



**Universidad**  
Zaragoza

# Trabajo Fin de Grado

Juego, arte y educación: Una experiencia británica

Autora

Andrea Poza Jordán

Director

José Luis Jiménez Cerezo

Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Campus de Huesca.

2014

## ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	4
2. JUSTIFICACIÓN.....	7
3. MARCO TEÓRICO .....	9
3.1. La Educación Plástica y Visual en Educación Primaria.....	9
3.2. El juego.....	13
3.2.1. <i>El juego como método de aprendizaje en la escuela</i> .....	18
3.3. El arte como actividad lúdica.....	23
3.3.1. <i>Dos ismos del s. XX: Dadaísmo y Surrealismo</i> .....	26
4. EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA LA EDUCACIÓN PLÁSTICA .....	30
4.1. Posibilidades .....	34
5. UNA EXPERIENCIA BRITÁNICA.....	38
5.1. Don Pavey.....	39
5.2. El juego del Art Arena.....	42
5.2.1. <i>¿Cómo jugar?</i> .....	44
5.3. Resultados.....	49
5.4. Posible aplicación .....	51
6. CONCLUSIONES.....	59
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	61
ANEXO 1 .....	67
ANEXO 2 .....	68
ANEXO 3 .....	70

## **JUEGO ARTE Y EDUCACIÓN: UNA PROPUESTA BRITÁNICA**

- Elaborado por Andrea Poza Jordán
- Dirigido por José Luís Jiménez Cerezo
- Depositado para su defensa el 09 de diciembre de 2014

### **Resumen**

Las presentes y claras deficiencias de la enseñanza artística en torno al área de Educación plástica y visual en Educación Primaria, me mueven a explorar las posibilidades del juego educativo como recurso metodológico motivacional, así como la presencia del juego en algunas corrientes artísticas, ello da lugar a la búsqueda de una posible metodología que dinamice esta práctica.

El estudio de esta idea, el conocimiento de importantes autores y las posibilidades artísticas del juego, me han llevado al descubrimiento y análisis de una experiencia británica. Con todo ello, planteo un cambio en la percepción de esta área, buscando el uso de lo lúdico como medio de aprendizaje y experiencia, “no para la escuela si no para la vida”, intentando fomentar el interés y el gusto por el arte.

### **Palabras clave**

Juego, arte, educación, socialización, creatividad.

## 1. INTRODUCCIÓN

*“Tell me and I forget,  
teach me and I remember,  
involve me and I learn”*

El juego es una acción que podemos observar tanto en niños como en adultos de todas las partes del mundo, albergando diferentes culturas e ideologías a lo largo de toda la historia. Es más, podemos llegar a observar cómo muchos de esos juegos tienen una gran similitud. Es por ello, que podemos afirmar que el juego es una actividad propia del ser humano, es decir, es inherente a él.

A pesar de parecer un concepto bastante básico y sencillo, es un término que engloba muchas posibilidades, aspectos y perspectivas, lo que implica que tenga una difícil categorización.

Sin embargo sabemos que el juego adquiere una importancia fundamental en el aprendizaje y por tanto en la educación. Mediante el juego el niño desarrolla su capacidad intelectual. Investigando y descubriendo es capaz de discriminar, vivenciar, elaborar y superar los diferentes conflictos que le aparecen. Además de ayudarlo a desarrollar las relaciones existentes de los diferentes aspectos del mundo, el juego permite que se incorpore, conozca y asuma la cultura del grupo al que pertenece.

Todos los niños quieren jugar, y podrían dedicar gran cantidad de horas a esta actividad sin dejar de prestar atención y sin dejar de divertirse y disfrutar con ella.

Algunas corrientes educativas intentan instaurar esta actividad en las aulas, consiguiendo la atención de los niños y su participación. Esta idea queda claramente expresada en las palabras de Benjamín Franklin, expuestas como epígrafe de esta introducción, las cuales podrían traducirse como “Dime y olvidare, enséñame y recordaré, involúcrame y aprenderé”

Estas corrientes buscan que a través del juego y lo lúdico, los niños sean partícipes del proceso enseñanza-aprendizaje, así como de los contenidos, consiguiendo

aprendizajes significativos.

Estos planteamientos metodológicos, por desgracia, no se plantean en todas las áreas. Es aquí donde reivindico la necesidad de un cambio en la perspectiva de la Educación Plástica y Visual, y porqué no, planteando el uso de modelos lúdicos, es decir, utilizando el juego como metodología o recurso en el aula.

La idea de usar el juego para crear arte no es nueva, ya que, como veremos más adelante, dos ismos vanguardistas como son el dadaísmo y el surrealismo nos ofrecen esta visión y diversas posibilidades didácticas.

Así pues, mi trabajo se sustenta en la exploración de tres pilares fundamentales: El juego, el arte y la educación, buscando las consecuencias de sus interrelaciones para aprovechar los resultados: El arte y la educación: *La educación visual y plástica en educación primaria*; La educación y el juego: *El juego como método de aprendizaje en la escuela*; El juego y el arte: *Dos ismos del s. XX: Dadaísmo y Surrealismo*. Culminando con la relación absoluta de todas ellas.

A través de esta gráfica un tanto metafórica, muestro esta amplia conexión de ideas que fundamentan toda mi investigación.



En ese punto central, donde colores e ideas se fusionan, aparece la posibilidad del uso del juego como metodología o recurso para las artes plásticas y visuales en el sistema educativo de Educación Primaria.

Son bastantes los autores que proporcionan ideas y opciones en la línea que planteo, pero quizás la experiencia más interesante y más rica que conozco es el proyecto lúdico llamado Art Arena. En él se consigue sintetizar y alcanzar el aprendizaje tanto de aspectos plásticos como de conocimientos de otras áreas a través del juego y la diversión, haciendo partícipes a los niños de su propio aprendizaje, y fomentando el gusto e interés por el arte.

## 2. JUSTIFICACIÓN

A pesar de la importancia y seriedad que la práctica del arte conlleva para la sociedad, mi acercamiento a la actividad artística me ha aportado siempre una experiencia placentera, entretenimiento y belleza en la observación y estímulo para trabajar. Una forma de evasión de la realidad que me permite relajarme, expresar mis ideas y sensaciones y disfrutar de las formas y los colores.

Desde mi punto de vista, el trabajo del arte, a través de la educación plástica es fundamental para el desarrollo pleno de los niños, ya que a través de su práctica los niños disfrutan y desarrollan habilidades y conocimientos, enriqueciéndose culturalmente. Además de ser una gran fuente de ayuda en muchos aspectos personales.

La expresión plástica es un medio de comunicación diferente que puede ayudar a muchos niños que sufren problemas en este aspecto, como puede ser timidez, autismo u otras discapacidades. Ésta puede servir como terapia creativa, fomentando la imaginación y recreación. Ayuda a que los niños se relajen, consiguiendo descanso mental, ya que, en general, es una actividad no competitiva que en muchas ocasiones les ayuda a aumentar su autoestima e individualidad. Por otra parte con su práctica los alumnos trabajan el inconsciente y les ayuda a reconocer sentimientos y necesidades, fomentando la actividad cerebral y la inteligencia emocional. También ayuda al desarrollo de la motricidad de las manos, regulando los movimientos del cuerpo y la habilidad oculomanual. En conclusión esta asignatura ayuda al descubrimiento del arte como belleza, cultura y actividad lúdica presente en nuestro día a día.

El problema aparece, cuando a través de mi experiencia en prácticas escolares, he podido observar, que el área de educación plástica es saturada con actividades vagas, simples, monótonas y comerciales. En muchas ocasiones incluso es sustituida por otras áreas.

Todo ello evita que el niño pueda desarrollar estos aspectos beneficiosos de la expresión plástica, apareciendo en muchos casos incluso el desinterés por esta área.

Horrorizada y decepcionada por la visión actual de esta asignatura, me planteaba realizar un proyecto que sirviera de ayuda para mejorar esta situación, buscando un

nuevo enfoque para trabajar la educación plástica.

Al mismo tiempo, se me brindó la oportunidad de realizar mis prácticas escolares III y IV en Inglaterra. Un país con ideas y metodologías diferentes, en el que posiblemente se trabajara la educación plástica de manera, desde mi punto de vista, satisfactoria.

Para mi decepción, tras varios meses disfrutando de esa experiencia, pude observar que la enseñanza de la educación plástica es tan vaga como la española. Tenían ciertos aspectos más desarrollados como la disposición de gran cantidad y diversidad de materiales plásticos, y la libertad de experimentar con ellos los alumnos. A pesar de ello, las horas de esta área eran muy escasas, y muchas veces eran usadas con actividades muy comerciales y marcadas que evitaban la creación y creatividad de los niños.

A mi regreso, y con mi cabeza llena de dudas acerca de cómo trabajar la educación plástica de manera diferente, empecé a leer artículos y libros con muchas propuestas innovadoras. Una de ellas me pareció realmente interesante: Un enfoque de la educación plástica a través del juego, cuyos antecedentes artísticos provienen de la práctica del Dadaísmo y el Surrealismo. Sobre todo, el descubrimiento del Proyecto Arena, una experiencia concreta que se ha desarrollado en algunos lugares de Inglaterra, cuyo gran ejemplo decidí usar como cúspide de mi proyecto.

A partir de esa idea, me di cuenta de que el juego podía ser un gran medio para trabajar la educación plástica, ya que a todos los niños les encanta jugar. Pudiendo ser una metodología motivadora, en la que la experimentación, la participación, la incertidumbre del resultado, la creatividad y la cooperación ayudarán a los niños a sentirse partícipes “descubriendo el arte como belleza, cultura y actividad lúdica presente en nuestro día a día”, aprovechándose de los beneficios que proporciona su experimentación.



### **3. MARCO TEÓRICO**

#### **3.1. La Educación Plástica y Visual en Educación Primaria**

Según la Orden de 9 de mayo de 2007, por la que se aprueba el currículo de la Educación Primaria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad autónoma de Aragón (p. 65):

La educación artística involucra lo sensorial, lo intelectual, lo social, lo emocional, lo afectivo y lo estético, desencadenando mecanismos que permiten desarrollar distintas y complejas capacidades con una proyección educativa que influye directamente en la formación integral del alumnado, ya que favorece el desarrollo de la atención, estimula la percepción, la inteligencia y la memoria a corto y largo plazo, potencia la imaginación y la creatividad y es una vida para desarrollar el sentido del orden, la participación, la cooperación y la comunicación.

La asignatura de Educación Plástica y Visual junto con la asignatura de Educación Musical, forman la llamada área de Educación Artística, presente en todas las programaciones curriculares de la educación obligatoria actual, y cuyo propósito fundamental es “favorecer la percepción y la expresión estética del alumnado, y de posibilitar la apreciación de contenidos imprescindibles para su formación general y cultural”. Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre (Boletín Oficial del Estado N° 293, p.43070).

Éste es un objetivo muy general y ambiguo, que viene a considerar la educación artística parte fundamental en la formación del alumnado, especialmente en los aspectos culturales artísticos que nos rodean hoy en día en la sociedad, y que ayuda a comprender y usar nuevos medios de comunicación u expresión (plástico o musical), así como a la creación de juicios sobre ello.

Dejando aparte esa área general, y centrándonos ya en la rama plástica y visual, la cual es la que nos interesa en este momento, habría que acotar qué es lo que entendemos y relacionamos con la idea de educación plástica y visual.

Como bien indica su nombre, yo lo relaciono con dos ámbitos, íntimamente ligados, que son lo visual (percepción) y lo plástico (expresión). Es decir, como nos afirma Clara

Báez Merino (2010, p. 1):

Entendemos por Educación Plástica (y Visual) el conjunto de conceptos, procedimientos y actitudes relacionados con el uso del lenguaje visual (percepción, expresión y comunicación) y los materiales y procedimientos plásticos (la creación de imágenes con sentido artístico). Esta doble vertiente del significado y uso de las imágenes se hace patente en las programaciones curriculares de toda la educación obligatoria actual.

Analizando esta definición y la idea general del arte plástico, a mi parecer, la educación plástica tiene un amplio abanico de contenidos y posibilidades que trabajar desde los dos ejes o ámbitos anteriormente expuestos. Asimismo, el currículo Aragonés de Educación Primaria también considera óptimo la diferenciación de ambos a lo largo de la educación primaria (Orden 9 de Mayo 2007):

- Bloque 1: Observación plástica
- Bloque 2: Expresión y creación plástica

Sin embargo, tras las nuevas reformas educativas y la instauración de la Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE), el currículo Aragonés de Educación Primaria, decide dividir el contenido del área de Educación plástica y visual en 3 bloques (Orden 16 de Junio 2014):

- Bloque 1: Educación Audiovisual
- Bloque 2: Expresión Artística
- Bloque 3: Dibujo Geométrico

Tras la lectura exhaustiva de las diferentes bases legislativas que marcan los contenidos, objetivos, criterios de evaluación incluso orientaciones didácticas de esta asignatura, analizo rigurosamente la cuestión:

¿Coincide lo que se rige en estos decretos con la realidad escolar?

Poniendo un simple ejemplo, podemos encontrar que uno de los contenidos para el primer ciclo de primaria, en el bloque de observación plástica, en la Orden de 9 de mayo

de 2007 (p,72) “Descripción verbal de sensaciones y observaciones a través del color, de las texturas, de las formas, etc.”

Este contenido trata de buscar la implicación de los alumnos, que estos comiencen a observar el arte intentando descubrir las sensaciones que le transmite la obra, siendo capaces de describir verbalmente el conjunto de lo gráfico o propiamente técnico y lo abstracto y personal. Todo ello, bajo un nivel de lenguaje propio de la edad y de las posibilidades individuales.

Un contenido fundamental propio de primer ciclo de primaria, vinculado al segundo criterio de evaluación de este mismo ciclo:

- a) “Usar términos adecuados a su edad y capacidades para comentar las obras plásticas y musicales observadas y escuchadas.”

A pesar de ello, personalmente desde mi experiencia como alumna y como docente en prácticas, este contenido no lo he podido vivenciar. No he presenciado una clase, donde una imagen sea el foco central, en el que los alumnos tengan que observarla y más aun comentarla. En el que una lluvia de ideas por parte de todos los alumnos y profesor resuelva la encrucijada de un elemento visual en millones de pequeñas formas, colores y elementos, cuya unión transmita sensaciones o ideas diferentes para cada persona, entrando en un debate de apariencias y sentimientos.

Éste, como muchos de los otros contenidos que se muestran en la ordenación del currículo de Aragón, es olvidado y apartado de las didácticas del aula, impidiendo la formación artística del alumnado, y la capacidad de análisis, con la consiguiente generación de razonamientos elaborados que fundamenten el gusto o disgusto por la imagen, pudiendo aparecer en ésta, una infinidad de tonalidades grises en su valoración.

Sabemos que este problema aparece en la mayor parte de las programaciones de educación primaria, pero ¿A qué se debe este incumplimiento de las legislaciones presentes?

Podría decir que este problema aparece principalmente dada la inexistencia de profesorado especializado para esta asignatura, o a la poca formación de los docentes generalistas cuya misión en la enseñanza también engloba las artes plásticas y visuales,

las cuales desconocen.

Destaco que el profesor de primaria solo tiene una asignatura de 6 créditos durante todo el grado para formarse en las artes plásticas, en el que se deberían incluir el despertar del interés perdido por este tipo de experiencias. Ya que poco a poco ese interés por lo artístico que ésta presenta en las etapas más infantiles se va perdiendo con el paso de los años, llegando a un punto en el que esta actividad es relegada al vacío.

Este desinterés por el área, y la escasa formación recibida, ofrecen una realidad distorsionada de la importancia de esta asignatura en la educación, llevando a realizar actividades improvisadas, simples, monótonas y comerciales, en las que el “pinta y colorea, recorta y pega” son las únicas directrices.

Entiendo, que esta idea es solo un razonamiento personal sobre la falta de cualificación y el desinterés por el área, en el que no quiero enfocar mi proyecto. Ya que lo que busco principalmente es la propuesta, estudio y análisis de una nueva forma de trabajar esta área con el reconocimiento, trabajo y rigurosidad que se merece.

Por lo que volviendo al hilo del asunto, si analizamos ese progresivo desinterés hacia lo plástico, el planteamiento de una programación plástica adecuada requiere de una previa motivación en los alumnos, creando en ellos el gusto por las actividades artísticas, incitándoles a la continua participación, buscando siempre el disfrute, el interés y la disposición y actividad del alumnado. Como bien indican en las orientaciones didácticas de la Orden del 9 de mayo de 2007 (p, 84): “Apelar a las necesidades de expresión de lo que vive el alumnado es el punto de partida motivador de toda actividad artística”. Cubrir las necesidades e intereses de los alumnos a través de lo plástico generará una motivación más intrínseca en el trabajo artístico.

Asimismo, según el documento *Educación plástica en educación primaria*, de Pérez (2011):

Hay ciertos aspectos que hay que considerar para conseguir un correcto desarrollo del aprendizaje:

- Alumnos como buenos receptores y críticos de la información visual.

