

**ARTEFACTOS  
PEDAGÓGICOS**



*Sofía Marín-Cepeda*  
(Editora)

**Universidad de Valladolid**



**ARTEFACTOS**

**PEDAGÓGICOS**

Serie: PSICOLOGÍA Y EDUCACIÓN, 18

---

Artefactos pedagógicos. - Valladolid : Ediciones Universidad de Valladolid, 2024

82 p. ; 21 cm. - (Psicología y educación; 18)

ISBN 978-84-1320-301-0

1. Universidad de Valladolid Facultad de Educación y Trabajo Social 2. Arte – Estudio y enseñanza 3. Enseñanza primaria – España – Castilla y León 4. Enseñanza primaria (Plan de estudios) I. Marín Cepeda, Sofía, ed. lit. II. Universidad de Valladolid, ed.

373.3.036-057.875(460.18)“2023/2024”(083.8)

---

SOFÍA MARÍN-CEPEDA  
(editora)

**ARTEFACTOS**  
**PEDAGÓGICOS**



EDICIONES  
Universidad  
Valladolid

## NOTA EDITORIAL

La edición de este catálogo se realiza con el propósito de dar a conocer el proyecto educativo "Artefactos Pedagógicos", desarrollado durante el curso 2023/2024 para la formación en Educación Artística, Plástica y Visual de los estudiantes de 2º del Grado de Educación Primaria de la Facultad de Educación y Trabajo Social en la Universidad de Valladolid. Se elabora para dar a conocer los trabajos desarrollados por el grupo de estudiantes, así como inspirar futuras propuestas didácticas relacionadas con la expresión artística, la pedagogía y el juego.

En la edición de esta publicación hemos contado con la colaboración del estudiantado, quienes han desarrollado los artefactos que protagonizan esta publicación, así como los textos que los desarrollan.



Este libro está sujeto a una licencia "Creative Commons Reconocimiento-No Comercial - Sin Obra derivada" (CC-by-nc-nd).

LOS AUTORES, Valladolid, 2024

Los textos, fotografías y vídeos: son responsabilidad de sus autores

ISBN: 978-84-1320-301-0

Diseño: Sofía Marín-Cepeda

---

No está permitida la reproducción total o parcial de este libro, ni su tratamiento informático, ni la transmisión de ninguna forma o por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopia, por registro u otros métodos, ni su préstamo, alquiler o cualquier otra forma de cesión de uso del ejemplar, sin el permiso previo y por escrito de los titulares del Copyright.

---

# ÍNDICE

<b>PRESENTACIÓN.</b> Sofia Marín-Cepeda	<b>8</b>
<b>UVaMusEA. CONECTANDO AULA Y MUSEO.</b> Pablo Coca Jiménez y Sofia Marín-Cepeda	<b>14</b>
<b>ARTEFACTOS PEDAGÓGICOS</b>	<b>19</b>
<b>EL ZOO.</b> Karol Yaqi Martínez Vicente, Rocío Naranjo Tella, Sofia Ordóñez Vivó, Giulia Pattume de la Fuente, Sandra Tamame Alba y Lucía Tomillo Pérez	<b>20</b>
<b>CONSTRUYENDO NUESTRO CUERPO.</b> Marta Ramos Ortega, Inés Taranilla Martínez, Alba Ruiz Barriuso, Noelia Gómez Núñez y Lara Galan Díez	<b>24</b>
<b>PEQUEÑOS CONSTRUCTORES.</b> Judit Martín Bermejo, Lucía Rodríguez Carrión, Ana Romanillos González, Laura Rodríguez Sánchez y Susana Moraga Fernández	<b>28</b>
<b>VIAJANDO POR EL CUERPO HUMANO.</b> Elsa Alcaide García, Paula Alonso Rodríguez, Clara Arnáiz Castillo, Adriana Castillo Visa, Paula Rey Rodríguez y Marina Ruiz Casas	<b>32</b>
<b>EXPLORANDO LA NATURALEZA.</b> Sergio González Arconada, Darío Pérez Vázquez, Jorge Pérez Sáenz de Miera y Daniel Soto Fernández-Paniagua	<b>36</b>
<b>SISTEMA SOLAR ROTATORIO.</b> Andrea Llana Iglesias, Mónica Alejandro Pastor, Leyre Huerga Asenjo y Sandra Rúa Rodríguez	<b>40</b>
<b>CREA TU CIUDAD IDEAL.</b> Sara Bedriñana Fernández, Marta Belver Martín, Matthew Blanco Calindog, Lucía Blanco Russilly, Adela Fincias González y Blanca Gómez Román	<b>45</b>
<b>EL SISTEMA SOLAR.</b> Andrea Cadena Morán, Andrea Gallardo Robles, Lucía Fernández Cuevas, Paula Peláez Ramos y Marta Crespo Monedero	<b>48</b>
<b>LOS CINCO SENTIDOS.</b> Paula Andrade Martínez, Emma Blanco Aguado, Yaiza García Arias y Sofía Horriillo Crespo	<b>52</b>
<b>EL CUERPO HUMANO.</b> Juan Blanco Escalante, Marcos Lara Ales, Jesús Burgos Hernández, Eduardo García Martín y Nerea Fernández González	<b>57</b>
<b>LOS PLANETAS.</b> Eduardo Miguel Sombría Rodríguez, Kevin García Manso, Guillermo Martín Miguel y Rodrigo Lozano Viñas	<b>60</b>
<b>NUTRIKIDS.</b> Paula Ontalvilla Fernández, Olivia Pérez Gallego, Erika Núñez Refoyo, María Marcos Gómez y Cristina Martín Escauriaza	<b>64</b>
<b>LAS ESTACIONES.</b> Carla González Vicente, María Malmierca Pardo, Inés Pérez Ruiz y Wendy Román González	<b>69</b>
<b>ARTE CÓSMICO.</b> Manel Ruiz Sánchez, Miguel Pérez Jiménez, Gonzalo Sánchez Vidal y Jaime Urueña Urdiales	<b>72</b>
<b>LOS HUMORÍSTICOS HUESOS DEL HÚMERO.</b> Jimena Díez Meruelo, Guillermo García Isla, Hugo Hernández Nicolás, Pablo Tejero Marinero y Nagore Ojeda Martín	<b>76</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b>	<b>80</b>

