni�os visualmente atractivos	Desarrollar nuevos conceptos y habilidades a partir de la propia experiencia
Comprender c�mo las t�mperas pueden ser un elemento m�s para ejecutar el curr�culum escolar	Aprender a crear actividades que propicien el desarrollo social, emocional, f�sico e intelectual	Conocer c�mo a partir de la propia experiencia se puede aprender a utilizar las t�mperas

METODOLOG A

Descripci n del material

En la elaboraci n de los juegos did ctico los alumnos experimentar n usando pinceles, t mperas, tijeras, cartulinas y agua. En algunos de los juegos se utilizaron materiales de car cter m s espec fico, como fueron cartones de huevos, cajas de cart n, ovillos de lana y cola blanca. Es interesante recordar que el manejo de diversos tipos de materiales did cticos permite la construcci n de nuevos conocimientos, pues se aplica una pedagog a activa, basada en la acci n y no s lo en los contenidos, dando lugar, adem s, a procesos interactivos, flexibles, con situaciones concretas de aprendizaje (Frer  y Saltos, 2013).

Organizaci n y planificaci n del proyecto

Presentamos los momentos claves en la organizaci n de nuestro proyecto docente y explicamos c mo hemos abordado el trabajo en cada uno de ellos (Tabla 2).

Tabla 2. Organización y planificación del proyecto

El alumnado del Grado de Infantil	El alumnado del Grado de Educación Infantil es el protagonista, él diseña las actividades atendiendo a las necesidades de su aula. Ha de tener en cuenta que el material que realice debe de ser atractivo para los niños, adaptados a la edad y sugerente a nivel de forma y color
Relación directa con los objetivos curriculares	El material generado ha de poder satisfacer los objetivos del currículum, se realiza para ser una herramienta que ayude al docente a conseguirlos
Diagnóstico del entorno	Se estudiará la situación del alumnado al que va destinado el material, se analizarán sus intereses, sus gustos, sus comportamientos, es decir se partirá de la observación real del entorno en el que se pondrá en práctica la actividad
Conocimiento de la técnica	Se estudia el comportamiento de la técnica al agua, y cómo se pueden mezclar los pigmentos para obtener el color deseado en cada obra
Elaboración de bocetos	Se realizan varias pruebas sobre distintos tipos de papeles y diferente cantidad de agua, se experimenta creando bocetos borradores para afianzar el contacto con la materia
Selección del juego didáctico	Se selecciona, entre los varios bocetos diseñados, el que se considere más interesante para que el niño aprenda los contenidos impartidos en el aula, se atiende al proceso de gamificación
Ejecución del material docente	Se crearán el material docente usando las témperas, el color y la forma se convierten en protagonista, serán los que motiven al infante a jugar con este material a la vez que aprende
Inmersión en el aula	Partiendo de la aprobación de la tutora académica asignada, cada alumno utilizó el material docente que había creado en el aula en la que estaba realizando sus prácticas curriculares
Observación del resultado	Se observa cómo el juego diseñado es aceptado por el niño, se analiza si verdaderamente los objetivos de aprendizaje que con él se esperaban desarrollar, se han alcanzado
Valoración del juego didáctico	Se valora desde una metodología activa en la que el juego es el protagonista el proceso de asimilación de los contenidos, y si verdaderamente el material docente ha servido de ayuda en la asimilación de los contenidos curriculares

Justificación de la metodología desde el punto de vista de la adecuación a los objetivos a conseguir

Esta experiencia de aprendizaje experiencial es una propuesta didáctica desde la asignatura de Talleres de Artes Visuales: Recursos y Procedimiento, por ello su eje vertebral es conocer una de las técnicas plásticas más útiles por su fácil aplicación sobre múltiples materiales, estas son las témperas. Si este conocimiento se convierte en la columna vertebral de nuestra práctica, el saber inventar juegos didácticos adaptado a las necesidades del aula de infantil será el resultado que perseguimos. Como nos dice Padial (2014) en su artículo sobre aprender jugando, el empleo de los juegos en nuestras aulas posibilita y motiva la obtención y alcance de los objetivos

did cticos que se desean lograr, as  como ofrecer a los alumnos el reto de analizar, intervenir y resolver los problemas que se les plantea.