- Familiarización de los alumnos con los diversos materiales y utensilios.
- Dar a los alumnos la posibilidad de conectar con el mundo artístico.
- Manipular el mayor número de materiales.
- Manejar herramientas.
- Conocer el mayor número de técnicas posibles.
- Conocer oficios y personas que realizan actividades artísticas o artesanales.
- Visitar espacios culturales del entorno.
- Aprender nombres de artísticas y de sus obras.
- Analizar y comentar algunas imágenes fijas publicitarias y relacionales con los mensajes escritos.
- Analizar y comentar algunos fragmentos de la programación televisiva especialmente de los programas infantiles y de los anuncios.
- Consultar y resolver sus inquietudes en el ámbito de la educación visual y plástica.

¿Y todo ello se podría conseguir a través de una metodología de juego?

### **3.2. El juego**

Ahora que hemos conocido la normativa y algunas de las carencias presentes hoy en día en la educación plástica, debemos estudiar el juego, desde las perspectivas o ámbitos que este proyecto requiere: su concepto, terminología, caracterización y clasificación: el juego como fenómeno social y cultural, y el juego como recurso educativo.

Es aquí, cuando aparecen los primeros interrogantes que llevan a determinar que éste, es un concepto muy interesante, amplio y complejo. Si esto no fuese así, el propio Johan Huizinga (2000) no tendría tanto material con el que argumentar su libro sobre el

juego: *Homo ludens*, el cual considero la base teórica de este concepto. Éste y muchos otros autores nos ayudarán a acotar y clasificar las dimensiones del concepto a lo largo de este apartado.

Nosotros como educadores sabemos que el juego es un elemento fundamental en la vida del hombre, y sobre todo del aprendizaje en la etapa infantil, el cual ayuda a que el niño comprenda y entienda el mundo y las relaciones de sus componentes. Es decir, el juego permite que el niño se desarrolle física, psíquica y socialmente.

¿Pero exactamente qué entendemos por juego?

Antes de responder esta pregunta, habría que aclarar que, no todas las sociedades tienen asumido el mismo concepto o el uso de una simple palabra para definir esta actividad, pudiendo ser usadas varias palabras con distintos matices.

Esto se debe a la gran amplitud de dimensiones que abarca el concepto. Por poner un ejemplo, la sociedad europea, solo utilizamos una palabra, que etimológicamente, procede de dos vocablos en latín: "iocum y ludus-ludere" los que hacen referencia a broma, diversión, chiste. Esta única palabra engloba ideas tan diferentes como deporte y competitividad, el juego infantil, el ocio y los juegos de azar, el juego como representación y danzas, el juego de animales, el juego tecnológico...

Actualmente, para nosotros y según la vigesimosegunda edición del diccionario de la Real Academia Española (RAE) publicada en 2001, las dos primeras acepciones que designa son: El juego es "Acción y efecto de jugar" o "Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde."

Esta es la idea general que a todos nos viene a la cabeza cuando pensamos en el término juego. Sin embargo, considero que esta definición general no basta para comprender todas las facetas que ofrece esta actividad, incluso cabría la posibilidad de afirmar que es imposible definirlo en términos absolutos.

A lo largo de la historia ha habido muchos autores que han intentado definir este concepto desde diversos enfoques, ideas y categorizaciones. Alguna de estas definiciones nacen como teorías del juego, que son en primera instancia resumidas en el libro *Psicología general* de William Stern (1935, p.485ss), y que posteriormente Paul

Moor en su libro *El juego en la educación* (1981, p.15-19), analiza y expone nuevamente:

- **El juego como excedente de energía.** (Teoría de la energía sobrante) Herbert Spender: el juego es una actividad que ayuda a las personas a gastar la energía vital que nos sobre de las necesidades innatas. “Las energías sobrantes tienen que buscar una salida, y por estos, se descargan en actividades que no van dirigidas a metas reales, es decir, en el juego”. Esta teoría está basada en la idea expresada por Schiller unos años antes, en la teoría de la potencia superflua.

- **El juego como compensación.** (Teoría de la relajación) M. Lazarus: El consumo de energía que conlleva el trabajo en el hombre, requiere de una actividad como compensación.

- **El juego como ejercicio previo.** (Teoría del ejercicio preparatorio o preejercicio) Karl Groos. actividad preparatoria para las situaciones de la vida adulta, ayudando al aprendizaje de los aspectos del mundo y de la vida.

Muchos otros autores de prestigio como Freud, Piaget y Vygotsky, también formularon sus propias teorías del juego desde la perspectiva del desarrollo infantil.

Otras definiciones, las cuales considero interesantes y que introducen ideas fundamentales en las que sustentar mi proyecto son:

- Cagigal (1996): “Acción libre, espontánea, desinteresada e intrascendente que se efectúa en una limitación temporal y espacial de la vida habitual, conforme a determinadas reglas, establecidas o improvisadas y cuyo elemento informativo es la tensión”

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

- Navarro (1993). “Actividad recreativa natural de incertidumbre sometida a un contexto sociocultural”.

Como he podido observar, son muchas las definiciones y en consecuencia, los puntos de vista desde los que se analiza el acto de jugar.

A pesar de esta gran diversidad sigue sin haber una interpretación única, que permita

englobar el cúmulo de ideas de las que trata. Sin embargo, considero que la idea más amplia y técnica que he podido encontrar es la definición de Huizinga (2000):

El juego como una ocupación o actuación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de « ser de otro modo » que en la vida corriente.

Ésta, parece abarcar todos los ámbitos y aspectos fundamentales del juego en torno a lo biológico, lúdico y formal. La idea fundamental que aparece en ella es la cualidad de libertad que tiene el juego. La posibilidad de abandonar la actividad en cualquier momento y la realidad paralela en la que se desarrolla.

Roger Caillois (1986, p.37-38) propone esta característica como la primera que una actividad debe tener para poder considerarla como juego. Basándose en su clasificación, el juego como actividad deberá ser:

- **Libre:** a la cual el jugador no podría estar obligado sin que el juego perdiera al punto su naturaleza de diversión atractiva y alegre.
- **Separada:** circunscrita en límites de espacio y de tiempos precisos y determinados por anticipado.
- **Incierta:** cuyo desarrollo no podría estar predeterminado ni el resultado dado de antemano, por dejarse obligatoriamente a la iniciativa del jugador cierta libertad en la necesidad de inventar.
- **Improductiva:** por no crear ni bienes, ni riqueza, ni tampoco elemento nuevo de ninguna especie; y, salvo desplazamiento de propiedad en el seno del círculo de los jugadores, porque se llega a una situación idéntica a la del principio de la partida.
- **Reglamentada:** sometida a convenciones que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una nueva legislación, que es la única que cuenta.
- **Ficticia:** acompañada de una conciencia específica de realidad secundaria o de franca irrealidad en comparación con la vida corriente.

Más allá de estar incluida en algún aspecto de las características propuestas del juego y a riesgo de resultar redundante, me gustaría destacar por si no quedara claro, el carácter y la esencia lúdica de esta actividad, la que a mi parecer faltaría remarcarla



como una característica fundamental, con dimensión propia:

- **Lúdico:** El juego por encima de todo es una actividad lúdica, que según argumenta Catalina Ponche Huerta (2009) “el juego es placentero y divertido, que generalmente suscita signos de excitación haciendo aparecer signos de alegría, pero aun cuando no va acompañado de signos de regocijo, es evaluado positivamente por la persona que lo realiza”.

Lo que nos lleva a encontrarnos con un vasto, sugerente y diverso abanico de posibilidades, una lista infinita de actividades que engloban estas características, y que pueden ser clasificadas desde muchos enfoques y aspectos, desmembrando esa complejidad que encontrábamos a la hora de definir este concepto.

Muchos autores se atreven a realizar una clasificación de los juegos, de manera general como Roger Caillois (1958). Pero, muchas veces esta clasificación se fundamenta solo desde perspectivas de motricidad y deporte, como la clasificación de Cristobal Moreno Palos (1992).

Cada clasificación se basa en un aspecto desde el que partir: índole, procedencia, objetivos, formación, interacción con los demás, espacio, materiales... A pesar de ello pocos son los autores que introducen los juegos plásticos en sus clasificaciones.

A modo de conclusión y de intentar recopilar la importancia del juego en la vida del hombre, tenemos que remarcar su función social y cultural. Como bien defiende Huizinga (2000) la cultura surge en forma de juego; la cultura, al principio, se juega.

Todas las acciones del ser humano comienzan con un juego, con la experimentación de los objetos y de las acciones y movimientos. Unas simples cosquillas, el buscar una mirada de complicidad, el probar nuevos sabores en la cocina, el experimentar con tu cuerpo nuevos movimientos encontrando belleza en ellos, el encender y apagar de una luz con función de sorprender... pequeños juegos sociales, que nos demuestran que el juego no es una simple acción de niños, sino un fenómeno social que puedes encontrar en todas las personas de todas las sociedades existentes.

Todas las personas jugamos a lo largo de toda nuestra vida.

### 3.2.1. *El juego como método de aprendizaje en la escuela*

Parece estar claro, que al comprender el juego como un fenómeno social y como una actividad fundamental que ayuda al aprendizaje del niño en la etapa infantil, éste es incluido en los programas educativos de esta etapa.

Según Eduardo Crespillo (2010, p.1):

A través del juego, el niño controla su propio cuerpo y coordina sus movimientos, organiza su pensamiento, explora el mundo que le rodea, controla sus sentimientos y resuelve sus problemas emocionales, en definitiva se convierte en un ser social y aprende a ocupar un lugar dentro de su comunidad.

Muchos autores son los que afirman que el juego es una actividad innata del niño que busca el aprendizaje y el descubrimiento del mundo. Es decir, a través del juego los niños desarrollan su pensamiento hasta lograr ser conceptual, lógico y abstracto.

Es entonces cuando, al comenzar la educación primaria, los niños comienzan a ser más racionales y objetivos en el aprendizaje, y se decide cortar con la metodología de juego en la escuela, creando la antonimia entre el juego y el aprendizaje. Se relega al juego la posibilidad de libertad, entretenimiento, diversión, emoción e interés, mientras se ofrece al aprendizaje los adjetivos calificativos de aburrido y obligatorio que llevan al camino del desinterés.

Un párrafo de Fenelón (1919, p.35) en su obra: *La educación de las niñas*, resume claramente ésta marcada antonimia a la que se somete a los niños:

Un gran defecto de la educación ordinaria es éste; que se coloca todo el placer de un lado y todo el enojo de otro; todo el enojo, en el estudio; todo el placer en las diversiones. ¿Qué otra cosa puede hacer un niño sino soportar con impaciencia esta imposición y correr ardientemente tras el juego?.

Es la propia sociedad quien genera este estereotipo en el pensamiento de los niños. con frases típicas como:

“Hasta que no hagas los deberes no podrás jugar”

“Si os portáis bien y trabajamos mucho, luego jugaremos”

Esta incorporación del juego en la educación infantil y su presencia poco a poco en la educación primaria, es un pensamiento de la pedagogía moderna, que nace con progresión histórica de la educación gracias a autores y movimientos educativos que querían romper con los patrones tradicionales y por consiguiente con esa antonimia aún muy presente en nuestros días.

M<sup>a</sup> Teresa Gutiérrez Párraga (2006) en su tesis, estudia y muestra la progresión histórica de la inclusión del juego en educación. Un grato trabajo en el que me basare para recabar los autores y movimientos fundamentales con los que comprender el nacimiento de este nuevo pensamiento.

Es en el siglo el siglo XVII con las teorías reformadoras de Comenio (1992, p.158-163), cuando aparece por primera vez la posibilidad de utilizar en la educación una metodología lúdica, que permita “naturalizar” la enseñanza, proponiendo: "convertir todas las escuelas, hoy lugares de trabajo, en lugares de juego". Busca una mayor motivación del alumnado, con una disciplina más suave, que rompía con la pedagogía tradicional de la época. Con esta didáctica quiere enseñar: "Todo por medio de juegos y de concursos, acomodados a las distintas edades, en la escuela de la infancia, de la adolescencia, de la juventud, etc." Comenio (1992, p. 162).

A pesar de la incorporación de ciertos juegos a la educación gracias a estas teorías, será con la ilustración y la aparición de nuevas ideas las que sustentarán la pedagogía moderna.

La progresión de las ideas de Locke, Rousseau y Fourier, dieron paso al pensamiento de “educar mediante el trabajo y el juego como actividad atrayente y adecuada a la naturaleza del niño” Gutierrez Parraga (2006, p. 82) , dan paso a un nuevo pensamiento, en el que la escuela nueva nace como una especie de “revolución educativa”.

Gracias a autores como: Pestalozzi, Fröebel, Tolstoy, Key, Claparède, Montessori, Decroly, Kerchenstenier, Ferrière, Cousinet y Freinet, se cambia la perspectiva de la educación tradicional, donde el foco de estudio se centraba en el maestro, “máximo conocedor del conocimiento”, bien conocido como magistocentrismo, para focalizar en

el niño y su actividad espontánea: *El paidocentrismo*.

Fröebel, citado en *El juego como recurso educativo* por Garfella y López (1999, p.84) y posteriormente Gutiérrez Párraga en su tesis (2006, p.83) nos explica cómo este cambio de foco, incorpora el juego como recurso:

"El juego constituye el más alto grado de desenvolvimiento del niño durante esta época; porque el juego es la manifestación espontánea de lo interno, inmediatamente provocada por una necesidad del interior mismo..."

Él es, quien creó por primera vez un currículo basado en el juego, y también el diseño de los primeros juegos didácticos a los que llamo *Regalos y deberes*.

...Se crean nuevas metodologías basadas en el juego dirigido, de forma que a la satisfacción del juego el educador pueda añadir la adquisición de conocimientos y hábitos. Se recurre a la utilización de nuevos materiales didácticos basados en la actividad lúdica, que tienen como último objetivo el desarrollo intelectual dentro de un marco adaptado a la actividad del niño que esté cerca de la naturaleza. (Gutiérrez Párraga, 2006, p. 84)

En Europa de la mano de autores de gran prestigio como Decroly y Freinet aparecen ideas del juego que cobran gran relevancia:

- El juego como un medio de aprendizaje y no como un fin.
- El juego para que funcione como recurso pedagógico tiene que tener una carga importante de trabajo.
- El trabajo-juego como actividad libre y creativa que satisface las necesidades del individuo.

Estas nuevas ideas europeas dan paso a "la escuela activa" con Dewey, quien según Gutiérrez Párraga (2006, p. 88) "defendiendo la inclusión del juego como forma experimental de fomentar el interés del alumno y con ello aumentar su capacidad vital en el proceso educativo".

Tras grandes fracturas e imposiciones del sistema educativo en España, es con la Institución Libre de Enseñanza cuando comienzan los pioneros movimientos

pedagógicos con capacidad para influir en los planes de estudio.

Esta institución, promueve la creatividad y la innovación en sus programas educativos, comenzando a otorgar gran importancia a la Educación Artística.

De esta institución más que sus resultados concretos, nos interesan las propuestas innovadoras para la enseñanza, sus ideas, lejos de estar caducas, han mantenido plena vigencia en el sentido de haber inspirado las reformas educativas de los últimos tiempos en España. (Gutiérrez Párraga, 2006, p. 91).

Siguiendo la línea de la unión del juego con la pedagogía, debo hacer mención a las propuestas de Paul Moor (1981), anteriormente ya nombrado.

Éste, relaciona el juego con los deseos y necesidades de los niños, de tal forma que los niños cuando juegan muestran tal seriedad, que llega a afirmar que: "No hay una oposición entre el juego y la seriedad; en el juego infantil forman precisamente una unidad". Paul Moor (1981, p. 42) adopta las cuatro propuestas de juego de la escuela de Viena, a las que añade el juego creador. Estos cinco tipos de juegos van apareciendo progresivamente durante los diferentes cursos de las etapas educativas, entremezclándose siguiendo el siguiente orden:

1. *El juego de función*
2. *El juego de ficción*
3. *El juego de construcción*
4. *El juego creador*
5. *El juego de reglas*

Como podemos observar, estos juegos generan una progresión en la formación de los niños, aumentando cada vez su dificultad y seguramente "las reglas" a las que atender.

Siendo el juego creador la gran innovación, Moor (1981, p. 52) nos aclara:

Con la madurez creadora empieza el trabajo en la vida del niño"(.....) "El niño llega entonces a aquella acción independiente, deliberada y dirigida que cualquier trabajo exige de nosotros y que la enseñanza espera del niño desde el primer día en que pisa la escuela; la madurez creadora es un aspecto esencial de la madurez escolar.

Entiendo esto como el comienzo de la educación primaria, cuando los niños ya han adquirido un razonamiento más lógico y formal.

Todas estas teorías han ayudado a la evolución de la pedagogía actual, encontrando una manera de introducir el juego como recurso lúdico en el trabajo propiamente académico. Actualmente desde todas las áreas educativas se pretende buscar ese juego, experimentación de los conocimientos, participación del alumnado, haciendo más lúdico el aprendizaje.

Si analizamos con rigurosidad las áreas de educación, nos encontramos con que las asignaturas de educación física y música usan una metodología muy lúdica, siempre implicando al alumnado a través de pequeños juegos, lo que aumenta el interés de los niños por estas asignaturas.