# PRESENTACIÓN

Sofía Marín-Cepeda

## *El juego es una metodología de aprendizaje natural*

Artefactos Pedagógicos es un proyecto educativo diseñado para la formación en Educación Artística, Plástica y Visual del estudiantado del Grado de Educación Primaria en la Universidad de Valladolid. Durante el curso 2023/2024 lo desarrollé con 72 estudiantes de 2º curso en la Facultad de Educación y Trabajo Social. El proyecto se inserta en la asignatura obligatoria "Fundamentos de la Educación Plástica y Visual", y se encuadra a su vez en el marco de actuaciones del proyecto de innovación docente "UvaMusEA, un proyecto de colaboración universidad-museo en torno a la educación artística", que coordino desde 2021 con el profesor Pablo Coca.

Con la propuesta de este proyecto nos propusimos construir una experiencia formativa enriquecedora y de calidad para alcanzar algunas competencias y objetivos propios de la disciplina, como el conocimiento y la formación cultural, personal y social desde las artes, la sensibilización hacia los museos a través de piezas artísticas vinculadas con el concepto de juego o juguete, o la reflexión sobre las piezas desde un punto de vista didáctico, explorando técnicas de creación y relaciones posibles entre los juguetes, las esculturas, los museos y las aulas.

Partimos de una comprensión del artefacto como aquello hecho con arte (arte-facto), objeto elaborado con cierta técnica y dirigido a desempeñar una función determinada. Con artefacto pedagógico nos referimos a un elemento, objeto o dispositivo a medio camino entre la pieza artística y el recurso pedagógico, diseñado como mediación y estímulo para que los escolares exploren, reinventen, jueguen y descubran nuevas posibilidades, un objeto material diseñado y construido con el propósito de facilitar y acompañar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

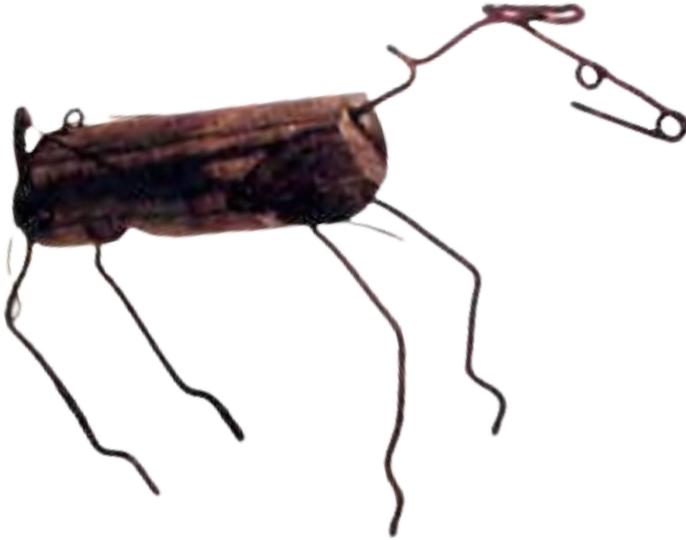
El juego es una metodología de enseñanza aprendizaje próxima al aprendizaje natural de los niños y niñas. Tal y como sostenía Vygotsky, a través del juego el niño o la niña pone en marcha el pensamiento. Por medio del juego las y los escolares operan con significados separados de los objetos a través de la acción real con el objeto. En los juegos hay reglas, estructura, deseos y afectos. Son reflejo de la sociedad y cultura de cada época. Sobre estas premisas e inspirados por los juguetes de Vanguardia, desarrollamos en pequeños grupos artefactos artístico-pedagógicos que funcionan como material didáctico en torno a un tema del currículo.



“Un trocito de madera, una piña, una piedrita llevan en sí, pese a su unidad, a su sencillez, un sin número de figuras diversas. (...) Cuanto más atractivos, en el sentido común de la palabra, son los juguetes, tanto menos útiles son para jugar. Cuanto más se manifiesta en ellos la imitación, tanto más se alejan del juego real”

**Walter Benjamin**





Caballo articulado de Alexander Calder (hacia 1940).