Hemos buscado desarrollar una serie de actividades en las que las t mperas se utilizan de forma experiencial, estas se han creado como ayuda para la docencia, partiendo del inter s del propio alumnado. Planteamos cada una de las actividades visualizando cuatro puntos de inter s que consideramos fundamentales.

-Desde el punto de vista del colegio. Se han enmarcado en la estructura organizativa de trabajo del propio colegio, cada una de ellas fue creada para reforzar el propio curr culum.

-Desde el punto de vista de nuestro alumnado. Cada los juegos dise ados ten an como fin servir para adquirir conocimientos y competencias para la vida. Para que las actividades propuestas sean realmente constructivas y faciliten avances a los ni os, era necesario que cada una de ellas supusiera un peque o reto, una conquista. (Mart n, M.C.)

-Desde el punto de vista del profesorado del centro. Se foment  la coordinaci n en el trabajo; al verse implicado el propio profesorado de pr cticas este particip  de forma directa aportando sugerencias y consiguiendo que cada juego se adaptase a sus necesidades.

-Desde el punto de vista de los alumnos de infantil. El aprendizaje ante la actividad realiza, ha supuesto una adquisici n de conocimiento que satisfac a las necesidades de los ni os.

RESULTADOS

Cada juego que nuestras alumnas realizaron conforma una actividad b sica de ense anza y aprendizaje; todos fueron dise ados partiendo de la experiencia con el uso de las t cnicas pl sticas y para ayudar a la compresi n de los contenidos y al alcance de los objetivos planteados en el aula. A continuaci n, vamos a describir 10 actividades de las 45 que se realizaron, consideramos que en ellas se observan los aspectos m s interesantes del ejercicio creativo que realiz  el alumnado abarcando distintos aspectos del curr culum.

1  Actividad: Habilidades visoespaciales con un cart n de huevos

-Aprendizaje Experiencial: Desarrollar la capacidad visoespacial en el ni o. Estimular su capacidad de calcular distancias entre objetos y de llegar a puntos concretos

-Elaboraci n del juego: Se han buscado dos cartones con capacidad para 24 huevos. El primero se pinta de color negro. El segundo se recorta y se pintan de distinto color, cada una de las concavidades de la huevera del cart n en piezas de distintos tama os; as  habr  piezas de una concavidad, de dos, tres o en forma de L.

-Descripción del juego: Este juego es semejante al Tetris. El niño debe de encajar las piezas de distintos tamaños y formas sobre la primera huevera de color negro, estas deben de quedar encajadas en los huecos que existentes.

2ª Actividad: Construimos un jardín a color con nuestras huellas

-Aprendizaje experiencial: Se experimenta con el trazo que deja la huella del dedo. Se evita que los alumnos se acerquen al Conocimiento del Medio como si fuese una materia aburrida y tediosa.

-Elaboración del juego: Sobre una cartulina blanca se pega otra naranja con forma de maceta. Los niños deberán de realizar flores para esa maceta utilizando solamente la huella de sus manos y jugando con los colores de las témperas.

-Descripción del juego: Para comenzar a jugar es conveniente que la profesora explique por qué es importante cuidar el medio ambiente y el entorno natural que nos rodea. Después se les entregará a los niños una maceta realizada en cartulina y cada uno pintará con sus dedos las flores que en ella hay. Finalmente se realizará una gran exposición cubriendo las paredes del aula con múltiples macetas.

3ª Actividad: Conocemos el mundo animal con caretas

-Aprendizaje experiencial: Se experimenta con texturas que pueden ayudar en la representación de cada animal.

-Elaboración del juego: Utilizando cartulinas se crean dibujos que cubran la cara con formas de los distintos animales. Se les da color utilizando las témperas y se perfilan con un rotulador indeleble. Finalmente se recorta y se le ata un elástico a los extremos para que la careta se pueda colocar sin caerse del rostro.