Por otro lado, dado el auge actual por el aprendizaje de la lengua inglesa como segundo idioma o bilingüismo, he podido observar un gran cambio metodológico en sus clases. Donde el antiguo y estricto método basado en la traducción gramatical ha quedado muy atrás, dando paso a nuevos métodos y programas novedosos donde la comunicación y la participación del alumnado es la esencia del aprendizaje. Generando continuamente el aprendizaje a través de juego de palabras, de memoria, de comunicación, de rol...

Juegos que aumentan la motivación e interés de los alumnos, ayudando a crear un ambiente en clase muy activo y sociable, donde los aprendizajes son más significativos, dado que al estar continuamente los niños participando, son capaces de hacer un uso real del lenguaje desarrollando la competencia comunicativa.

Para finalizar con las teorías e ideas que ayudan a la incorporación del juego pedagógico, me gustaría destacar y hacer mención de la importancia del desarrollo del pensamiento creativo o creatividad en los alumnos. Un término muy ligado a la actividad lúdica, que el investigador Torrance (1977), a través de múltiples trabajos demuestra que es un factor fundamental en el desarrollo de la inteligencia, pudiendo ayudar a superar muchos obstáculos, así como a la adquisición de las enseñanzas tradicionales desde enfoques diferentes.

Esta relación del aprendizaje y el juego ha sido evaluada por muchos autores tanto

desde puntos de vista psicológicos y pedagógicos, como científicos. Todos ellos remarcan la importancia del juego para potenciar la imaginación y la creatividad, ligado el juego con el arte de experimentar.

Como cita Root-Bernstein (2002, p. 295) y posteriormente presenta Gutiérrez Párraga (2006, p. 96), Alexander Fleming, decía:

Yo juego con los microbios. Obviamente, se trata de un juego con muchas reglas (...) pero cuando uno tiene el conocimiento y la experiencia necesaria, resulta muy divertido romper las reglas y descubrir algo en lo que nunca antes había reparado nadie.

Una vez más se ve el juego como una necesidad en las acciones del hombre, tanto científicas como cotidianas. Esta actividad nos ayuda a adquirir conocimientos, vivir nuevas experiencias y comprender nuestros sentimientos.

Me parece particularmente interesante para el propósito que nos planteamos aquí, la reflexión de Gutiérrez Párraga (2006, p.98):

Esta búsqueda de la creatividad a través del juego es particularmente valiosa para la pedagogía del arte y en el proceso artístico, pues en ella encontramos cómo muchos conceptos lúdicos se entrelazan con la imaginación dando como resultado el acto creativo, siendo este la piedra angular en la que se basa la obra de arte.

### **3.3. El arte como actividad lúdica**

En general la percepción de la propia práctica artística (poesía, teatro, música, danza, literatura, pintura, dibujo...) es una actividad lúdica, o se aproxima en gran medida a lo lúdico.

Para los niños, lo plástico es tan necesario y placentero que con facilidad se puede asimilar al juego, a los más pequeños les encanta dibujar, pintar y experimentar. Intentando expresar ideas, crear historias, inmersos en un mundo paralelo a través del papel, la pintura, la arcilla, la plastilina, etc...

El mismo Herbert Read (1982, p 123-124), en su libro *Educación por el arte*, se cuestiona la pregunta: “¿juego o arte?” en el capítulo V, desarrolla la idea de la

“expresión libre” y su íntima relación con el arte infantil, afirmándonos que: "La expresión libre cubre una amplia gama de actividades corporales y procesos mentales. El juego es la forma más evidente de expresión libre en los niños".

Poco a poco ese interés por lo artístico se va perdiendo con el paso de los años, y muchos niños no ven la expresión plástica como juego. Esto muchas veces se debe a que la evolución en el desarrollo del dibujo infantil nos conduce hacia el realismo visual del arte adulto, el cual requiere de habilidades plásticas que no todas las personas desarrollan. Este desinterés ha sido estudiado, analizado y descrito por numerosos expertos de la materia.

Pero ¿Qué pasaría si añadiéramos complejidad, reglas, participación y dinámica en las actividades plásticas generando juegos atractivos? ¿Podríamos de esta forma generar tal interés en los alumnos que les implique en su actuación artística presente y futura?

Si nos remontamos a los movimientos históricos artísticos, observamos cómo ese realismo visual, antes citado, predomina en las obras hasta el bien avanzado s. XIX. Los artistas recrean paisajes, retratos y escenas intentando asemejarlas el máximo posible a la realidad. Esto se debe a que las obras de arte debían tener una utilidad, y estaban sometidas al poder civil y religioso. El artista, no era libre e independiente en la toma de decisiones en cuanto a temática, contenido y técnica, por lo que estaba muy limitado en la experimentación y el aspecto libre y lúdico.

Cuando, por la evolución social el poder civil y religioso, comienza a relajarse o se rompe, los artistas asumen la posibilidad de trabajar en obras para ellos mismos, es cuando se establece la relación entre arte y juego que nace de la propia libertad del artista. Esa libertad a la que tanta importancia otorgaba Huizinga (2000) como característica fundamental para el juego.

A partir del último cuarto del s. XIX y a lo largo del s. XX aparecen diversidad de propuestas nuevas en la que se descubre el espíritu lúdico en mayor o menor medida, conocidas como las primeras vanguardias: Impresionismo, Postimpresionismo, Puntillismo, Fauvismo, Cubismo, Expresionismo, Futurismo, Dadaísmo, Surrealismo, Abstracción...



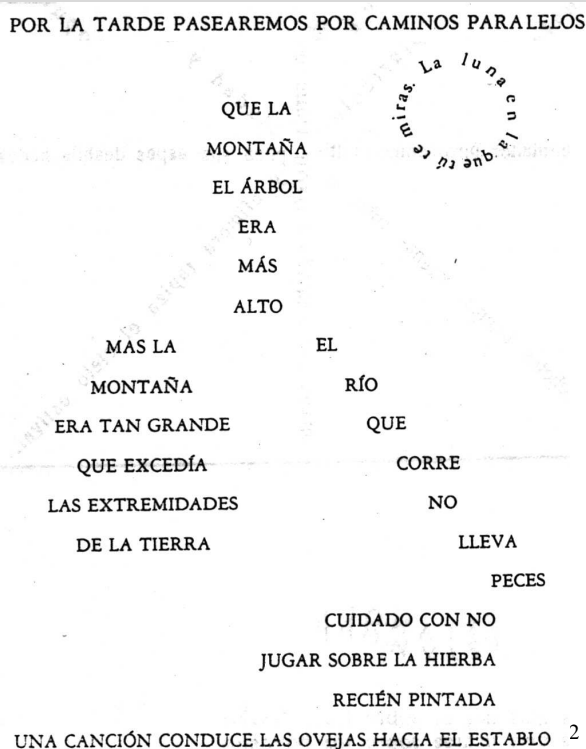
Como Jiménez Cerezo (2007, p. 31) afirma:

Son el Dadá y el Surrealismo los dos ismos en los que el juego tendrá un protagonismo destacado, al punto que llegarán a dar numerosas obras exclusivamente producidas por medio de algún mecanismo lúdico o a través de algún procedimiento muy próximo a lo lúdico.

Antes de dar paso a la exposición de estas dos importantes corrientes lúdicas, me gustaría añadir, que estas ideas se presentan también en otras artes, en las que el juego también está presente, influyendo en la creación de nuevos movimientos y obteniendo obras de gran calidad. Tras las artes plásticas, quizás es la poesía, ya desde el barroco, el arte que más se presta al divertimento y a la idea de juego.

Los *poemas gráficos*<sup>1</sup>, son aquellos que recurren a la representación de imágenes y formas, a través de las palabras, expresando de otro modo las ideas y sentimientos del autor. A través de los diferentes versos del poema, se va creando la imagen deseada: caligrama (Figura 1), o de forma oculta otro contenido: acróstico (Figura 2).

**FIGURA 1**



<sup>1</sup> Información extraída de página web: escolares.net. Véase referencia.

<sup>2</sup> Imágenes extraídas de página web Superlocodesign.

## FIGURA 2

“Antes de conocerte no sabía quién era,  
Me movía por el mundo sin una razón  
O mutaba sin sentido alguno por allí,  
Reconociendo mi dolorosa soledad”.

“Pude bien tenerte a la fuerza, tenerte,  
Urdiendo planes macabros, horrorosos,  
Rompiendo tu ingenuidad, acallándote.  
Extorsionando tus ilusiones y tus sueños,  
Zamarreándote y reteniéndote; pero no.  
Amándote solo lograré tu aceptación”

### 3.3.1. *Dos ismos del s. XX: Dadaísmo y Surrealismo*

Como nos introduce Burgos Rodríguez (2009, p. 8):

Toda vanguardia es por definición una ruptura formal con cualquier idea anterior a su arte, es una negación absoluta de la tradición. Su principio es demostrar que todo régimen anterior del arte es impuro, que es necesario construir una nueva idea del arte y buscar una autonomía.

Tomando como referencia el trabajo de Burgos Rodríguez (2009), y en mayor medida el artículo de Jiménez Cerezo (2007), anteriormente ya mencionado, nos encontramos con que históricamente, dada la situación precaria durante la primera guerra mundial (1914-1917), los artistas (por artistas no solo englobo a las actividades plásticas), se exilian en países donde se plantean la renovación de las artes, nuevas formas de expresión que rompan con los prototipos anteriormente establecidos, pretendiendo conseguir de algún modo el cambio en el ámbito político, incluyendo el fin de los beneficios de la burguesía.

## **Dadaísmo**

Esta vanguardia surge a la vez en Suiza y Estados Unidos en 1916.

“Personajes inquietos e inconformistas, artistas y aprendices de artistas, todos ellos contrarios y fugitivos de la Primera Guerra Mundial, se refugian en Zurich, ciudad de habla alemana en una Suiza que ya ensayaba su proverbial neutralidad”. (Jiménez Cerezo, 2007, p. 31).

Este pequeño grupo se reunía en un renombrado cabaret: *Cabaret Voltaire*, donde realizaban tertulias, actividades y juegos, con las que fundaron el movimiento Dadá, cuyo nombre nacido supuestamente del azar, tras la búsqueda de una palabra nueva y revolucionaria en el diccionario.

Tristan Tzara es considerado el promotor y principal exponente del movimiento Dada. Él y Hugo Ball dieron sentido a la teoría dadaísta.

Ésta, se presenta como una ideología total que abarca todos los aspectos de la vida como un rechazo absoluta al sistema anterior y a la tradición, que se caracteriza principalmente por:

- La creación espontanea
- La integración del artista en el mundo circundante
- Oposición al concepto de razón

El Dadaísmo ofrece la innovación de una sucesión de imágenes simultáneas, combinaciones de palabras y sonidos no ensayados hasta el momento, y a los que es difícil encontrar una conexión y una lógica. Es el uso de métodos artísticos y literarios incomprensibles que defienden el caos contra el orden, lo absurdo contra lo objetivo y la imperfección contra la perfección. Sus representaciones y obras buscaban desconcertar, asombrar y “romper los esquemas” del público, con el objetivo de que estos reconsideraran los valores estéticos anteriormente establecidos.

Todo ello lo propugna a través de la espontaneidad, lo inmediato, lo aleatorio y el empleo de materiales inusuales, mezclando pensamientos y contradicciones, llegando a cuestionar la existencia del arte, la literatura y la poesía.

“El azar debe ser un nuevo estimulante en la creación artística” asegura Hans Richter (1973).

La expansión del movimiento dadaísta fue rápida, profunda y tuvo repercusiones en todos los campos artísticos. Seguramente su aporte más interesante fue el cuestionamiento de qué es arte. La conciencia de que todo puede ser cuestionado, y nada es bello o no bello universalmente.

Si bien, el dadaísmo no fue un movimiento que produjera obras cumbres del arte, ya que como ha quedado claro, no era ese su propósito, sí cumplió con creces en su función de origen y como punto de partida... (Jiménez Cerezo, 2007, p. 34).

El punto de partida de una nueva mentalidad que iba a dar lugar a nuevas técnicas artísticas de difusión como es el collage y el fotomontaje, así como dar lugar a ismos nuevos de gran importancia como el Surrealismo.

## **Surrealismo**

Es el movimiento artístico considerado más rico y variado de las vanguardias del s. XX, extendiéndose a todas los campos del arte.

Sólo por mala fe se nos podría discutir el derecho de emplear la palabra surrealismo en el peculiar sentido que nosotros le damos, puesto que resulta evidente que esta palabra antes de nosotros no había conocido fortuna, la defino, pues, de una vez por todas:

**SURREALISMO:** Automatismo psíquico puro por cuyo medio se intenta expresar, verbalmente, por escrito o por cualquier otro modo, el funcionamiento real del pensamiento. Dictado del pensamiento, con exclusión de todo control ejercido por la razón y al margen de cualquier preocupación estética o moral... (André Breton, 1932, p. 44).

El concepto de surrealismo aparece ya mencionado varias veces por Apollinaire, pero será Breton el precursor de este movimiento, dándole una nueva significación, procedente de sus estudios psicológicos. Por ello, las ideas de Freud sobre el subconsciente y el inconsciente, el pensamiento interior y los sueños, marcan una

influencia decisiva en el movimiento.

Este ismo, como hemos podido leer en la cita de Breton (1932), es un nuevo arte, que aun manteniendo el principio irracional del dadaísmo, desarrolla un carácter más unitario, pragmático y coherente, a pesar de seguir en un intento de búsqueda de un hombre nuevo en un mundo mejor. Por ello, busca el puro automatismo que permitía la verdadera expresión de la mente humana. Para conseguir que la razón no influyera en la creación, se recurría a juegos y a actividades, en gran parte lúdicas.

Es en París, tras finalizar la Primera Guerra Mundial donde comienzan el desarrollo de las actividades artísticas surrealistas, abarcando a un gran número de artistas participantes. En el arte español esta vanguardia tiene un gran auge, encontrando grandes artistas pictóricos como: Juan Miró, Salvador Dalí y Óscar Domínguez. En las obras de los respectivos autores podemos observar la gran variedad formal del movimiento: Miró se centra en un colorido universo personal, lleno de simbología. Dalí se centra en aspectos figurativos, mostrando un gran dominio del dibujo, y su característica imaginación y creatividad; y la obra de Óscar Domínguez contienen referencias mágicas, mecanicistas y sexuales, y desarrolló además la técnica de la Decalcomanía.

Este movimiento que consigue conxionar a grandes autores literarios y artistas plásticos, fomenta la cooperación y el trabajo en equipo, apareciendo por primera vez obras colectivas, muchas de las cuales realizadas en la llamada Oficina de Investigaciones del Surrealismo de la rue de Grenelle en París a través de actividades lúdicas y juegos.

Se juega con las imágenes y con las palabras buscando el puro azar. Son los juegos surrealistas, técnicas totalmente lúdicas o dotadas de un alto grado de finalidad lúdica, que en muchos casos requieren o permiten la participación tanto de artistas plásticos como de escritores, que se suponen no familiarizados con lo plástico. (Jiménez Cerezo, 2007, p. 36).

Uno de estos juegos, denominado *El cadáver exquisito*, fue uno de los más practicados por los surrealistas en sus ratos de ocio, y cuya idea ha sido experimentada en las aulas, dada la sencillez de su proceso y del material requerido. Según el

Diccionario de Surrealismo, el cadáver exquisito es: “Un juego de papel plegado que consiste en componer una frase o un dibujo mediante la participación de varias personas, cada una de las cuales ignora la aportación de los demás.”

Es decir, este juego consiste en crear una obra entre varias personas, de manera que cada jugador desconoce lo dibujado por el resto de compañeros, y los dibujos se unen por medio de pequeñas líneas marcadas en los extremos.

Este juego es realmente surrealista, ya que la unión de las diferentes representaciones ofrece asociaciones de imágenes e ideas inesperadas consiguiendo resultados asombrosos a través de un procedimiento irracional y automático, no premeditado.

#### **4. EL JUEGO COMO ESTRATEGIA PARA LA EDUCACIÓN PLÁSTICA**

Como he ido exponiendo, dado los planteamientos lúdicos expuestos de estos antecedentes artísticos, y en especial del movimiento surrealista, aparecen una serie de juegos plásticos y nuevas ideas muy interesantes para la práctica en las aulas.

Si seguimos las orientaciones didácticas que nos ofrece la Orden del 9 de mayo de 2007 (p. 49), vemos que:

El juego, la improvisación y la fiesta son situaciones y recursos básicos de aprendizaje artístico que a su vez inciden en la educación para el ocio y el tiempo libre...El juego musical y plástico, como marco y laboratorio de experimentación, sintetiza las dimensiones lúdica y reglada de los aprendizajes artísticos y a la vez permite vivenciar los códigos, reglas y normas de los tres lenguajes, a través de la imitación, de la expresión corporal, oral y gráfica, del manejo de instrumentos y herramientas, de la danza y de la dramatización de temas, canciones y juegos tradicionales.