Juguetes de Torres-García. Imagen extraída de <https://www.torresgarcia.org.uy/>

Partimos de tres premisas clave: el concepto de juego como metodología educativa, el concepto de artefacto artístico y la selección clara de un contenido didáctico. En el apartado de fundamentación y estimulación creativa previa nos inspiramos en algunas claves, obras y artistas que sintetizamos a continuación:

### Los juguetes como representación estética

Walter Benjamin subrayaba la simbolización en el juego. Los niños, al jugar, crean un mundo propio. En este sentido cobra relevancia la sencillez del material escogido, de modo que posibilite la evocación y la imaginación. Por lo tanto, la clave del juego es la imitación, la mimesis, la repetición. Experimentamos con ritmos básicos para conocernos a nosotros mismos y para conocer e integrar hábitos.

### Arsintes de Ángel Ferrant

En 1935 el escultor y pedagogo Ángel Ferrant crea Arsintes, un juego de piezas. En palabras de Ortega (2010), este juego es el resultado de un profundo estudio de las formas, la pedagogía y los juguetes creados por otros artistas de Vanguardia. Físicamente se trata de varios conjuntos de piezas de cartón de distintas formas que, libremente dispuestas sobre una superficie lisa, dan lugar a diferentes imágenes

configuradas según la imaginación del jugador que las manipule.

Siguiendo con la autora, en esencia se trata de un juego combinatorio en el que subyace un trasfondo figurativo. El propio Ferrant realizó numerosos dibujos que representan personajes compuestos con las plantillas de cartón, los cuales poseen una gracia indiscutible.

### Los juegos de bloques de Froebel

Las teorías de Froebel sobre el juego y el aprendizaje fueron revolucionarias. Su juego consiste en una caja que contiene bloques de formas variadas, precursores de los populares juegos de construcción actuales. Como el resto de los regalos de Froebel, son sencillos y elegantes, permiten explorar en profundidad el razonamiento espacial, el pensamiento analítico y el diseño creativo y pueden ser disfrutados también por los adultos. Cuando se levanta la caja por encima de los bloques, la niña o el niño ve un cubo. La primera experiencia del regalo es la percepción de unidad. Cuando el pequeño se da cuenta de que el cubo está formado por distintos bloques, el deseo natural del niño o la niña es desmontar el cubo. Entonces se encuentra con muchos bloques con distintas formas.

# Los juguetes de las vanguardias

### Los juguetes de Torres-García

En la obra del artista se entrelazan arte e infancia. Diseñó juguetes didácticos y participó en un pionero proceso de renovación pedagógica. Consideraba que los niños y niñas se ubican en un plano de creación y conocimiento.

Los juguetes creados por Joaquín Torres-García constituyen un notable ejemplo de integración del arte en la vida cotidiana. Encontró en ellos la vía para introducir a las niñas y niños en los conceptos del arte moderno y establecer una correspondencia entre las innovaciones prácticas de Froebel y Montessori. La cualidad desmontable de los juguetes de madera permitía al estudiantado investigar y explorar la realidad, favoreciendo así su desarrollo psicológico y su capacidad combinatoria. Esto permitía también que se acercaran al manejo de diferentes formas geométricas y su capacidad de apreciación visual (Espacio Fundación Telefónica, s.f.).

### Alexander Calder y el circo

El circo en miniatura de Calder es, según los expertos, su primera obra de relevancia y cuya influencia es reseñable. La producción artística relacionada con el circo subraya la importancia del juego, así como sucedía con otros artistas de la época como Miró o Brancusi. Calder desarrolla gran parte de su obra en torno al circo. En palabras de Antoñanzas (2005), quiso realizar objetos visualmente interesantes a través de vivos colores. Emplea latas de conserva que recorta, dobla para generar coches, pájaros y otros objetos. Los personajes de su circo podrían considerarse como pequeñas esculturas en miniatura que denotan interés por el movimiento. Muchos de sus juguetes están articulados o incorporan mecanismos ingeniosos: era capaz de hacer una casa de muñecas con un ascensor que funcionaba, animales con ruedas para imitar el andar de los patos, entre otros.





## Materiales orgánicos

Una vez finalizada la estimulación previa, los y las estudiantes, organizados en grupos, escogieron los temas que se concretaron en torno al cuerpo humano, la alimentación, los sentidos, la flora, la fauna, el clima, el universo y los alimentos.

Pautamos el trabajo en cuatro fases relacionadas con los procesos creativos, de preparación, verificación, creación y redacción final. Para ello, desarrollaron una investigación sobre propuestas artísticas relacionadas y autores referentes, incubaron las ideas, escogieron y dieron forma a su propuesta a partir de bocetos y ensayos. Posteriormente, tras el visto bueno del anteproyecto, profundizaron en la cuestión a través de la grabación de entrevistas a sus abuelas y abuelos para indagar en sus juegos y juguetes de la infancia. Esta fase fue emotiva y realmente significativa.

En el laboratorio, dedicamos varias sesiones a la ejecución del artefacto. Finalmente, se solicitó a

los grupos el diseño de una actividad para educación primaria y una reflexión crítica, análisis de debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades.

Los materiales protagonistas en la elaboración de los juguetes y artefactos pedagógicos fueron materiales orgánicos como madera, arcilla, tierra, piedras, palos y frutos. Además, se utilizaron pigmentos variados que permitieron a las y los estudiantes experimentar técnicas muy diversas como el esgrafiado, serigrafiado, aerógrafo, estarcido, acrílico, pintar con rodillo, cosido de telas, encolado, moldeado, entre otras.

Este catálogo es el testimonio de los trabajos que desarrollaron, fruto de su esfuerzo, y pretende ser fuente de inspiración para estudiantes y docentes que deseen aproximarse al juego como metodología y a los artefactos lúdicos como objetos artísticos y educativos, replicando esta experiencia.