-Descripción del juego: Este juego se origina en una asamblea en la que la profesora acercará a los niños el mundo animal, y le preguntará a cada uno lo que le gustaría ser. Después cada uno realizará la careta del animal que desee ser.

4ª Actividad: ¿Qué clima tenemos?

-Aprendizaje experiencial: Se aprende que las témperas se pueden combinar con otros materiales, en este caso la sal, para conseguir efectos sugerentes.

-Elaboración del juego: Para poder participar en este juego de recreación de los distintos cambios climáticos, es necesario disponer de cartulina negra, sal y cola. Este material lo distribuirá el docente a cada alumno.

-Descripción del juego: Para que cada niño realice su obra artística es necesario que conozca que el clima puede ser soleado, con muchas nubes, tormentoso, con viento o un gran arcoíris. Después se le reparte las pequeñas cartulinas y con cola blanca realizan la forma del sol, nubes, rayos o arcoíris. Estas la cubren de sal y finalmente le dan color con las témperas.

5º Actividad: Trabajamos las emociones para identificarlas

-Aprendizaje experiencial: Se juega con el color y se comprende su capacidad como medio de comunicación de estados de ánimo.

-Elaboración del juego: Cada alumno ha de traer un rollo de papel higiénico de casa, este se pintará con las témperas de distintos colores. Se dibujan dos grandes ojos y una tremenda boca muy expresiva que reflejará alegría, enfado o tristeza. Cada rollo se personificará dando lugar a un monstruo de emoción.

-Descripción del juego: Para realizar esta actividad el profesor se leerá a sus alumnos el cuento escrito por Llenas (2012) “El monstruo de colores”. De esta forma conocerán como cada color es capaz de reflejar una emoción. Después cada niño presentará su monstruo emocionado al resto de la clase.

6º Actividad: Manipulamos formas geométricas

-Aprendizaje experiencial: Se construyen formas geométricas para aprender con su manipulación las características de cada una.

-Elaboración del juego: A una caja de cartón se le realiza un hueco perforando con unas tijeras. Después la caja se colorea con témperas y se recortan múltiples figuras geométricas con cartulinas: cuadrados, rombos, triángulos, círculos.

-Descripción del juego: Se coloca la caja en el centro y tras explicar las características de una figura geométrica, deberán de cogerla e insertarla por el hueco en su interior. Por ejemplo, se le dice al alumno, “¿en esta caja hay que meter sólo cuadrados!”, los niños seleccionarán entre todas las cartulinas aquellas con forma cuadrada y las meterán en la caja; después se abre y se comenta si verdaderamente se ha acertado.

7º Actividad: Desarrollando las habilidades motoras

-Aprendizaje experiencial: Se pintan manos y pies desde el conocimiento de los colores primarios (cian, magenta y amarillo).

-Elaboración del juego: En un cartón bien grande nuestros alumnos, futuros docentes, pintan, con las témperas de distintos colores, manos y pies trazando un camino.

-Descripción del juego: El niño tiene que conseguir llegar al final del camino apoyando sus manos y pies, en las manos y pies dibujadas en el cartón. El profesor le indicará si debe de apoyar la izquierda o la derecha. De esta forma irá avanzando y desarrollando la lateralidad a través del juego.

8º Actividad: Aprendemos distintos elementos visuales

-Aprendizaje experiencial: Se juega con una hebra de un ovillo de lana para experimentar creando distintas formas y siluetas.

-Elaboración del juego: Con este juego se pretende conocer las formas, las siluetas y jugar con los colores. Se necesitan témperas, un ovillo de lana, un rotulador, una cartulina y cola blanca.

-Descripción del juego: Cada niño realiza una silueta al azar, la forma que adquiera siempre es interesante. Utilizando el ovillo de lana y cola la contorneará, cuando la cola se haya secado le dará color al interior de cada uno de los espacios cercados por la lana.