La importancia de lograr un buen uso del juego, consiguiendo nuestros objetivos, siempre depende del estilo docente, definido éste como “la forma (intencionada o no) de generar por parte del profesor ambientes de aprendizaje que facilitan el número, el tipo y la calidad de las interacciones sociales que experimenta el alumnado en un contexto educativo” Julián (2012, p. 8). Éste viene marcado tanto por:

- La intervención docente sobre el discurso docente
- La intervención sobre el diseño del proceso de enseñanza

Lo que nos ofrece que: “el docente... [Educación Plástica], mediante su forma de actuar en el aula, se configura como un agente determinante en el grado de implicación de su alumnado en la práctica...[de actividades plásticas y visuales] presente y futura”. (Julián, 2012, p. 9)

Esta idea, tan interesante, dada la importancia del docente como modelo, referente de actitudes, comportamientos, gustos e intereses de los niños, la he tomado prestada del área de educación física, donde pretenden crear hábitos de vida saludable y de actividad deportiva. Pero, el docente de educación plástica también mediante sus actuaciones marcará el interés de los alumnos por el arte, por las experimentaciones plásticas y el gusto estético, generando nuevos pensamientos e intereses en el presente y en el futuro por el arte.

Por ello el papel del docente en estas actividades y en general a lo largo del proceso pedagógico debe estar muy claro.

Como influencia de la escuela nueva, heredamos un nuevo papel del docente, cuya función, ya no se basa tanto en *enseñar* y transmitir el conocimiento sino que tiene un papel de presentador y mediador en los aprendizajes, seleccionando los contenidos, siendo un simple espectador del aprendizaje de los alumnos, que deben formarse por sí mismos. El profesor debe ser un refuerzo y un guía en este proceso, ayudando a los alumnos a *aprender a aprender* consiguiendo su desarrollo tanto cognitivo como personal.

De esta manera, a través de los juegos en las didácticas plásticas, y como bien nos presenta Asenjo (2009), el papel del docente se basa en la selección de las actividades y juegos, teniendo en cuenta los objetivos marcados por la programación y la puesta en práctica en el aula. De esta manera, el profesor deberá exponer y explicar la actividad, enumerando superficialmente las reglas, y mostrando un ejemplo sencillo que aclare las posibles dudas. El docente durante la actividad será el organizador, el que controle que todo funciona, coordinando las diferentes etapas (control del tiempo, informador, dar la palabra...) y comportándose como mediador en situaciones de selección, pudiendo

ejercer de árbitro en casos límites.

A mi parecer, todo ello y sobre todo la presentación de las actividades o juegos, debe ser siempre con entusiasmo, predisposición y con un tono de reto hacia los alumnos, que ayude a la motivación e interés por ser partícipes de ello, configurando un clima motivacional óptimo: un clima agradable, sociable, lúdico, cálido, donde los alumnos se sientan predispuestos al juego-trabajo.

Además tenemos que tener en cuenta, que según Asenjo (2009, p. 1)

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

Por otra parte, a través del juego tenemos la posibilidad de trabajar de manera inmediata los dos bloques de actuación: La observación plástica, y la expresión y creación plástica, denominadas por este autor como *saber ver* y *saber hacer*.

En los juegos el alumno tendrá que trabajar tanto prácticamente: se verá inmerso en una labor de representación, de dibujo, de experimentación con los materiales y de desarrollo de sus destrezas mentales e imaginativas, como visualmente: siendo capaz de hacer un juicio crítico sobre su trabajo, así como sobre imágenes propuestas por el mismo o por otros compañeros. Demostrando su desarrollo y el avance en su formación, interiorizando además los criterios de evaluación que se hayan marcado.

Para llevarlo a cabo, en todo juego consideraremos tres elementos: la simulación, la exploración y la evaluación.

- **Simulación:** entendida como la construcción de un escenario propio, un estado colectivo diferente al cotidiano, donde los alumnos asumen papeles nuevos y diferentes.
- **Exploración:** atrevimiento e interés por la participación en el juego. Y la búsqueda de nuevas posibilidades y opciones en éste.
- **Evaluación:** Tiene un gran interés en la formación de un juicio. Pudiéndose considerar la fase final del juego, de manera que permita al alumno analizar su actuación y establecer unas conclusiones de mejora.



A través de estos tres elementos que deben aparecer siempre en los juegos propuestos, podemos conseguir que los alumnos adquieran los objetivos marcados por el currículo para el desarrollo de sus capacidades plásticas y visuales. Suponiendo además una contribución esencial al desarrollo de las 8 competencias básicas:

- *Competencia en comunicación lingüística*
- *Competencia matemática*
- *Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico*
- *Tratamiento de la información y competencia digital*
- *Competencia social y ciudadana*
- *Competencia cultural y artística*
- *Competencia para aprender a aprender*
- *Autonomía e iniciativa personal*

Aunque enseguida nos damos cuenta de la contribución del área a la adquisición de la mayor parte de las competencias y especialmente a la Competencia Cultural y Artística en todos sus aspectos, me gustaría también resaltar la importancia que los juegos tienen sobre la *competencia social y ciudadana*. Esta competencia, como más adelante se puede observar, se trabaja directamente a través de la comunicación entre compañeros. Muchos de los juegos propuestos son cooperativos, donde la interrelación con los compañeros es fundamental, ya que la creación exige en muchas ocasiones el trabajo en equipo, la asunción de responsabilidades (Autonomía e iniciativa personal), la aplicación correcta de técnicas, la toma de decisiones comunes con respeto, aceptación y entendimiento, el uso de materiales y espacios de manera correcta y compartida. Como dice la Orden del 9 de mayo “El seguimiento de estos requisitos forma en el compromiso con los demás, así como en la exigencia que tiene la realización en grupo y en la satisfacción que proporciona, un producto que es fruto del esfuerzo común”.

El trabajo colectivo siempre es una práctica muy estimulante para los niños, y ayuda y predispone hacia el área y hacia las actividades que se proponen. Además, si lo analizamos con detenimiento, vemos que la cultura y el arte son fenómenos sociales y ciudadanos, que están presentes en nuestro día a día, y estar inmersos en esa práctica es fundamental para comprender su esencia.

#### 4.1. Posibilidades

Son muchas las alternativas de juegos plásticos que podemos desarrollar. Disponemos de un abanico tan amplio de posibilidades como amplia sea la capacidad creativa y creadora de los docentes y su perspicacia para cambiar aspectos o matices de juegos ya existentes, creando nuevas variables plásticas: introduciendo nuevas reglas y complicaciones, nuevos retos, nuevos materiales y distintas técnicas de uso.

Dependiendo de las posibilidades de material y espacio, de la cohesión del grupo clase, de las experiencias que los alumnos hayan vivido anteriormente, de sus preocupaciones e intereses, los docentes pueden crear o modificar los juegos, intentando siempre activar la capacidad de los alumnos por aprender.

A modo de propuestas, enumeraré de manera esquemática, algunas de las ideas más notorias de juegos plásticos que nos ofrece Jiménez Cerezo (2007) partiendo de las creaciones y propuestas del Surrealismo:

- Collage
- Decalcomanía
- Dibujo colectivo
- Dibujo con las dos manos
- Dibujos de puntos
- Dibujos de líneas
- Acumulación, poubelles
- Fotomontaje
- Frottage
- Fumage
- Rayograma
- Escritura automática
- Automatismo rítmico
- Dripping

Por otro lado, analizando las propuestas de Belver y Ullan (2007) en su libro *La creatividad a través del juego*, aparecen los programas *juego cooperativo* y *creativo*: talleres de juegos para niños de educación infantil y primaria de Garaigordobil. Estos

programas nos ofrecen nuevas ideas útiles para el desarrollo de juegos plásticos.

Cronológicamente Garaigordobil<sup>3</sup>, diseñó un programa para cada ciclo de educación primaria y otro para educación infantil, cuyos objetivos fundamentales son: la prevención de problemas de desarrollo socio-emocional, potenciar el desarrollo integral del alumnado recalando los aspectos emocionales y creativos y finalmente, integrar socialmente a niños y niñas que presentan dificultades en la interacción con sus compañeros. De esta manera, estos talleres, se fundamentan en cinco características fundamentales: Participación, comunicación, cooperación, ficción y creación, y diversión.

Las actividades de los programas *juegos* son muy diversas, pero engloban actividades gráfico-figurativas y plástico-constructivas en las que basarnos para el uso en el aula.

Para poner un ejemplo, una de las actividades de estos talleres:

*Dibuja una canción con tus amigos.* El juego consiste en realizar un dibujo de forma cooperativa, representando las sensaciones e ideas que les sugiere una pieza musical previamente escuchada. Primero escuchan la música de forma relajada, y después de un tiempo de audición la música se detiene. Los grupos o parejas deberán decidir conjuntamente qué es lo que quieren representar. Durante la representación se podrá volver a escuchar la música. Por último se realiza una exposición, analizando las representaciones y el proceso de elaboración.

Este juego sencillo y estimulante, puede modificarse generando nuevas variables y nuevas experiencias. En primera instancia, una modificación que podría ser divertida y curiosa sería realizar equipos, y la superficie sobre la que se representaría, se dividiría en tantos espacios como miembros del equipo. Se pondría una música, y por turnos, los alumnos tendrían que dibujar o plasmar en su espacio de manera inmediata, el ritmo de la música, con movimientos y colores acordes a la pieza musical, dependiendo de sus sensaciones. De esta manera, si marcáramos muy bien la música y los cambios de turno, veríamos como las representaciones variarían notoriamente entre ritmos suaves y

---

<sup>3</sup> Doctora en Psicología, Psicóloga Especialista en Psicología Clínica, y Catedrática de Evaluación Psicológica en la Facultad de Psicología de la Universidad del País Vasco. Desarrollo de los programas “juegos” a través de muchas de sus obras.

bruscos, así como los colores, obteniendo un resultado incierto, pero seguramente que curioso y expresivo.

Otra de las actividades de estos talleres es:

*Una historia cooperativa:* En este caso, a pesar de no basarse en principio en una actividad plástica, ofrece ideas que podrían crear nuevos juegos plásticos. Como su nombre bien indica, este juego se basa en crear una historia de manera colectiva, pero ¿qué pasaría si en vez de usar palabras usáramos imágenes?, podría ser como un pequeño teléfono roto donde cada alumno escoge una imagen para proseguir la historia de su compañero. Otra opción sería la sucesión de una historia a través de viñetas de comic, o la creación de una pequeña historia a través de la fotografía. Estos juegos pueden variar añadiéndoles más reglas y acotaciones: las fotografías solo pueden ser de rostros, las viñetas de comic solo pueden tener colores primarios, etc...

Estas son solo ideas que me surgen en un afán por conseguir nuevos juegos divertidos y estimulantes para los alumnos, con los que intentar trabajar todas las disciplinas artísticas a través de diferentes materiales y técnicas.

Como última aportación en este campo, me parece importante comentar la propuesta de Carmen Díaz (1986) que en su libro *La creatividad en la expresión plástica* aborda la temática del dibujo infantil y su desarrollo desde formas elementales básicas como el círculo, el rectángulo, la cruz... ofreciendo un *abecedario gráfico* (Ver anexo 1) como código de lectura y de construcción de imágenes. La cultura ofrece muchas ideas interesantes con las que se puede trabajar el juego en el aula, siempre fomentando la creatividad y el pensamiento divergente. El objetivo fundamental de su obra es potenciar la creatividad a través de la Expresión plástica.

A través del uso de ese *abecedario gráfico*, Díaz (1986, p. 46) afirma que: “las posibilidades representativas de esta metodología son infinitas. Nunca agotará un alumno las combinaciones posibles para representar los modelos” Algunas de las actividades que se pueden proponer en el aula pueden partir del uso del abecedario gráfico para la representación de imágenes, la búsqueda de estos símbolos en imágenes ya conocidas o en obras de arte. Pero la opción que me parece más interesante, es la de las plantillas usadas por Torrance (1977) como pruebas de creatividad. Estas plantillas,

son una superficie o un folio que ofrece diferentes símbolos a modo de estímulos de los que los alumnos deberán contar para crear una imagen nueva.

Un ejemplo de propuesta de esta índole, es el uso de una superficie repleta de círculos (también pueden ser triángulos o cuadrados) de manera simétrica colocados, todos del mismo tamaño y a la misma distancia sobre los que tienen que dibujar o representar una imagen. Haciendo de estos elementos partícipes de nuevas formas y elementos de la imagen. (Ver anexo 2).

Estas actividades pueden ser muy productivas para el fomento de un pensamiento simbólico, un análisis de las imágenes más exhaustivo, donde el *abecedario gráfico* ayuda a la maduración y coherencia del pensamiento divergente, cuyas experiencias nos avalan su éxito en los niños.

Concluyendo de este modo el juego como estrategia en la educación plástica, espero haber demostrado que este enfoque tiene millones de posibilidades plásticas, todas ellas pueden ser muy prácticas, lúdicas y formativas para los alumnos favoreciendo su acercamiento a la actividad artística.

Cada día aparecen nuevas ideas que muchas veces no quedan recogidas en libros, que te permitan usarlas como manuales de juegos. Las redes sociales en este sentido ofrecen millones de posibilidades de juegos, personas ingeniosas que ofrecen sus ideas, nuevas formas creativas de usar los materiales plásticos, ideas de manualidades y artesanía, creaciones grupales innovadores... La aptitud de un buen profesor reside en el interés por recabar todas esas ideas para poder usarlas en clase, ofreciendo experiencias nuevas a sus alumnos con las que poder formarse plásticamente.

Actividades simples y enriquecedoras para los alumnos como: recoger materiales de la naturaleza para creaciones, hacer pintura de paisaje natural, ir al cine, visitar talleres de artesanos o de artistas, realizar visitas a museos con actividades, fotografía, pistolas de agua con pintura, crear un museo y usar las nuevas tecnologías, pueden considerarse juegos con los que poder comenzar a cambiar la enseñanza de la Educación Plástica.

## 5. UNA EXPERIENCIA BRITÁNICA

«¿De quién es este lago colocado aquí en mitad de las montañas?», pregunta un jugador durante el desarrollo de «Inundaciones». «Como el volcán estaba en erupción, tuve que mover el lago y no me pareció que valiera la pena convocar una charla sobre el tema», dice el representante del equipo «Agua». «Está bien, siempre que al equipo «Montañas» no le importe y con la condición de que no se agrande, porque podría derramarse sobre mis bosques» (Pavey, 1990, p.56).

Partiendo de la necesidad de un cambio en la educación del arte, habiendo estudiado el juego como un elemento social y enriquecedor en la educación, su influencia y uso en las vanguardias artísticas y consecuentemente habiendo explorado opciones que integran el juego como una posibilidad de metodología para las enseñanzas plásticas, descubro una experiencia desarrollada en Inglaterra, que por lograr la fusión de todo lo anteriormente estudiado (juego, arte y educación), nos ofrece un ejemplar modelo de juego artístico.

Art Arena, es el nombre oficial en inglés del proyecto creado por Don Pavey en 1990. El autor lo describe en su libro *Art Based Games*, publicado en español como *Juegos de expresión plástica*.

En líneas generales, este juego se basa en la realización, principalmente mural, de una obra colectiva, eligiendo una temática y dividiéndola en subtemas, asignando un grupo de participantes a cada subtema. Por poner un ejemplo sencillo, imaginémos que el tema del mural es *Zoológico*. Este tema, podríamos dividirlo en: animales marinos, aves y mamíferos, organizando 3 grupos de alumnos. A cada grupo se le asigna uno de esos subtemas, y se le facilita unas estrategias y guías para trabajar (animales marinos: usar colores azules y platas, dibujo con líneas curvas...).

Cada grupo primero de manera individual y posteriormente de manera grupal, crean un diseño del mural atendiendo a representar sus respectivos subtemas de la idea general. Es decir, el grupo que se encargue de los animales marinos, recreará su diseño del mural solo con animales marinos y su ámbito.

A lo largo del juego los alumnos pueden asumir distintos roles, los cuales explicaré más detalladamente en próximos apartados. Uno de estos roles es muy importante, ya

que es el director. Cada equipo tiene un director, que no puede ver la realización del mural y que a través de portavoces indica qué es lo que deben representar en el mural, para ello, el mural está dividido en cuadrículas nombradas con letras y números atendiendo a filas y columnas. Lo que facilita la explicación del director (En B6 tenéis que representar un pez de color azul turquesa con la aleta que sobresalga en la A6). Otra opción podría ser entregar ese recuadro para que intenten ver el dibujo junto al panel (puede haber muchas variantes).

Antes de comenzar a pintar de manera definitiva, estas primeras pinceladas se hacen con tiza o lapiceros. Ya que lo que queremos es que los equipos comiencen a coincidir en cuadrículas, apareciendo la superposición de imágenes y por tanto conflictos de espacios que se tengan que resolver. Tras el primer problema se debe realizar una asamblea, donde se explican y argumentan los dibujos intentando llegar a un consenso común de diseño y espacios de cada equipo. Tras la asamblea se comienza a trabajar de manera definitiva, y a lo largo del juego aparecen pequeños problemas que se deben ir solucionando, ya que el fin último del juego, es la obtención de un mural que represente la temática asignada, en este ejemplo un mural cuyo título sería *Zoológico*.