*Pablo Coca Jiménez y  
Sofía Marín-Cepeda*

Recientemente el Consejo Internacional de Museos (ICOM) actualizó la definición de museo enfatizando su función social, conceptualizándolo como institución sin ánimo de lucro al servicio de la sociedad, que investiga, colecciona, conserva, interpreta y expone el patrimonio material e inmaterial, abierto al público, accesible e inclusivo.

En nuestra experiencia docente detectamos un cierto desconocimiento en el estudiantado en torno a los museos, sus funciones, contenidos, actividades y competencias. Como espacios educativos de gran interés para las etapas de Educación Infantil y Primaria, resulta abrumadora la desconexión con la vida cultural de su entorno próximo. Una maestra o un maestro que no esté sensibilizado hacia los espacios museísticos y que no los incorpore a su tiempo de ocio ni a sus áreas de interés, difícilmente los pondrá en valor en su ejercicio profesional. Esto, sumado a la ausencia de especialización en Didáctica de la Expresión Plástica y Visual, promete un futuro incierto en la formación artística que las futuras maestras y maestros puedan transferir a sus alumnos y alumnas de infantil y primaria.

Convencidos de los beneficios formativos derivados de mejorar e insistir en la relación educativa entre museo y universidad y con el fin de responder a los objetivos fundamentales del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES), creamos el proyecto UVaMusEA, para mejorar y promover la calidad como un valor educativo, el respeto a la diversidad cultural, la formación competencial y la cooperación interinstitucional museo-universidad.

Las actuaciones desarrolladas tienen impacto directo en un amplio número de asignaturas obligatorias y optativas de los grados de Educación Infantil y Educación Primaria, que afectan a los distintos cursos que componen la titulación, así como el Plan de Estudios Conjuntos impartido en los Campus de Palencia y Segovia. También tienen su desarrollo en el resto de las universidades participantes, como la Universidad de Jaén, la Universidad de Castellón y el Instituto Politécnico de Bragança (Portugal).

Desde 2021 afrontamos el reto de conectar a los futuros maestros y maestras con los museos, participando en una comunidad cultural de aprendizaje basada en una metodología de trabajo personalizada y que se desarrolla dentro y fuera de las aulas universitarias. La innovación recae en la estrecha relación educativa de museos y aulas para el diseño de proyectos didácticos específicos que den la oportunidad a nuestro estudiantado de trabajar colaborativamente con las profesionales, con los espacios y con los contenidos del museo.







En esta tercera edición del proyecto nos hemos propuesto mejorar la calidad docente y la calidad de la formación en educación artística a través de una comunidad multidisciplinar de aprendizaje, implementando proyectos didácticos específicos en las asignaturas impartidas por el equipo, vinculando universidad, estudiantes, arte y museos.

Insistimos en la importancia de los vínculos entre universidad y museo. Con el proyecto esperamos ampliar la experiencia formativa y contribuir a que el alumnado de los Grados de Educación Infantil y Primaria alcance las competencias propias del título, al mismo tiempo que impulsamos la motivación, el conocimiento y el desarrollo de un sistema de trabajo sobre el cual construir nuevos procesos de enseñanza/aprendizaje encaminados a la mejora de la calidad docente.

La contribución a la innovación docente se concreta en la consolidación de un amplio equipo colaborativo multidisciplinar integrado por 22 miembros, profesionales de diversas áreas, universidades y museos (españolas y extranjeras), así como profesionales de la educación en museos y estudiantes.

La innovación recae en la implicación del alumnado en la vida cultural desde las artes, la aplicación de metodologías educativas participativas en formato horizontal en colaboración con expertos de museos, el buen uso de las TIC a través de la creación visual, audiovisual y el trabajo con redes sociales, la

mejora del aprendizaje, capacitación y cualificación de nuestros estudiantes, el desarrollo de experiencias de aprendizaje vivencial y situado, el carácter reflexivo que imprime todo el proyecto y la preocupación por mejorar los mecanismos de evaluación.

Creemos firmemente en la necesidad y pertinencia de seguir trabajando en esta línea, insistiendo en la sensibilización sobre las posibilidades educativas de estos espacios y en la relación entre aula y museo para que, en el futuro, puedan aplicar estas experiencias en el aula (Coca, 2021; Marín-Cepeda, 2021). Según Aguirre (2013), esto se conseguiría si la relación entre estos dos ámbitos formativos fuera más colaborativa y permanente, a la vez que se sustentara en una aproximación a la educación artística más orientada hacia la experiencia que a proporcionar información sobre artistas, obras o estilos a los estudiantes, jóvenes o niños

Seguiremos insistiendo en el logro de resultados encaminados al cumplimiento de los objetivos propuestos. Como puntos fuertes, el proyecto supone una alta implicación y participación de estudiantes, tanto en las visitas a los museos como en las actividades y propuestas que surgen a raíz de ellas. No obstante, debemos insistir y seguir trabajando para garantizar una estrecha colaboración horizontal y coordinación entre los diferentes agentes que participan en el proyecto (estudiantes, docentes y profesionales de museos).