9º Actividad: Ejercitando la comunicación lingüística

-Aprendizaje experiencial: Se experimenta con las manchas de color para ejercitar la imaginación y redactar historietas inspiradas en ellas

-Elaboración del juego: esta actividad permite que los alumnos demuestren su creatividad inventando cuentos a partir de la interpretación de las manchas que surgen cuando se junta la mitad de un folio limpio con otra que está impregnada en pintura.

-Descripción del juego: el profesor anima a sus alumnos a que jueguen con el agua y los pigmentos de la témpera en la mitad de un folio, después lo doblará y apretará para que en ambos la pintura se propague. Al separarlos y abrirlos, el estudiante tendrá que inventar una historia que le sugiera dicha mancha.

10º Actividad: Las profesiones no tienen género

-Aprendizaje experiencial: Se aprende a diseñar distintos uniformes y a verlos desde una mirada sin prejuicios estereotipados.

-Elaboración del juego: Previamente, el maestro realiza ilustraciones con témperas de trajes para distintas profesiones; también pinta distintas caras de niños y de niñas. Todo ello lo plastifica y recorta para poder jugar con las piezas.

-Descripción del juego: El docente reparte entre los alumnos los trajes y las caras realizadas. Los alumnos juegan a unirlos creando múltiples combinaciones entre personaje y su uniforme; actúan desde el entendimiento de que las profesiones no tienen género.

DISCUSIÓN/CONCLUSIONES

Con el diseño de estas actividades y su incorporación al servicio del docente hemos querido estimular el análisis, el razonamiento crítico y la creatividad de los futuros docentes en relación con la elaboración de actividades de juego que suponga aportaciones originales, significativas y funcionales. Como nos dice la profesora

universitaria Urrutia (2014): el alumnado debe de tomar conciencia del juego como t ctica did ctica y como recurso del aprendizaje basado en la experiencia, debe de planificar conjuntamente actividades l dicas susceptibles de organizar y evaluar en el aula de infantil y debe reflexionar en equipo sobre el trabajo realizado para innovar y mejorar la labor docente y su actividad profesional futura.

REFERENCIAS

Asociaci n Internacional de Aprendizaje Experiencial [AIAE] (s.f.).  Qu  es el aprendizaje experiencial? [internet]. Recuperado de <https://www.aprendizaje-experiencial.org/intro>

Ausubel, D. P. (1976): *Psicolog a educativa. Un punto de vista cognoscitivo*. M xico: Trillas.

Dewey, J. (1938). *Experience & Education*. New York: Kappa Delta Pi.

Frer , F. L. y Saltos, M.M. (2013). Materiales did cticos innovadores estrategia l dica en el aprendizaje. *Revista Ciencia UNEMI*, 6(10), 25-34.

Guti rrez, M., Romero, M. S., y Sol rzano, M. (2011). El aprendizaje experiencial como metodolog a docente: aplicaci n del m todo Macbeth. *Argos*, 28(54), 127-158.

Llenas, A. (2012). *El monstruo de colores*. Barcelona: Ed. FLAMBOYANT.

Mart n, M. (1994). La organizaci n del curr culo de Educaci n Infantil en clave de atenci n a la diversidad. *Aula de Innovaci n Educativa*, (28), 5-13.

Padial, S. (2014). Aprender jugando: una forma divertida y pr ctica de aprender. *Etic@net. Revista cient fica electr nica de Educaci n y Comunicaci n en la Sociedad del Conocimiento*, 14(1), 119-136.

Pe a, N., Serv n, M. J., y Soto, E. (2016). Creando ambientes de aprendizaje a trav s de la Lesson Study en la formaci n inicial de docentes de infantil. *Renovaci n Pedag gica en Educaci n Superior*, 15-21.

Urrutia, R. A. (2014). El juego en el aula de infantil: Una experiencia interdisciplinar y cooperativa realizada con alumnado de grado. *Perspectivas Docentes*, (54), 41-48.