Tras esta breve introducción y antes de pasar a describir detalladamente el mecanismo práctico y las implicaciones del proyecto Art Arena, me parece importante el conocimiento de su autor. Don Pavey es un artista e investigador británico, no muy conocido hasta la fecha entre nosotros, de intereses intelectuales muy variados entre los que destaca su dedicación al campo del color, como demuestra su extensa bibliografía, así como su constante preocupación por el desarrollo de actividades plásticas de ámbito social.

### **5.1. Don Pavey**

Siguiendo las noticias ofrecidas por R, Osborne (2009) en la biografía que dedica al autor:

Don Pavey, nació el 22 de julio de 1922 en Shouthfields, cerca de Wimbledon, en el seno de una influyente familia de clase media-alta con grandes inquietudes culturales.

Don, al que llamaban *doggy* en su excéntrica niñez, era considerado un niño prodigioso, o superdotado. De manera anecdótica, Osborne relata que a Pavey le encantaba jugar con un busto de Aristóteles. Rodeado de un mundo familiarizado con el arte y la ciencia, poco a poco fue adquiriendo interés por esas ramas. De esta manera destacó pronto por sus calificaciones en áreas como plástica, latín, química y matemáticas, en el colegio Tiffis “Tiffis grammar school” en Kingston upon Thames.

Posteriormente, tras graduarse, se inclinó por el estudio de la rama del arte estudiando en el “Kingston School of Art” y el “The Royal College of Art”, donde completó su formación como artista y diseñador, realizando retratos, murales, escultura y diseños, interesándose muy pronto por el uso del color en los negocios y la industria.

Posteriormente, trabaja como profesor en varias universidades y participando en programas de fomento artístico, crea un centro de arte y ciencias para niños, donde verá la luz el proyecto Art Arena.

Además, es autor de numerosas obras relacionadas con el estudio y la aplicación del color, su experiencia artística y programas para niños:

- The revolution in child Art 1930-1960 (1983)
- On colour (2003), traducción del libro de Thylesius del latín
- Color and Humanism. The Psychology & Art of Colour from Greek times until today (2003)
- Buddhist Colour (2010)
- Colour Engrained in the Mind (2010)
- Color Symbolsim (2011)
- Colour concepts. Palettes & Pigments (2014)
- Art-based Games (1979) – Juegos de expresión plástica (1979)

Por otro lado, Pavey, gran seguidor de las ideas revolucionarias tras la segunda guerra mundial, focaliza su trabajo mencionando las ideas de Herbert Read, quien defiende que los juegos y actividades artísticas son un medio educativo muy eficaz, intentando promover el aprendizaje de toda la educación a través del arte.

Actualmente, Pavey, a pesar de su avanzada edad, dedica su tiempo a la escritura de un segundo libro sobre el proyecto Art Arena. Describiendo nuevos juegos, y los



cambios que se han desarrollado en ellos desde la publicación de la primera edición.

### **Origen del Art Arena**

El nacimiento de este proyecto y del interés por el autor hacia el uso de juegos basados en actividades plásticas surge a raíz de un concurso organizado por un periódico. Este concurso iba dirigido a niños, y consistía en completar la imagen de un florero. Al no estar de acuerdo al equiparar el arte a una mera actividad de completar y colorear una imagen, Pavey decide escribir al periódico ofreciendo diferentes actividades plásticas más productivas e interesantes, esperando establecer un dialogo. Parece que Pavey solo recibió la respuesta de un niño, al que le parecieron interesantes las ideas y se mostraba dispuesto a llevarlas a cabo.

Pavey y sus compañeras Marjorie Hayward y Audrey Mitchell comenzaron a organizar talleres en la buhardilla de su sede comercial, donde la ciencia y el arte iban unidos de la mano del “juego”. Cada vez el grupo de niños que querían participar era mayor, y el taller East Sheen empezó a verse reducido para estas actividades, convirtiéndose en la central de lo que llamaron Centros Juveniles de Ciencia y Arte (CJCA) generando nuevas sucursales en diferentes zonas del Reino Unido.

A pesar de que los niños consideraban esto un juego “en todos ellos se fomentaba la expresión de ideas, pero aún no se habían introducido las técnicas lúdicas”.

Estos talleres ofrecían muchas posibilidades a los niños, impulsando su creatividad y desarrollo de manera coherente que favorecían la percepción, asimilación y aptitud para resolver problemas, a la par que fomentaban un sentido de práctica profesional.

El Politécnico de Kingston estaba interesado en introducir estos talleres, por lo que encargó a Pavey idear un método para el centro en el que los materiales de uso no fueran costosos y donde la participación de niños no fuera reducida, es decir, que una gran cantidad de niños pudieran participar.

Partiendo de estas premisas, Pavey debía crear algo nuevo con lo que enfocar la enseñanza de las técnicas artísticas. Para ello, lo primero era contextualizar qué tipo de experiencias era fundamental conseguir:

- *Imaginación y visualización*
- *Pensamiento*
- *Actividad de grupo*
- *Manipulación de materiales*
- *Realización*
- *Disfrute*

Intentando conseguir algún tipo de juego basado en actividades artísticas cuya realización pudiera evaluarse, Pavey comenzó a estudiar el juego, encontrando y diferenciando cuatro factores que incluiría en el procedimiento: Tema, estrategia, trabajo de equipo y tácticas.

Tras la búsqueda de un juego perfecto a través de las experiencias lúdicas que se daban en el arte (cadáver exquisito, murales, etc...), y con el animado espíritu emprendedor de un buen docente, decidió crear su propio proyecto. Algo diferente a lo anterior y que englobara todos los aspectos que él consideraba importantes, tomando prestadas ideas de juegos de pensamiento visual y estrategia (yantra), juegos de concurso y trabajos en equipo, los juegos de libre expresión, la idea de táctica, la necesidad de meta colectiva y el disfrute como esencia del juego. Generando un nuevo modelo lúdico al que dio nombre de Art Arena.

## **5.2. El juego del Art Arena**

Se trata de una actividad plástica, en la que se combinan varios conocimientos e ideas que se transmiten a través de producciones plásticas más o menos espontáneas sobre un papel o soporte de grandes dimensiones que se divide en cuadrículas. Mayoritariamente en esta actividad se utiliza la técnica mural, aunque los medios del juego no se limiten a la pintura. A su vez, es un juego social en el que la interrelación con los compañeros es el objetivo y necesidad fundamental para su práctica ya que a pesar de estar divididos en equipos, un objetivo común les obliga a realizar evaluaciones, tribunales y juicios colectivos como si de una gran sociedad se tratara.

Hay cinco aspectos esenciales en el juego que se deben tener muy claros para su comprensión. Éstas son algunas de las instrucciones para inventar y jugar de Beverly

Richard A'court, que nos presenta Pavey (1990, p. 31-34):

- **Disposición mural:** Una superficie de aproximadamente 3 x 2,30 m cuadrado en cuadritos de 10 cm<sup>2</sup>, organizado en filas y columnas con letras y números en la zona superior o inferior y en los laterales respectivamente,

- **El tema:** Hay que escoger un fondo, una idea que puede abarcar cualquier disciplina o área de conocimiento, en la que se debe incluir un elemento dinámico y vectorial, que permita grandes posibilidades en la expresión plástica a través de la imaginación y creatividad.

Muchas de las ideas trabajadas en este proyecto, eran temas donde aparecían aspectos contrastantes e ideas antónimas («Vaqueros e indios », «Sol y tormenta», etc...), dado que esto permitía una gran diversidad de ideas, y sobre todo ayudaba al choque de ambas ideas en los equipos. Lo que nos lleva al segundo elemento de gran importancia.

- **Los equipos:** El número de equipos depende de las intenciones del juego y de la temática que se trabaje. Estos, pueden estar compuestos de entre 2 y 16 personas de edades a partir de los 8 años.

En cada grupo, los participantes en la actividad asumen, diferentes papeles o roles.

El rasgo esencial de un equipo es que constituye un «bloque» de papeles unidos entre sí por una estrategia y tácticas comunes. En realidad, lo que se pretende con su formación es conseguir medios alternativos o complementarios para la realización de un resultado satisfactorio para todos... (Pavey, 1990, p. 36).

- **Estrategias y tácticas:** el docente recomienda a los equipos los colores, formas, efectos y técnicas más adecuadas para expresar las ideas, diseños y símbolos importantes, así como para resolver las superposiciones y mezclas de colores y dibujos entre equipos.

- **La meta:** A pesar de las metas intergrupales, se tiene que visualizar el objetivo fundamental de una imagen que plasme ambas ideas de manera intragrupal. “El objetivo

del juego es la representación apropiada de los intereses de los distintos equipos dentro de un equilibrio y unidad acordes con el tema...” Pavey (1990, p. 33).

### 5.2.1. *¿Cómo jugar?*

Partimos de la idea remarcada por Pavey (1990, p.33): “Hay que tener en cuenta que el juego es de los jugadores y pueden fijar las reglas y cambiarlas por otras mejores en cualquier momento, mediante una votación mayoritaria”.

El análisis exhaustivo del juego me permite poder organizar, para su explicación, el juego en 6 puntos con los que responder con claridad a la pregunta: ¿Cómo jugar?

#### **1. Puesta en marcha y creación**

“Los jugadores se familiarizan con el tema del juego, examinando y manipulando todos los elementos que se han reunido para decorar el ambiente...” (Pavey, 1990, p. 38).

Un jugador describe el tema. Se nombran los equipos y se asignan los respectivos jugadores que formarán parte de cada grupo. Les haremos entrega de diversas instrucciones escritas especificando tema, nombres de los equipos, estrategias posibles, tácticas recomendadas y descripción de la meta final. Asimismo, les entregaremos un ejemplo de un plan, de una muestra de un posible diseño del mural en una hoja. El equipo leerá las instrucciones entregadas y cada jugador creará su idea a través de dibujo de la pared completa en una hoja cuadriculada.

Según Pavey, todo ello debe efectuarse en unos 15 minutos.

#### **2. Estrategia/Plan director**

A continuación, cada equipo deberá decidir la estrategia, el plan director que el equipo tratará de representar de manera íntegra en la superficie mural: Los diferentes miembros del equipo mostrarán sus ideas y entre todos se escogerán los trozos o secciones que se consideren mejores. La unión de estas, generando el plan director, puede realizarse cortando y pegando los trozos ya dibujados o bien dibujando de nuevo todos ellos en una nueva hoja cuadriculada.

### 3. Trazos

Una vez todo listo, los jugadores comenzarán a trazar sus ideas sobre la superficie mural utilizando tizas. Lo que posibilita una posterior corrección.

Estos trazos serán dictados por un compañero por medio de las coordenadas y dibujados con trazos rápidos y alargados.

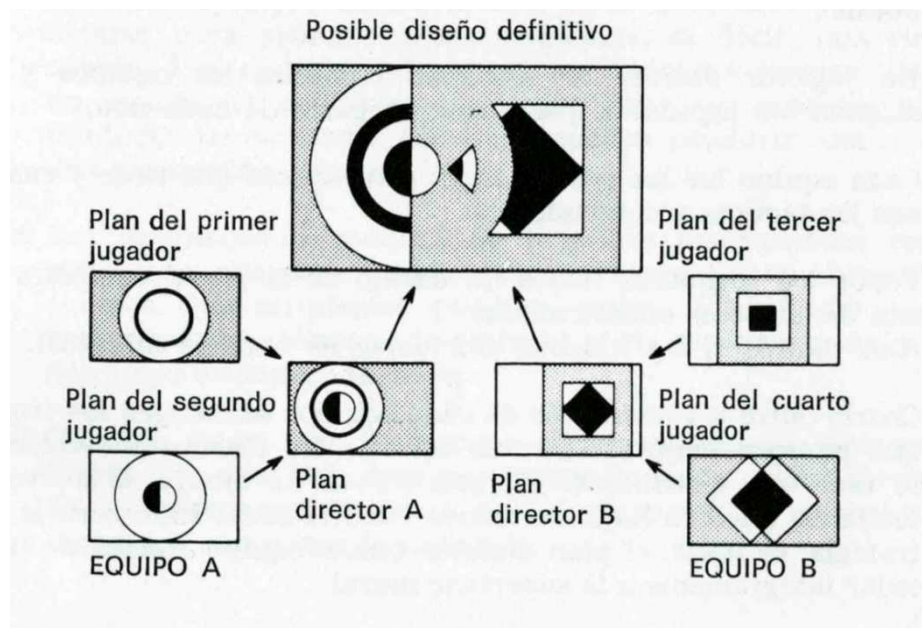
### 4. Conferencia

Tras la fase de trazos empiezan a aparecer problemas y situaciones de superposición de zonas, de manera que los equipos deben negociar la manera de combinar ambas ideas. Para ello se pueden ceder espacio o mezclar los colores o las figuras repartiendo el espacio o fundiendo ambas ideas de manera creativa.

“Los representantes de los equipos van exponiendo uno tras otro cuales son los territorios que necesitan poseer en exclusiva o en propiedad compartida, para preservar sus respectivas identidades... los jugadores buscan un equilibrio entre los intereses de su equipo y los de todo el grupo”. Pavey (1990, p. 40).

La figura 3 representa cómo desde un primer modelo, se pueden modificar y fusionar varias ideas, finalizando con un posible diseño definitivo con el que estén de acuerdo todos, e integrando parte de todas las ideas.

**FIGURA 3**



## 5. Ejecución

“Todos los jugadores participan en la realización del dibujo de su equipo y poco a poco irán pensando más en términos globales que parciales”. (pag 34). Duración aproximada de unas 2h.

## 6. Votación

Para finalizar y saber si los equipos han conseguido cumplir la meta final, los jugadores realizarán una votación numérica valorando del 1 al 10:

- a. Logro de la meta dentro de un equilibrio y unidad.
- b. Diversión a lo largo de la actividad.

De manera que si la media de la puntuación de logro y diversión obtiene un 4 sobre 10 se considera que los equipos “han ganado”.

“Los jugadores votan y evalúan el éxito o el fracaso del juego, dirigidos por un anunciador, por un comentarista que resume lo que ha ocurrido en el juego y explica las categorías de votación y por un registrador que anota los votos en una tabla de calificaciones”. (Pavey, 1990, p. 46).

Por otro lado, se pueden realizar diversas otras votaciones que ayuden a la evaluación de la actividad y a la creación de nuevas ideas. Pavey específica que es muy útil votar sobre:

- La adecuación del tema a la pintura final
- Las estrategias (eficacia de los planes directores)
- La cooperación del grupo. Colaboración intra e intergrupar
- Actuación grupal de habilidad y sensibilidad en las tácticas

Conociendo ya el proceso del juego, para poder finalizar la explicación del mismo, solo queda explicar los diferentes roles, papeles que pueden tener los jugadores en el juego. Como he mencionado anteriormente, este juego tiene que adaptarse a los jugadores, siendo ellos los reguladores de las normas, por lo que éstos pueden adquirir un solo rol a lo largo del juego o ir cambiando según lo deseen y coordinen en el equipo.

Para permitir esta flexibilidad existe un número de papeles básicos:

- **Planificador:** Es el encargado de seguir el orden en que se deben realizar las instrucciones marcadas en el plan director. Éste está sentado en la zona de casa donde no puede observar el mural y las acciones de sus compañeros.

- **Portavoz:** Son las personas que reciben la información de acción del planificador, teniendo la función de transmitirla a la zona de creación, intentando ser lo más precisos posibles.

- **Diseñador:** son los que se ocupan de las filas de letras y columnas de números, marcando correctamente la cuadrícula donde se debe plasmar.

- **Artista-pintor:** Son los encargados de plasmar las ideas en el mural.

- **Ecólogo:** tiene la función de corregir las imprecisiones y desordenes y resolver lo que debe hacerse en las zonas no incluidas en los planes.

- **Árbitro:** su tarea es encargarse de que el grupo cuente con todo el material y provisiones necesarias y medir el tiempo.

- **Moderador:** persona encargada de mantener el equilibrio adecuado entre las contribuciones de los distintos equipos, solucionando posibles conflictos no resueltos anteriormente.

- **Mezclador:** Encargado de ofrecer las pinturas necesarias, así como de realizar las respectivas mezclas, ofreciéndolas a los artistas-pintores.

La figura 4: nos muestra una recreación de la disposición típica del Art Arena. Además en la figura 5 podemos ver un diagrama de circulación de la red de comunicación entre los diferentes roles y papeles de los jugadores.