## Mejorar los vínculos universidad-museo



**ARTEFACTOS**

**PEDAGÓGICOS**

# EL ZOO

*Karol Yaqi Martínez Vicente, Rocío Naranjo Tella, Sofía Ordóñez Vivó, Giulia Pattume de la Fuente, Sandra Tamame Alba y Lucía Tomillo Pérez*

## *Juego combinatorio de bloques sobre tablero de madera*

Nuestro artefacto pedagógico consiste en un zoológico donde las niñas y los niños podrán volcar sus conocimientos sobre la fauna mientras desarrollan destrezas motoras y habilidades de trabajo cooperativo. El artefacto está diseñado con materiales que no suponen ningún riesgo para que pueda ser manipulado perfectamente por niños y niñas de corta edad. Para que el funcionamiento del artefacto sea correcto deberán sacar de la caja las piezas, conectar los bloques para formar los animales y ubicarlos en su hábitat correspondiente.

Buscamos fomentar un aprendizaje activo y colaborativo a través del juego, explorando contenidos de conocimiento del medio natural, social y cultural y de educación artística, centrándonos en la competencia “La vida en nuestro planeta”.

### **Safari Estratégico**

Diseñamos la actividad “Safari Estratégico” dirigida a escolares de 6 años en adelante. El objetivo del juego es ser el primer jugador en completar tres animales y colocarlos en su hábitat correspondiente del zoo. Para ello, se colocan todas las piezas boca abajo y cada jugador recibe tres bloques de madera. Los jugadores, por turnos, toman una pieza sin voltearla y deciden si usan sus habilidades o intercambian una pieza con otra del montón. Las habilidades son tres: voltear una de las piezas que tienen en tu posesión, voltear e intercambiar una pieza por la de otro jugador o descubrir la parte del animal que le ha tocado antes de tomar la decisión. Para usar una habilidad deben responder correctamente una pregunta sobre los animales y su hábitat. Una vez completado un animal, se toman tres piezas más y se continúa jugando.



Hemos tratado de realizar un artefacto pedagógico donde el juego cobrase un papel central en el aprendizaje del alumnado (...) adquiriendo conocimientos relativos a la clasificación de los animales, sus características y fomentar la imaginación.







## Diseña tu animal

Involucrar a los niños en el proceso de creación estimula su imaginación y fortalece aptitudes como el trabajo en equipo y la resolución de problemas. Además, al centrarse en el diseño y la construcción de animales, este artefacto es útil para trabajar conceptos básicos sobre la naturaleza y la diversidad de especies animales, favoreciendo en los alumnos un interés temprano por la naturaleza

y la conservación del medio ambiente.

Por otra parte, el proceso personal de creación del artefacto ha sido muy enriquecedor, invitándonos a pensar en un juguete que no infantilizase el desarrollo del alumnado. Crear un juguete con fines pedagógicos y no lúdicos exclusivamente, ha sido útil para elaborar una idea innovadora y educativa al mismo tiempo.

# CONSTRUYENDO NUESTRO CUERPO

*Marta Ramos Ortega, Inés Taranilla  
Martínez, Alba Ruiz Barriuso, Noelia  
Gómez Núñez y Lara Galan Díez*

## *La muñeca de piezas intercambiables de arcilla*

El artefacto "Construyendo nuestro cuerpo" se basa en el cuerpo humano y las emociones, contenidos que consideramos de relevancia y que se trabajan en el primer ciclo de educación primaria.

Su funcionamiento es simple: se compone de una base y un palo de madera que funcionan como soporte de la muñeca. Para configurar los cuerpos que representan al hombre y a la mujer hemos creado diversas piezas de arcilla para el tronco y las extremidades.

Hemos modelado cuatro cabezas con diferentes expresiones faciales en alusión a emociones de sorpresa, tristeza, alegría y enfado. También hemos creado una amplia variedad de prendas de ropa intercambiables para diferentes temperaturas y condiciones climáticas. El artefacto se completa con un cuadernillo adicional con distintos escenarios, climas y prendas de ropa.

Con este juguete buscamos que los niños y las niñas exploren las distintas partes del cuerpo y diferentes representaciones de la figura humana, emociones diversas y modos de vestir según las estaciones.







### Representamos frases

En el cuadernillo se desarrolla una actividad lúdica que consiste en proponer a los niños y niñas una serie de frases como, por ejemplo, "Laura mira por la ventana y ve que está nevando. Le parece raro ya que ella nunca había visto la nieve. Ha decidido salir a jugar con ella." A partir de las frases, los escolares deberán seleccionar el cuerpo que corresponda, identificar la emoción y elegir la vestimenta adecuada según la estación del año descrita.

Consideramos que elegir el cuerpo humano como tema central de nuestro trabajo ha sido todo un acierto, ya que permite a los niños y

niñas adquirir conocimientos fundamentales sobre su propio cuerpo, fomentando el autoconocimiento y el respeto por sí mismos desde una edad temprana. Además, la inclusión de piezas intercambiables y prendas de vestir relacionadas con las estaciones del año añade un componente práctico y divertido al proyecto, que seguramente captará el interés de los alumnos y alumnas.

Queremos subrayar que el desarrollo de este artefacto pedagógico ha sido motivador. Nos ha gustado y enriquecido la experiencia ya que, aparte de disfrutar construyendo el artefacto, hemos sido capaces de reflexionar y comprender la importancia y el poder de la creación plástica como medio para fomentar la creatividad y la expresión personal.