FIGURA 4

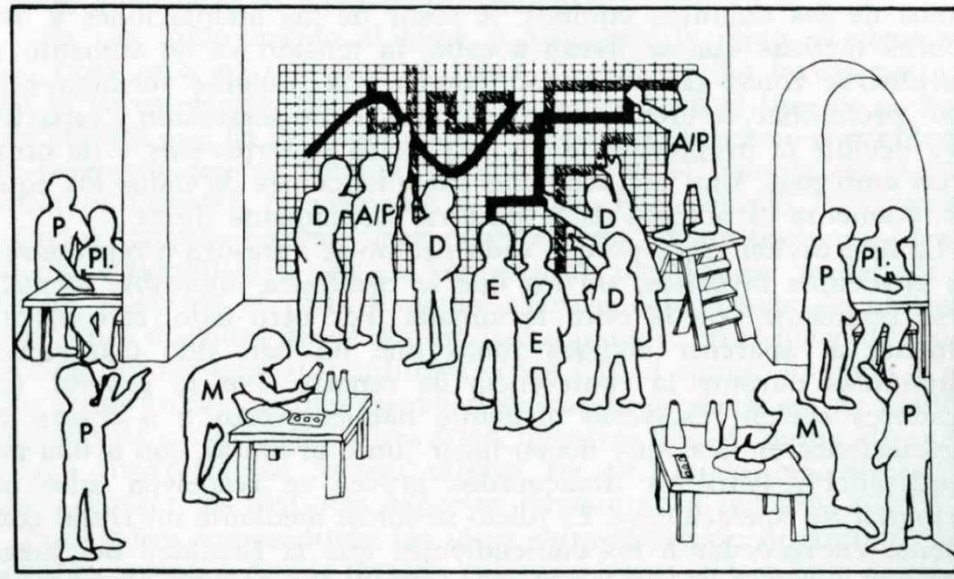
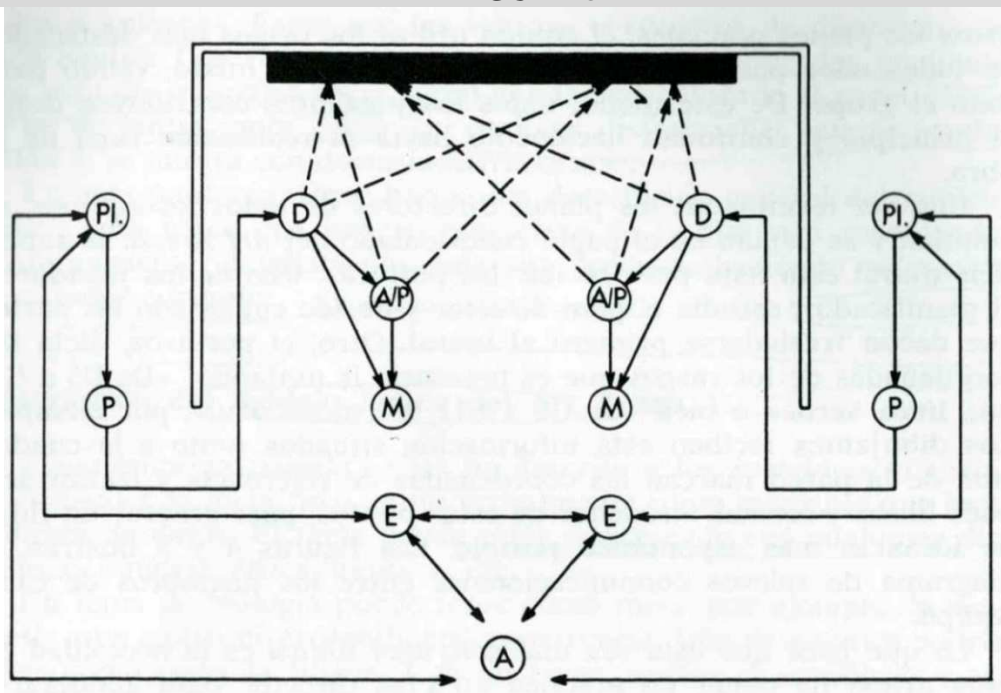


FIGURA 5



A/P= Artista/Pintor

M= Mezclador

P= Portavoz

E= Moderador (negociador)

D= Diseñador

A= Árbitro

PI= Planificador



La circulación fundamental de la red de comunicación se basa en que el planificador, desde su mesa de dirección, selecciona las coordenadas y colores que deben utilizar en esa cuadrícula, explicando lo que deben representar al portavoz. Este anunciará los datos al diseñador que estará junto al mural seleccionando correctamente las cuadrículas y dando paso a que el artista-pintor desarrolle la obra.

### **5.3. Resultados**

La importancia de este modelo desde el punto de vista educativo y cultural, además de suponer una actividad que cambia la perspectiva de la enseñanza artística y que puede servir como actividad en las aulas, es la disposición y el trabajo en otros valores y factores como son: la comunicación y el trabajo en equipo, el tema y la imaginación inductiva, el pensamiento consecutivo y la sensibilidad manipulativa en las tácticas.

Como ya se habrá podido apreciar, *la comunicación y el trabajo en equipo* son rasgos esenciales en este juego, ya que su resultado depende en gran medida de la comunicación que se establezca entre los miembros del propio equipo y con los otros equipos que realizan el mural, surgiendo la necesidad de obtener juicios comunes. Un buen ejemplo de ello, es la cita anteriormente utilizada como epígrafe introductor al comienzo del apartado 5 de este trabajo (Página 38).

Por otro lado, *el tema y la imaginación inductiva* también está presente como rasgo fundamental de aprendizaje ya que a través de la exposición de un tema los alumnos deben generar nuevos pensamientos e ideas, trabajando la creatividad y la imaginación inductiva. El grado en que este elemento se desarrolle estará determinado por el tema y las guías visuales ofrecidas a los alumnos. De esta manera, el tema tiene que ser suficientemente amplio para que los alumnos puedan divagar y trabajar entre una gran cantidad de posibilidades ayudados siempre con guías visuales concretas de las que aprender nuevos conocimientos y de las que partir dando lugar a nuevos pensamientos e ideas trabajando la imaginación inductiva.

Al mismo tiempo que se deben proporcionar estas pautas más difusas a los jugadores, se les debe ofrecer una ayuda más guiada que les ayude a estructurar las ideas fundamentales para la creación de la estrategia. Por ello, se les debe hacer entrega

de la ficha con posibles estrategias y las tácticas recomendables, junto con un ejemplo modelo, que proporciona a los jugadores la confianza y la concreción necesaria para comenzar a crear por sí mismos. Esta estrategia brinda a los jugadores la facilidad de analizar las decisiones más complejas en torno a forma, color, realismo... ofreciendo la oportunidad de impulsar el *pensamiento deductivo*.

Así mismo, el trabajo en *la sensibilidad manipulativa en las tácticas* nace en el momento culminante del juego, del trabajo con los materiales plásticos y de la voluntad de obtener una obra visualmente atractiva como resultado.

Tenemos que tener en cuenta que el diseño final nunca será el propuesto por los equipos ya que continuamente aparecen circunstancias impredecibles que dan lugar a la necesidad de negociación y por lo tanto a interrelacionar los motivos pictóricos propios con los ajenos mediante superposición, intercambio, compenetración o fusión, teniendo claro en todo momento la necesidad de ser cuidadoso en las tácticas y en su manipulación.

Para finalizar la reflexión sobre los resultados del juego, no debemos olvidar que a lo largo de toda la práctica el arte ha sido el foco de trabajo, la meta en sí. Como defiende Pavey (1990, p. 61): “El mural, terminado, es juego y es arte a la vez”. El juego significa disfrute y diversión, lo propiamente lúdico y también ha sido la fuente de motivación y de aprendizaje para los jugadores, ya que durante el proceso de juego, los jugadores adquieren conocimientos nuevos, por un lado, sobre el tema trabajado, y por otro, sobre el arte: las actitudes propias de los artistas por sus obras y las técnicas artísticas utilizadas.

Probablemente todos estos aprendizajes, han sido adquiridos por los jugadores de un modo inconsciente y gracias a la diversión que ofrece este modelo de juego.

Es aquí y con estos resultados cuando debemos plantearnos si estos objetivos son los que deberíamos buscar en las aulas del área de educación plástica, y pensar en una adaptación y posible aplicación del método en los centros educativos especialmente o en centros socio-culturales como ocio y alternativa.

#### 5.4. Posible aplicación

Como he intentado y he querido mostrar a lo largo de la exposición de esta experiencia británica, este proyecto lúdico encaja en las perspectivas que busco para un nuevo enfoque en la educación plástica y visual basada en el juego como medio para el aprendizaje.

Para su aplicación, no debemos partir de premisas erróneas basadas en ideas como que es muy difícil de llevar a cabo o que es costoso en material, ya que este juego tiene la facilidad de poder moldearse atendiendo a las necesidades presentes en los centros educativos y en los grupos de alumnos, haciendo uso de los materiales disponibles y partiendo de las necesidades y capacidades del alumnado. Pavey (1990, p. 171) defiende esta idea: “El Art Arena sirve para elaborar actividades lúdicas...No sirve ni intenta adaptar a las personas y las cosas a un sistema normativo preconcebido...”.

A pesar de parecer esta actividad un poco compleja en la explicación y en la puesta en práctica, ofrece una multitud de posibilidades en torno a conocimientos y aprendizajes, extrayendo datos y conceptos de otras áreas curriculares que ayudan a desarrollar, aprender y reforzar dichos conocimientos. Muchos de los ejemplos que nos presenta Pavey a lo largo de su libro *Juegos de expresión plástica* (1990), corresponden a diversas áreas escolares:

- Matemática: “Circudrados: cuadrados cálidos y círculos fríos”
- Geografía: «Explorador terrestre», «Isobar»
- Historia: «El muro de Adriano», «Gnosos»
- Ciencia: «Cristales», «Estado consttante», «Virus»
- Lectura y escritura: «El rastro del tesoro», «Secuestro»

(Ver anexo 3)

Este juego artístico puede suponer una gran ayuda en el aprendizaje de los niños, ya que a través de experiencias visuales y prácticas se asimilan mejor los conceptos e ideas, consiguiendo aprendizajes significativos. Así mismo, puede suponer una manera muy original de introducir cualquier tema de asignaturas que a priori parecen duros, difíciles y no interesantes para los niños, consiguiendo cambiar su opinión y

umentando la motivación para trabajarlos.

Sin embargo, tenemos que tener en cuenta que la cantidad de datos que se pretendan incluir en las dinámicas del juego, y el nivel de aprendizaje que deberían desarrollar los alumnos, deben ser evaluadas previamente atendiendo al principio de individualidad y a las capacidades del grupo.

Personalmente, considero que este proyecto es un modelo satisfactorio e inspirador que como he ido defendiendo, debería ponerse en práctica en las aulas educativas.

Para mayor claridad me dispongo a responder a una serie de preguntas fundamentales, en la creencia de que las respuestas ayudan a precisar las posibilidades de aplicación de este proyecto en nuestros centros docentes.

#### *Por qué*

Creo que la respuesta a esta pregunta queda suficientemente ilustrada en el apartado *Resultados*.

#### *Quién*

Con respecto a la cuestión creo que queda claro que se requiere un gran cambio en la perspectiva de la enseñanza del arte por lo que no puedo dejar de mencionar esta frase tan significativa de Pavey (1990, p. 172), que además de contestarnos de manera clara esta cuestión, apuntala mis continuas afirmaciones y suplicas por este cambio: “Sobre todo lo demás, requiere –de parte de los maestros y de los jugadores [alumnos] nuevas aptitudes y sensibilidad expresiva y la capacidad para conjurar repentinamente un universo nuevo: un mundo lúdico.”

#### *Cómo*

En primer lugar, debemos reconocer que esta actividad puede conseguir todos estos objetivos que llevo argumentando a través de su exposición gracias a que es un sistema novedoso y atractivo para los niños.

Sin embargo, si pusiéramos en práctica esta actividad como juego único y exigido en las clases de educación plástica, tarde o temprano el atractivo propio del juego y su

carácter novedoso, se iría apagando de manera gradual, consiguiendo un desinterés absoluto: ya que se perdería la cualidad indispensable de libertad que supone el juego, como remarca Huizinga (2000). Todos consideramos que la “monotonía mata la pasión” y con ella también la espontaneidad que requiere el juego.

Por ello planteo la posibilidad de programar esta actividad una o dos veces por curso académico, consiguiendo que esa motivación y entusiasmo al trabajar esta actividad no desaparezca. También, podemos conseguir de esta manera, la satisfacción del aprendizaje y la visión de un cambio progresivo a lo largo de la etapa educativa de primaria, obteniendo seguramente cada vez resultados más profundos e interesantes, en los que el trabajo de equipo conduzca a una superación cooperativa donde no se presenten diferencias grupales y se fortalezca la idea de grupo.

#### *Cuándo*

Podría plantearse como actividad inicial del proceso educativo, es decir, en los primeros días del curso académico, para comenzar con la dinámica de trabajo y fortalecer desde el primer momento el grupo clase. También, al finalizar el curso escolar, realizando este proyecto como la suma de las experiencias y aprendizajes obtenidos.

Por otro lado, se podría realizar en diferentes momentos del curso escolar, atendiendo a las necesidades de los alumnos como la aparición de posibles casos de bullying o disgregación del grupo, intentando fortalecer la relación entre los alumnos, paliando estos problemas u otro como la aparición del desinterés y desmotivación frente al área de plástica.

#### *Dónde*

Estos proyectos conllevan de un gran sentido artístico denotando virtuosismo y espectacularidad, por lo que se, les podría ofrecer un lugar donde todos los alumnos e incluso padres, madres y profesores pudieran disfrutar. Posiblemente en las paredes de los alrededores del colegio, patio o recreo, configurando un elemento pictórico decorativo fundamental.

De esta manera se conseguiría por una parte que los alumnos se sintieran orgullosos y comprendieran que su trabajo es valorado, y por otra parte podríamos conseguir que

los alumnos al observar su trabajo recordaran esa experiencia, sus contenidos, analizaran posibles cambios que realizaran y aumentarán su deseo de participar de nuevo en una actividad parecida, promoviendo el gusto por lo plástico por lo visual y por el arte.

Por último, una pregunta muy importante que seguramente se plantearán muchos docentes tras leer este trabajo es:

#### *Cómo inventar juegos artísticos*

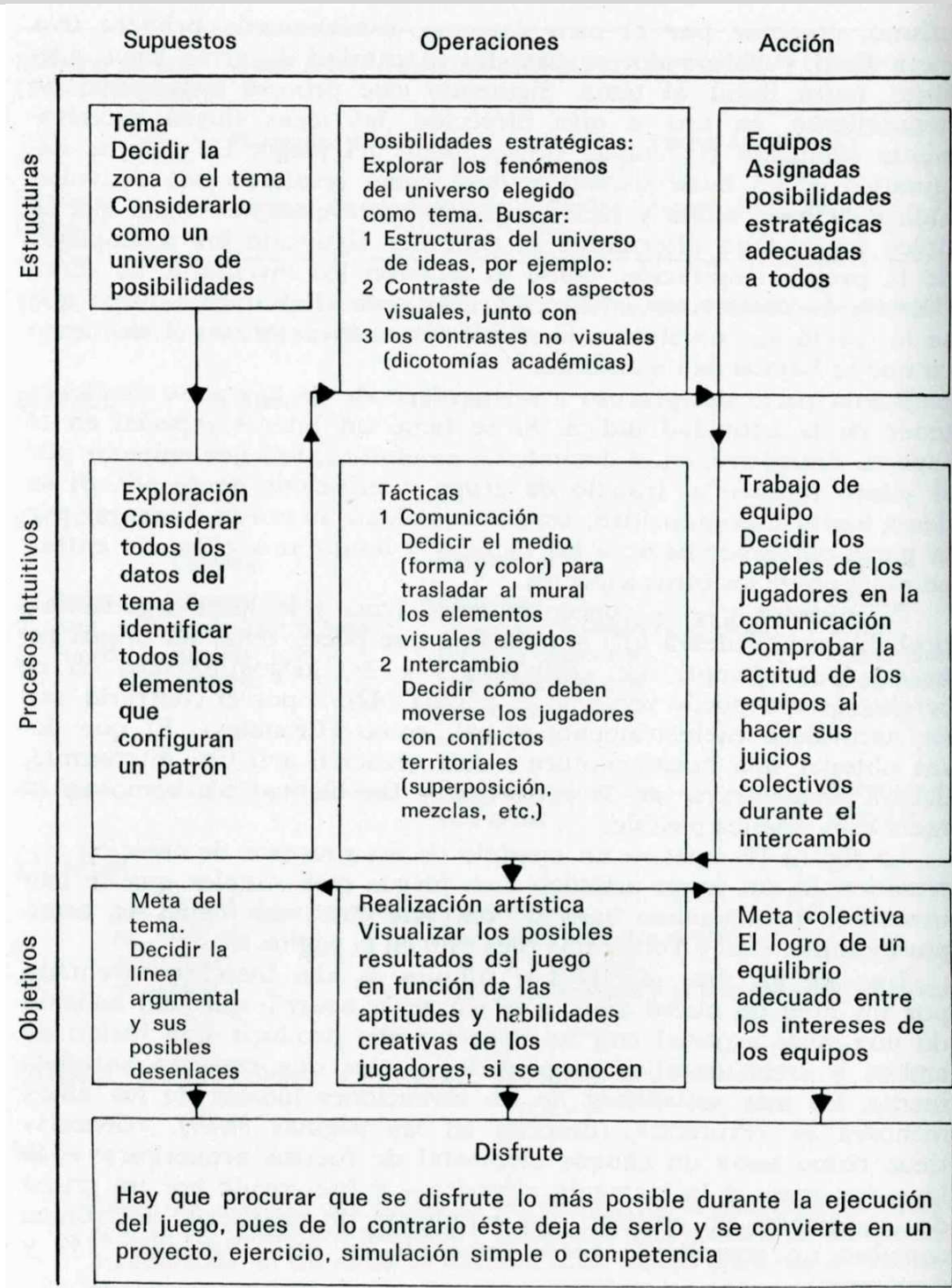
Es posible que las propuestas que nos ofrece el autor nos parezcan un poco complicadas, o que no se ajusten a los contenidos que queremos trabajar con el grupo de alumnos, pero de la misma manera que estos juegos fueron inventados, podemos crear unos nuevos basándonos en las necesidades de los alumnos, gustos y conocimientos, sustentándonos en la estructura general que nos ofrece este modelo.

Pavey, busca responder esta misma pregunta en el capítulo octavo de su libro. “La invención de juegos artísticos”, en él nos presenta algunas de las descripciones hechas por varias personas involucradas en este proyecto. Por supuesto, ninguno de ellos tiene la fórmula mágica que permita la creación de nuevos juegos radiantes, pero presenta, un procedimiento sistemático que permite la estructuración de una idea. (Ver figura 6).

Es un proceso costoso que debe ser bien estudiado para poder obtener buenos resultados. Pero en el que, al mismo tiempo, no resulta difícil escoger una temática ya que “cualquier cosa es un material lúdico potencial” (Pavey, 1990, p. 127), además al elegir una imagen o un tema global, debemos descomponerlo en subtemas consiguiendo de esta manera la distribución de grupos.

Si tenemos en cuenta además, que el sistema educativo y los propios alumnos nos brindan constantemente ideas con las que poder trabajar, ¿Por qué no comenzar a crear juegos artísticos e introducirnos en las aulas?

**FIGURA 6**



Por otro lado, para poder apreciar mejor una posible aplicación, me gustaría mostrar uno de los juegos presentes en el libro de Pavey (1990, p. 124-126) el cual me ha llamado gratamente la atención, dado que incluye una pequeña anécdota con la que, de manera atractiva, nos demuestran cómo se pueden crear a lo largo del juego nuevas situaciones y circunstancias con las que los niños aprendan.

*Confluencia de macarrones*, es uno de los juegos inventado por David Priestland, en el que cinco equipos deben planificar una ciudad. A continuación presento la ficha de estrategia que se les entregaría a los jugadores, junto con una pequeña imagen difuminada de los resultados (Ver figura 7).

Este juego, a pesar de presentar algunas variantes con relación el juego-tipo explicado anteriormente, es una actividad muy interesante y divertida, en la que los roles de los jugadores van incluso más allá de los planteados, pudiendo generar más interacciones. Como ejemplo, me gustaría destacar la anécdota que Pavey nos cuenta (1990, p.125):

Un grupo que participó en este juego, estuvo sobornando con caramelos al alcalde, quien estaba tan corrompido que sus votantes no tardaron en echarle del cargo. Sin embargo, con otro más honrado el juego fracasó y fue necesario volver a nombrar al alcalde anterior. Se reformó en sus costumbres y mostró tal habilidad en la administración de la ciudad que los jugadores hicieron una estatua en su honor.



## FIGURA 7

**Confluencia de macarrones:** Juego de planificación de ciudades.

*Duración:* 2 ½ horas o cinco periodos de media hora.

*Jugadores:* 10 ± 5, entre los 10 y los 17 años.

*Tema:* Una ciudad que se está poblando rápidamente.

### *Equipos y estrategias*

**EL COMITÉ DE PLANIFICACIÓN DE LA CIUDAD** otorga permisos a los otros equipos para utilizar ciertas zonas del mural para que las urbanicen con fines particulares, pero le resulta imposible ver lo que está sucediendo realmente en el. Mantiene un registro de los permisos otorgados, en base al cual juzga que nuevos permisos debe conceder. Como no puede ver la situación real, a veces se deja influenciar por la forma en que el solicitante plantea su caso.

**CONSTRUCTORES-ARQUITECTOS** Todos los edificios se contruyen con bloques rectilíneos de color púrpura, colocados en ángulos rectos.

**ECOLOGISTAS** Tienen como tarea conservar todos los lugares que puedan considerarse como parques, zonas verdes, cinturones verdes, estanques, lagos, ríos y presas. Un bosque sería una posesión muy valiosa.

**CONSTRUCTORES DE FERROCARRILES** Las vías férreas deberán representarse mediante líneas anaranjadas de 5 centímetros de ancho, y el trazado debe atravesar el mural en ángulos diferentes, sin que ninguno de ellos sea vertical ni horizontal. Las vías conducen a estaciones terminales. No se permiten líneas curvas en esta ciudad, por lo que las vías férreas tienen que avanzar en zig-zag y atravesarlas según la densidad de población y las necesidades de transporte ferroviario.

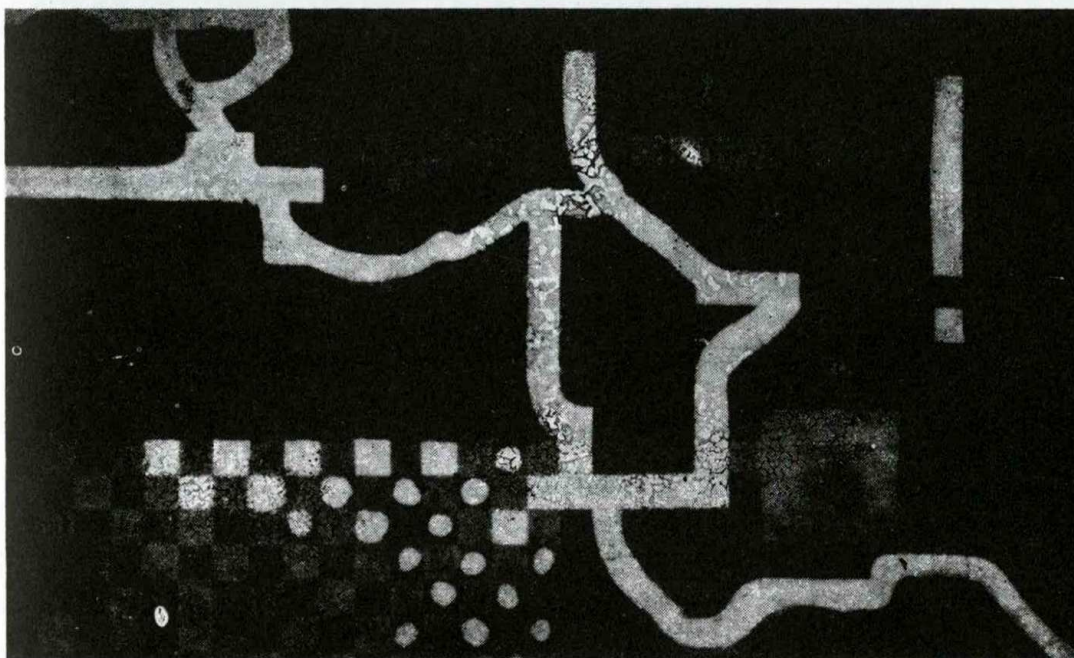
**CONSTRUCTORES DE CARRETERAS** Todas las carreteras deben ser curvilíneas y blancas. Hay que considerar seriamente la convivencia de que todas las vías de tráfico del centro de la ciudad fluyan en una sola dirección. También debe haber carreteras principales y de servicio y, a ser posible, una ruta de circunvalación y un puente elevado.

#### *Tácticas*

Una vez trazado y aprobado el dibujo por el equipo, se puede presentar solicitud de permiso en el ayuntamiento, para empezar las construcciones en las cuatro esquinas al mismo tiempo, procediendo en cualquier dirección. Sólo puede presentarse una solicitud a la vez. A veces, mientras se espera la aprobación del permiso, se descubre que ya han sido adquiridas otras zonas que se pensaba solicitar. De este modo, los planes directores tienen que ir cambiando continuamente para adaptarse a las nuevas circunstancias. Se deben proporcionar también al ayuntamiento algunas ideas acerca de su plan de desarrollo. Todos los movimientos tácticos se harán con pintura o collage.

#### *Meta colectiva*

El juego tendrá éxito si todos los equipos logran producir una distribución justa y racional de los intereses e instalaciones.



## 6. CONCLUSIONES

Buscando conseguir una nueva metodología en la educación plástica basada en el juego, he estudiado las relaciones posibles entre los tres pilares que fundamentan mi proyecto (juego, arte y educación), consiguiendo una visión más detallada de las posibilidades de esta realidad.

Así mismo, haciendo más hincapié en el elemento lúdico y en el estudio de los fundamentos teóricos que éste nos presenta, he podido concluir que:

- El juego es un aspecto social, muy relacionado con la cultura.
- Esta actividad está presente a lo largo de toda nuestra vida y que sin darnos apenas cuenta practicamos continuamente.
- El juego proporciona al niño un medio para el aprendizaje muy importante en su desarrollo.
- Es un recurso que nos ofrece la posibilidad de que los alumnos sean partícipes de su aprendizaje, obteniendo así aprendizajes significativos.

Por otra parte, es interesante resaltar la importancia de la expresión plástica como un medio de representación y comunicación, que permite expresarse a través de materiales y del uso de distintas técnicas plásticas y visuales. Un medio artístico que favorecen el proceso creador, la imaginación y la originalidad, que hay que fomentar desde el aula.

Así mismo, el desarrollo de esta asignatura también ayuda a los niños a desarrollar juicios críticos visuales, determinando sus gustos artísticos, valorando aspectos de la sociedad actual como son la publicidad comercial, la propaganda, el diseño, etc...

Sobre todo, veo importante valorar la necesidad de enfocar esta asignatura de forma creativa y original para el día a día y también para el ocio personal con el fin de despertar el gusto por el arte en los niños, “no para la escuela, sino para la vida”, generando hábitos de práctica artística y análisis crítico.

Por otra parte la unión de ambos elementos como posibilidad metodológica la confirmo a través de la ejemplificación y análisis de una experiencia desarrollada en Gran Bretaña con el modelo lúdico Art Arena. Este modelo fusiona perfectamente aprendizaje, arte y diversión, además de fomentar la cooperación, la ciudadanía y los

conocimientos, consiguiendo grandes resultados.

Según Pavey (1990, p. 62): “La actividad lúdica en el Art Arena pretende acostumbrar a los alumnos a utilizar estas técnicas y los procesos creativos de una manera fluida y rápida, proporcionando al mismo tiempo un método para la producción de obras individuales o colectivas”

Para finalizar, quería incidir en la necesidad de aclarar que no he pretendido programar un modelo único válido para regir las clases de esta asignatura, sino ofrecer otra metodología como posibilidad, intentar abrir los ojos en la necesidad del cambio, y ofrecer la explicación de por qué el juego puede ser un gran reclamo para ello. Además de citar posibles juegos y recursos.

El docente tiene la posibilidad de llevar a cabo estas ideas con independencia de que cambie o no el sistema educativo oficialmente, ofreciendo al alumnado actividades que le permitan pensar, crear, decidir y disfrutar del arte, en parte, a través del juego artístico, favoreciendo de esta forma el paso de una pedagogía tradicional a una forma pedagógica lúdico-creativa mucho más estimulante.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### Disposiciones legales

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. (Boletín Oficial del Estado, N° 295)

Orden de 9 de mayo de 2007, del Departamento de Educación, Cultura y Deporte, por la que se aprueba el currículo de la Educación primaria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad autónoma de Aragón. (Boletín Oficial de Aragón, N° 65)

Orden de 16 de junio de 2014, del Departamento de Educación, Universidad Cultura y Deporte, por la que se aprueba el currículo de la Educación primaria y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad autónoma de Aragón. (Boletín Oficial de Aragón, N° 119)

Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. (Boletín oficial del estado N° 52)

Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. (Boletín Oficial del Estado N° 293)

### Referencia

Asenjo, H. (2009). 5 juegos en el aula para estimular la educación plástica. *Innovaciones pedagógicas*. Recuperado de: <http://issuu.com/caris21al/docs/juegos>

Baez Merino, C. (2010). La educación plástica hoy: pensamiento del profesorado y propuesta de intervención en la escuela primaria. *CiDd: II Congr s International de DIDACTIQUES*, 236. Recuperado de: <http://www.udg.edu/portals/3/didactiques2010/guiacdi/ACABADES%20FINAL/236.pdf>

Belver, M.H & Ullán, A.M. (2007) *La creatividad a través del juego*. Salamanca: Amarú.

Bretón, A. (1932). *Manifiestos del surrealismo*. Argentina: Argonauta.

Buenaga, I.M, Prades, J.A.M, & Verón, J.M (2006) *Historia del Arte*. Madrid: Ecir.

Burgos Rodriguez, G.Y. (2009) *El dadaísmo: la «obra de arte total» como solución Plástica*. (Trabajo de grado). Recuperada de:  
<http://javeriana.edu.co/biblos/tesis/csociales/tesis31.pdf>

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

Caillois, R. (1958). *Teoría de los Juegos*. 1º Edición en castellano. Barcelona.

Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. México: Fondo de cultura económica.

Cagigal, JM. (1996) *Obras Selectas*. (Volumen I). Cadiz: COE

Comenio, J. A. (1971) *Didáctica Magna*. México: Porrúa.

Comenio, J. A. (1992) *Pampedia*. Estudio preliminar y trd. de F. Gómez de Castro. Madrid. U.N.E.D.

Crespillo Álvarez, E. (2010) El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje. *Gibraltar. Estudios pedagógicos*.68, 14. Recuperado de:  
[http://www.gibraltar.uma.es/educacion/pag\\_1663.htm](http://www.gibraltar.uma.es/educacion/pag_1663.htm).

Díaz, C (1986). *La creatividad en la expresión plástica. Propuestas didácticas y metodologías*. Madrid: Narcea.

Esteban, J.J. (2012) *El juego como estrategia didáctica en la Expresión Plástica. Educación Infantil*. (Trabajo fin de grado) Universidad de Valladolid. Recuperado de:  
(Consulta: 10 de Julio de 2014)

Fénelon. (1919) *La educación de las niñas*. Madrid: Espasa Calpe.

Garfella, E. y López, R. (1999). *El juego como recurso educativo*. Madrid: Tirant lo Blanch.

Gutiérrez Párraga, M.T. (2006). La significación del juego en el arte moderno y sus implicaciones en la educación artística. (Tesis doctoral). Recuperado de <http://biblioteca.ucm.es/tesis/bba/ucm-t28325.pdf>

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

Huizinga, J. (2014). *De lo lúdico y lo serio*. Madrid: Casimiro.

Jimenez Cerezo, J.L., Alvira, F., Cañelas J.A., Zornoza, J., Enciso, R. (2007). El arte a los 13 años: una propuesta desde el surrealismo. *Aspectos didácticos del dibujo*. 7. (p, 21-42).

Julian, J.A. (2012) *Motivación e intervención docente en la clase de educación física*. (Artículo), Universidad de Zaragoza.

Kovadloff, S. (1980). *Como jugar y divertirse dibujando*. Madrid: Altalena.

Moor, P. (1981). *El juego en la educación*. Barcelona: Herder.

Moreno Palos, C. (1974). *Juegos y deportes tradicionales de España*. Madrid: Alianza.

Navarro, V. (1993) *El juego infantil*. Barcelona: INDE.

Osborne, R. (2009) *Don Pavey his life & work on anesthetics & colour*. Raleigh, Carolina del Norte (EE. UU). Recuperado de:  
[http://books.google.es/books?id=R7MZAgAAQBAJ&pg=PA116&lpg=PA116&dq=don+pavet+his+life+and+work&source=bl&ots=2-ZfVYIUso&sig=cxDVA4w\\_aFkENHVINFVeNPueWCK&hl=en&sa=X&ei=tkJeVLbEBMrVatOrgsAF&ved=0CCEQ6AEwAA#v=onepage&q=don%20pavet%20his%20life%20and%20work&f=false](http://books.google.es/books?id=R7MZAgAAQBAJ&pg=PA116&lpg=PA116&dq=don+pavet+his+life+and+work&source=bl&ots=2-ZfVYIUso&sig=cxDVA4w_aFkENHVINFVeNPueWCK&hl=en&sa=X&ei=tkJeVLbEBMrVatOrgsAF&ved=0CCEQ6AEwAA#v=onepage&q=don%20pavet%20his%20life%20and%20work&f=false)

Pavey, D. (1979). *Juegos de expresión plástica*. Barcelona: Ceac.

Pavey, D. (1983) *The revolution in child art 1930-1960*. Reeves, Harrow, Middlesex.

Pavey, D. Osborne, R. (2003) *On color 1528 Thylesius*. Universal Publishers.

Pavey, D. (2003) *Colour and Humanism. The psychology & art of colour from Greek times until today*. Universal publishers.

Pavey, D. (2010) *Buddhist color*. Colour Academy.

Pavey, D. (2010) *Colour engrained in the mind*. London: Micro Academy.

Pavey, D. Osborne, R. (2011) *Colour symbolism*. Color Academy.

Pavey, D. (2014) *Colour concepts. Palettes & Pigments*. Color Academy.