## Nos proyectamos en miniatura



# PEQUEÑOS CONSTRUCTORES

*Judit Martín Bermejo, Lucía Rodríguez  
Carrión, Ana Romanillos González,  
Laura Rodríguez Sánchez y Susana  
Moraga Fernández*

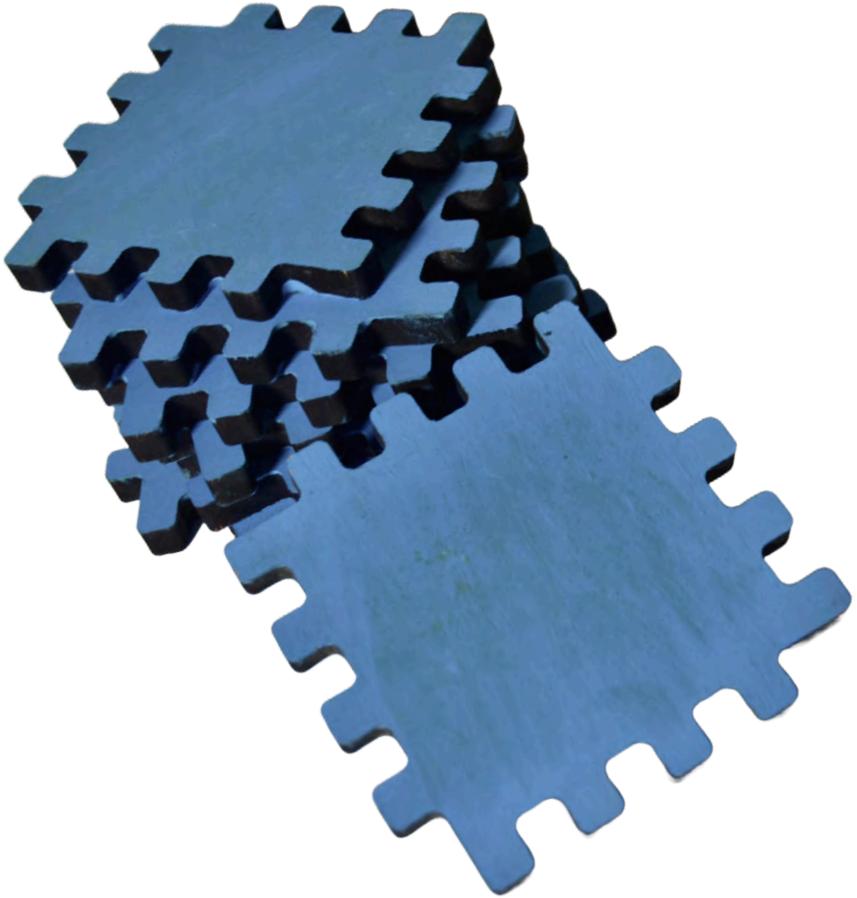
## *Diseñando nuestra propia ciudad*

Entrevistamos a la abuela de Lucía y a la tía de Laura para conocer las diferencias que observan entre los juegos de su época y los actuales, destacando la importancia del juego en la niñez y cómo los juguetes no solo entretienen, sino que también enseñan y fomentan la colaboración en equipo. Ellas comentaron la evolución en los estilos de juego a lo largo de las generaciones, desde los juegos tradicionales como la rana o la petanca, hasta la influencia actual de la tecnología en las interacciones y formas de jugar de los niños. Así, decidimos que nuestro artefacto proporcionara una actividad sin pantallas, una forma diferente y atractiva para que los niños aprendan y jueguen, promoviendo la interacción social y la creatividad.

Nuestro artefacto tiene como objetivo involucrar a los niños en el aprendizaje sobre diferentes establecimientos de una ciudad de una manera divertida y didáctica. Consiste en piezas de madera sencillas que, gracias a unas pestañas laterales se pueden unir para formar variadas estructuras. Llevan carteles adheridos con velcro que representan diferentes espacios de la ciudad como, por ejemplo: un supermercado, una farmacia, un colegio o un zoo, para que las y los escolares puedan identificar el nombre y la función de diferentes edificios y áreas urbanas. Para ello, utilizamos materiales como piezas de madera, cartón, tijeras y papel.









# Construye tu ciudad

La actividad educativa consiste en la construcción de su propia ciudad utilizando los materiales proporcionados, fomentando así tanto la creatividad como la conciencia espacial. A través de la creación de estructuras urbanas con piezas de madera se busca estimular el pensamiento crítico y la exploración activa de conceptos relacionados con la ciudad.

Fue difícil seleccionar el tema. Por su novedad, supuso un reto la construcción e invención de un juego para niños. En diversas ocasiones habíamos imaginado y pensado ideas para juegos, pero nunca lo habíamos llevado a cabo.

Fue un proceso muy divertido, tanto la elaboración de las piezas y el cortado con láser en el taller del padre de Susana, como el proceso de pintado de piezas en azul en el laboratorio.