Perez, A. (2011) *Educación plástica en educación primaria* (Documento visual)  
Recuperado de:

[http://prezi.com/qct\\_ygl7hcco/educacion-plastica-en-educacion-primaria/](http://prezi.com/qct_ygl7hcco/educacion-plastica-en-educacion-primaria/)

Ponche Huerta, C. (2009). El juego como recurso educativo. *Innovación y experiencias educativas*. 19. Recuperado de [http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_19/CATALINA\\_PONCE\\_HUERTAS02.pdf](http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_19/CATALINA_PONCE_HUERTAS02.pdf)



Richards, J. C, y Rodgers, T.S. (1986). *Approaches and Methods in Language Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press.

Richter, H. (1973) *Historia del dadaísmo*. Buenos Aires: Nueva Visión.

Read, H. (1982). *Educación por el arte*. Barcelona: Paidós educador.

Root-Bernstein, R. y M. (2002). *Los secretos de la creatividad*. Barcelona: Káiros.

Stern, W. (1935). *Psicología general*. Madrid: Paidós.

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

Torres, J.A. (2011) *¿Qué es el juego?*. (Artículo Web). Aragón. Recuperado de [http://jatorress.wix.com/mundoaulajuegos/web-pages#!\\_web-pages](http://jatorress.wix.com/mundoaulajuegos/web-pages#!_web-pages)

Torres, J.A. (2011) *¿Qué tipos de juegos hay?* (Artículo Web). Aragón. Recuperado de [http://jatorress.wix.com/mundoaulajuegos/web-pages#!\\_web-pages](http://jatorress.wix.com/mundoaulajuegos/web-pages#!_web-pages)

### **Páginas web**

Escolares.net. Consultado (28/08/2014). Recuperado de:  
<http://www.escolares.net/lenguaje-y-comunicacion/los-poemas-graficos/>

Las vanguardias literarias del siglo XX. Consultado (05/09/2014). Recuperado de:  
<http://thales.cica.es/rd/Recursos/rd99/ed99-0055-01/dadaismo.html>

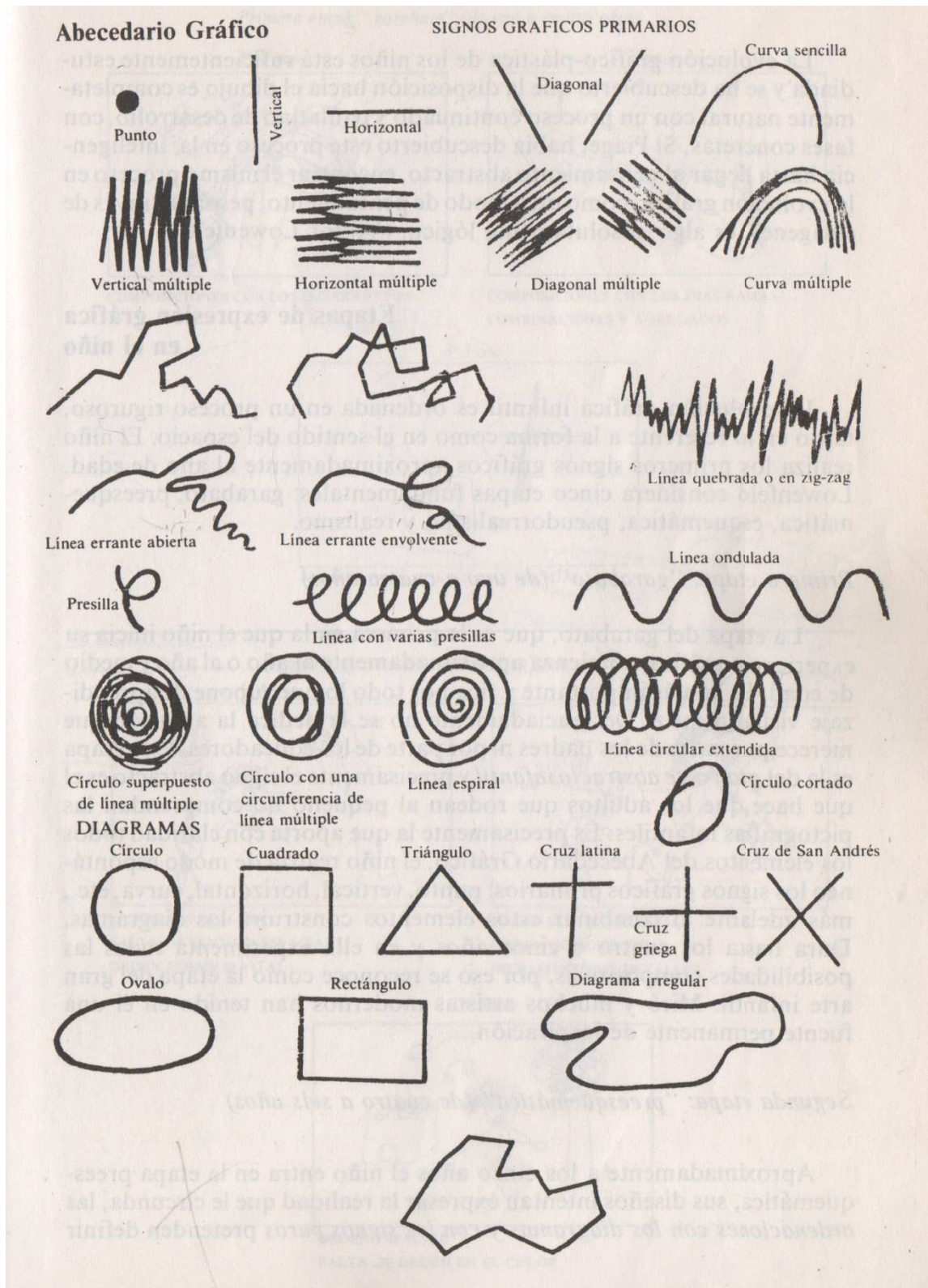
Art Arena Games. Consultado (10/09/2014). Recuperado de:  
<http://www.artarenagames.co.uk/>

Superlocodesign. (2008) Vanguardias. Consultado (05/09/2014). Recuperado de:  
<http://shuperlocodesign.wordpress.com/>

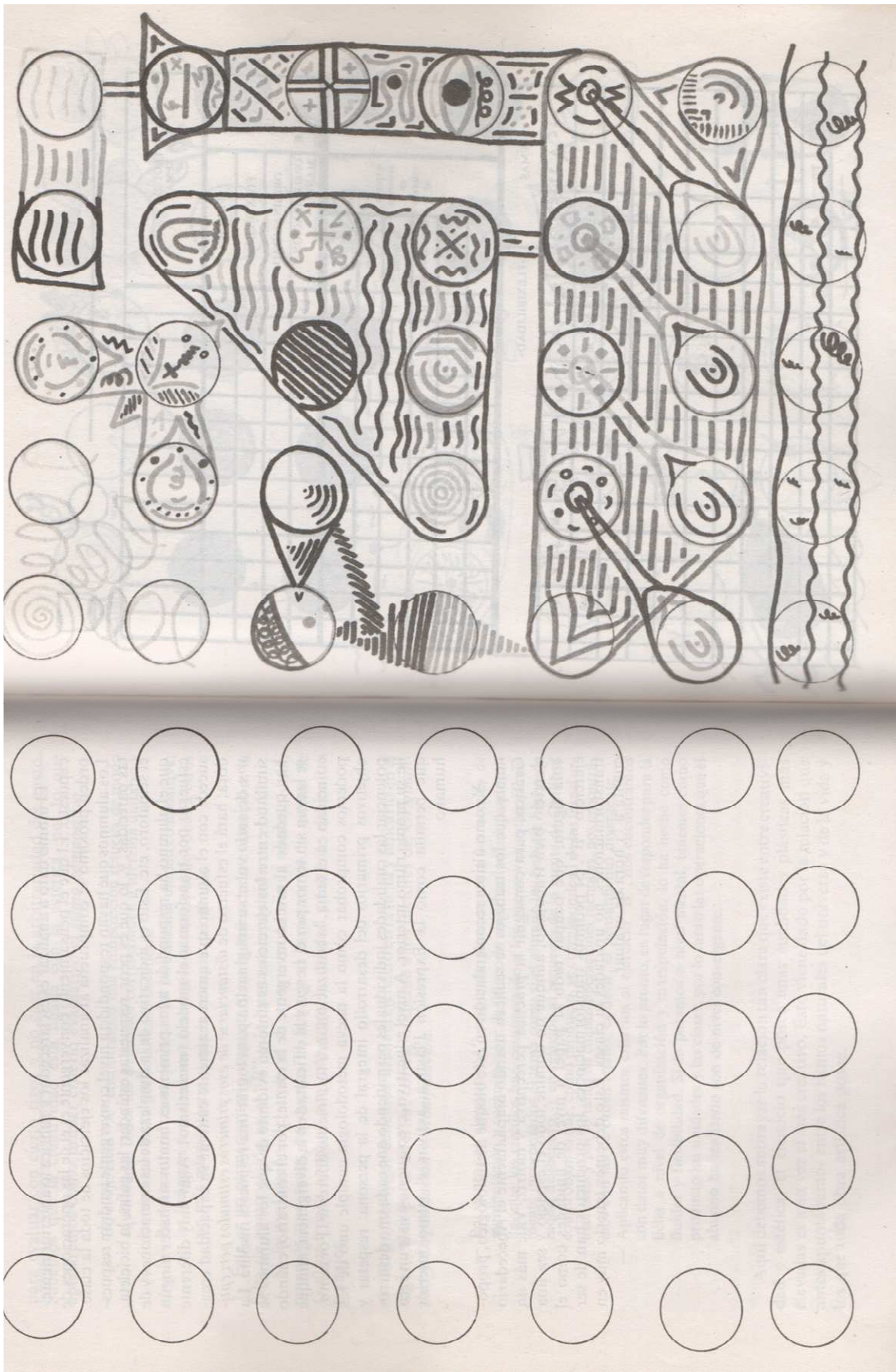
El juego surrealista. Consultado (14/09/2014) Recuperado de:  
[http://www.gobiernodecanarias.org/educacion/5/DGOIE/PublicaCE/docsup/OSCAR%20DOM%CDNGUEZ\\_Capitulo7.pdf](http://www.gobiernodecanarias.org/educacion/5/DGOIE/PublicaCE/docsup/OSCAR%20DOM%CDNGUEZ_Capitulo7.pdf)

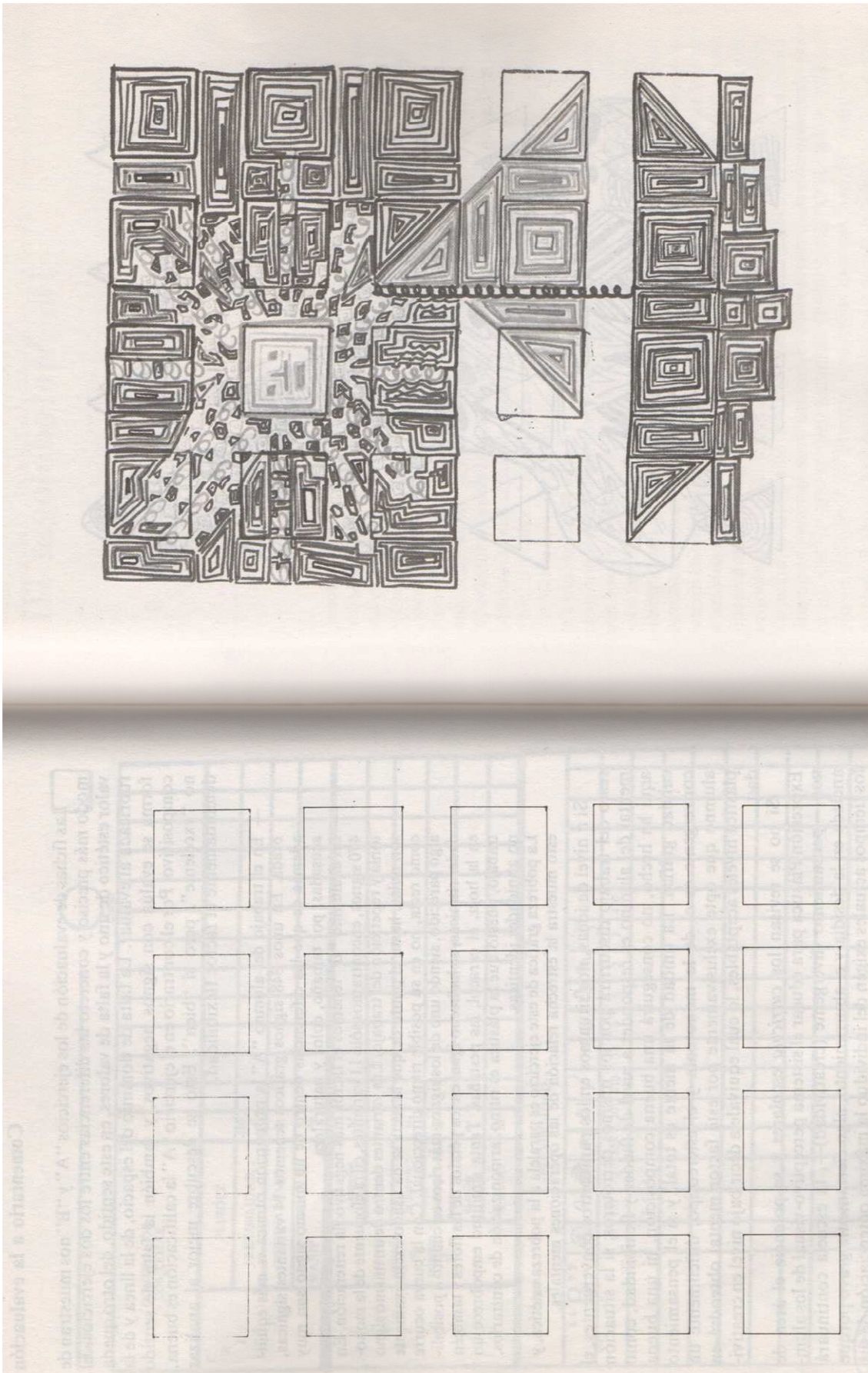
Real Academia Española (RAE). Diccionario. Consultado (30/08/20014) Recuperado de: <http://www.rae.es/>

### ANEXO 1 Abecedario gráfico



**ANEXO 2 Plantillas y modelos resueltos. Torrance.**





### ANEXO 3 Rubricas de juegos.

**Circudrados** Juego de diseño sobre temas de ciencia en general. La profundidad del contenido científico dependerá del director y de los integrantes del grupo.

Duración: 3½ horas o siete períodos de media hora.

Jugadores: aproximadamente 10, de 8 a 12 años.

#### *Tema*

Una pila atómica. A medida que se añaden los bloques de uranio, la radiación aumenta; las varillas de carbón hacen que la radiación disminuya.

#### *Meta*

Evitar que se llegue al punto de inflamación y alcanzar un equilibrio entre las varillas de carbón y los bloques de uranio, de tal manera que se mantenga un alto nivel de radiación sin llegar a una explosión.

#### *Equipos*

URANIO, CARBÓN.

#### *Estrategia*

**Uranio** Coloca tres cuadrados en su hoja de planificación, que representen los bloques de uranio y que se pintan de amarillo. El cuadrado más pequeño debe contener por lo menos cuatro divisiones de la cuadrícula de la hoja de planificación. Cada bloque debe ir rodeado de colores cálidos: mezclas de rojo y anaranjado. Los circundantes se oscurecen a medida que aumentan.

**Carbón** Coloca tres círculos en su hoja de planificación, que representen las varillas de carbón y van pintados de azul-púrpura. El más pequeño debe contener por lo menos un cuadrado de la cuadrícula de la hoja de planificación. Las varillas deben ir rodeadas de anillos de colores fríos: azules, verdes y grises. Estos anillos deben ser de colores cada vez más claros, a medida que crecen.



**Virus** Juego de diseño basado en la biología

Duración: 2½ horas o cinco períodos de media hora  
Jugadores: 10 ± 4, de 10 a 16 años de edad

*Tema*

Tejido vivo

*Equipos*

BIOCELÚLAS Y VIRUS

*Meta*

Simbiosis: las dos formas de vida deben crecer y extenderse por todo el mural y convivir y aprovechar lo mejor posible los medios existentes.

*Estrategias*

**Biocélulas** Tres grandes células extendidas en todo el mural, con unas cuantas células más pequeñas. Cada célula debe contener: (1) una cubierta protectora o membrana y terminales nerviosos para la sensibilidad; (2) una zona a través de la cual fagocita la comida; (3) una parte a través de la cual elimina los desperdicios; (4) un núcleo o punto central que se puede dividir para producir nuevas células; (5) una parte que le sirve para respirar; y (6) varias partes que se ocupan del movimiento. Sus colores son suaves y mezclas de colores pastel.

**Virus** Una colonia principal, de la que salen ramas en distintas direcciones. Al final de cada rama hay una nueva colonia, de la que a su vez salen pequeñas ramificaciones, con colonias de menor tamaño en los extremos y así sucesivamente. Los virus deben estar dotados de dispositivos para crecer, comer, eliminar los desperdicios, dar origen a nuevas ramas y moverse. Son de colores oscuros, y también de colores nítidos y contrastantes.