En conclusión, hemos generado una herramienta creativa y educativa, diseñada para ayudar a que los niños y las niñas conozcan los establecimientos de la ciudad y que puedan explorar y construir varias estructuras urbanas, fomentando la creatividad y la comprensión espacial. El enfoque del proyecto en el aprendizaje práctico sin pantallas tiene como objetivo proporcionar una alternativa valiosa a las experiencias de juego impulsadas por la tecnología, promoviendo la interacción social y el

# VIAJANDO POR EL CUERPO HUMANO

*Elsa Alcaide García, Paula Alonso Rodríguez, Clara Arnáiz Castillo, Adriana Castillo Visa, Paula Rey Rodríguez y Marina Ruiz Casas*

## *El maletín didáctico*

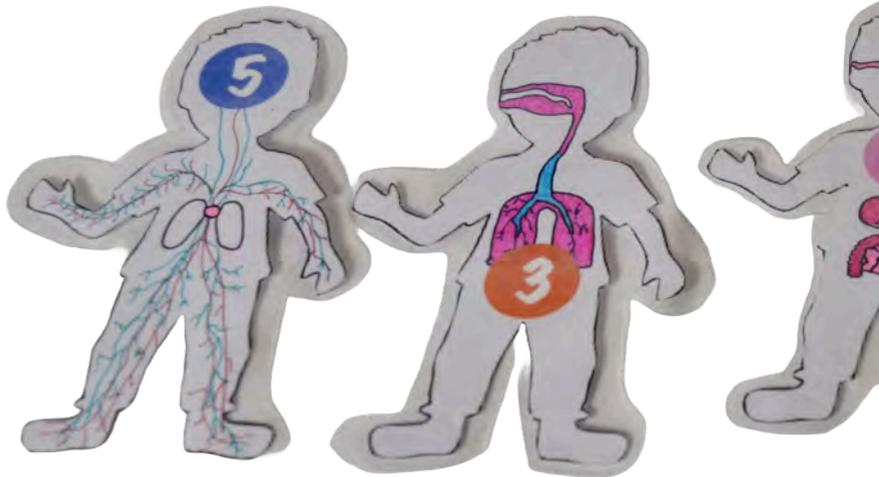
Hemos escogido como tema central el cuerpo humano porque consideramos que se trata de un contenido muy presente a lo largo de la educación primaria. Nuestro artefacto pedagógico consiste en un maletín, una maleta viajera que contiene diversas láminas y objetos.

El principal objetivo de la maleta viajera es transportar una parte del museo de ciencias al aula a través de actividades y materiales que se encuentran en su interior. Comenzamos con una lámina de introducción y motivación: ¿te animas a comenzar el viaje por el cuerpo humano? A continuación, el estudiante encontrará 23 juegos y fichas de teoría y práctica.

Hemos decidido construir este juguete o artefacto pedagógico, en lugar de acudir al museo, como una forma de hacer accesibles sus contenidos, facilitar el aprendizaje y promover el descubrimiento y la experimentación, ya sea de forma guiada en el aula, con las familias o de forma autónoma.







La maleta se utilizará en el aula como material de apoyo para repasar los contenidos vistos en clase, como forma de afianzar y repasar conceptos aprendidos con anterioridad. Para comenzar, en el interior de la maleta el escolar encontrará dos "cajoncitos" que contienen unos prismáticos y un sonajero con el fin de trabajar los sentidos.

El maletín viajará a la casa de cada estudiante para que, de forma autónoma, exploren, jueguen e investiguen, completando las láminas y experimentando con los elementos que contiene. En un sobre encontrará siluetas del sistema respiratorio, digestivo, endocrino, circulatorio, esquelético, entre otros, así como juegos y láminas para trabajar los cinco sentidos. Mediante láminas a completar y materiales como papel celofán de colores, hilos

y siluetas plastificadas, deberán poner en práctica sus conocimientos, tomar decisiones y colocar los elementos para ordenar y describir sus diversas funciones.

El juego estimula el desarrollo cognitivo y emocional. Tiene muchos beneficios y a través de él los niños y las niñas son capaces de alimentar su curiosidad y experimentar el mundo de manera individual o grupal. Además, aprenderán a respetar los tiempos, los materiales y a compartir.

El artefacto integra actividades lúdicas y desafíos que requieren pensar de manera crítica, analítica y la resolución de problemas. Permite involucrar al estudiante en un aprendizaje interactivo, despertando el interés y la motivación.

## Material de apoyo



# EXPLORANDO LA NATURALEZA

*Sergio González Arconada, Darío Pérez Vázquez, Jorge Pérez Sáenz de Miera y Daniel Soto Fernández-*

## *Terrarios. Kit educativo*

Nuestro artefacto invita a los alumnos a explorar el concepto de ecosistema a través de la creación de su propio terrario. Se diseña para profundizar en los contenidos relacionados con diversos ecosistemas, desde las áridas extensiones del desierto hasta la selva tropical.

El artefacto consiste en un conjunto o kit de materiales ordenados por categorías: superficie, vegetación, fauna y decoración. Cada kit alberga una selección de materiales orgánicos que permitirán a los estudiantes elaborar, dentro de un frasco, una representación del ecosistema elegido: arena fina para el desierto, tierra fértil para la selva tropical, piedras y grava para representar un paisaje montañoso, plantas, ramas, etc. Cada material aporta realismo y permite la creación de un microcosmos único.









## Diseña tu ecosistema

Invitamos a los niños y niñas a indagar en las características únicas de cada ecosistema, su flora, fauna y las interacciones que los sustentan. Posteriormente, los escolares seleccionan un ecosistema que deben representar. Con la información como base deben seleccionar los materiales orgánicos apropiados y construir en un frasco o bote su

ecosistema. Deberán escoger animales representativos, la flora y todos aquellos elementos necesarios según las características del ecosistema. Deberán fotografiar el resultado y concretar sus especificidades. Se valora el trabajo en equipo, la creatividad, el pensamiento crítico y el compromiso con el cuidado del medio ambiente.

# SISTEMA SOLAR ROTATORIO

*Andrea Llana Iglesias, Mónica Alejandro Pastor, Leyre Huerga Asenjo y Sandra Rúa Rodríguez*

## *Maqueta del universo*

El sistema solar rotatorio<sup>o</sup> consiste en un sistema solar donde los planetas giran alrededor de sus órbitas, lo que nos permite observar el movimiento de traslación de los planetas. Con él trabajaremos principalmente la asignatura de ciencias naturales, aunque también estarán implicadas otras asignaturas. Hemos elegido este tema para nuestro proyecto ya que el estudio del movimiento de traslación de los planetas es importante para comprender cómo funciona el sistema solar y la ubicación de nuestro planeta en él.

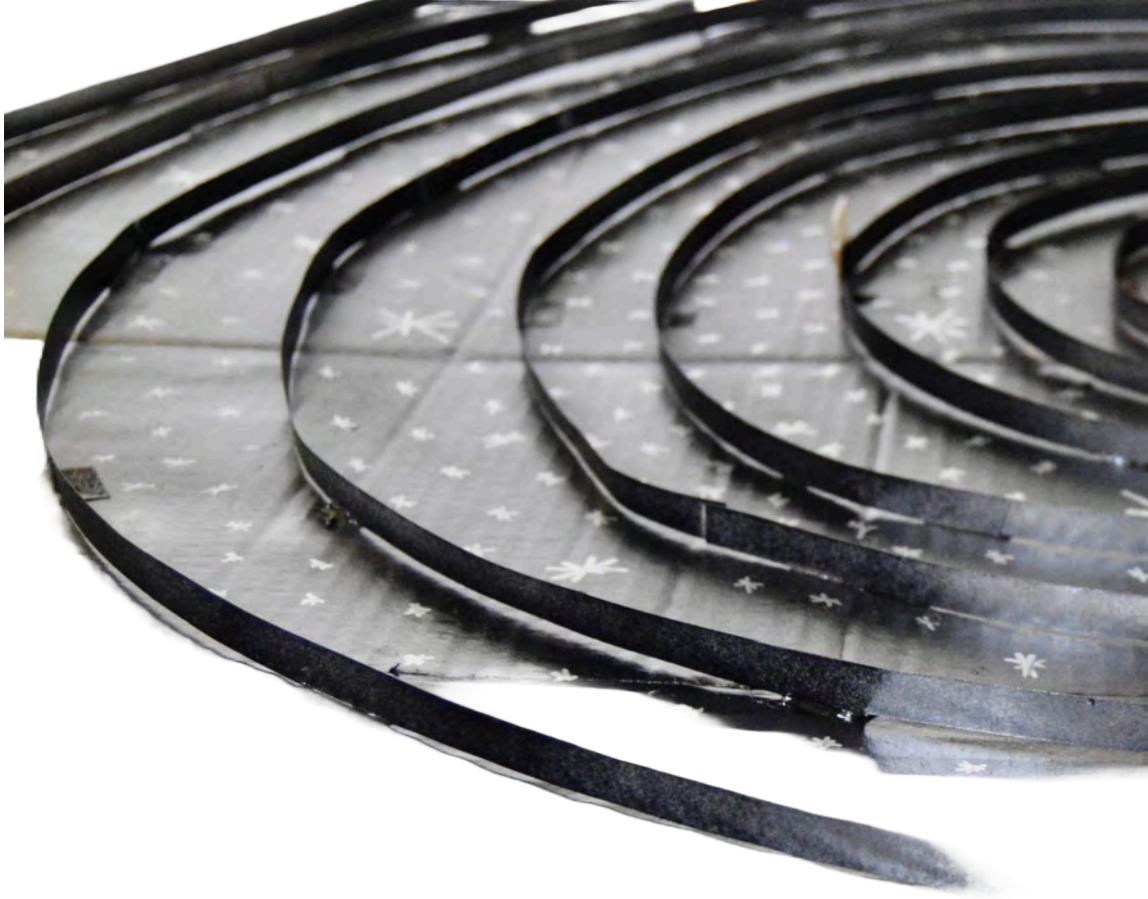
Consiste en un sistema solar donde están representados todos los planetas que lo forman. En su diseño hemos utilizado materiales diversos como cartón pluma en la base y cartón. Para representar el movimiento de traslación hemos creado carriles con cartulina, donde cada planeta puede desplazarse y girar, simulando las órbitas. Con corcho hemos elaborado una representación de cada planeta en diferentes tamaños. Para pintarlo hemos utilizado spray de pintura negra y rotuladores.

Con este artefacto pretendemos atraer la atención de los alumnos y que se interesen sobre qué es el sistema solar y cómo funciona. Hacerlo de una manera más visual, lúdica y práctica permite que el alumno esté más motivado que si tuviera que aprenderlo memorizando teoría.





JUPITER





## Crea tu planeta

Los estudiantes y las estudiantes pueden interactuar con el artefacto haciendo girar uno o varios planetas en torno al sol. Pueden, además, inventar nuevos planetas para estimular el pensamiento, la imaginación y la reflexión.

A partir de nuestro artefacto pedagógico se pueden crear diferentes variantes, o incluso centrarse en una sola parte del sistema solar o el movimiento de un solo planeta. Para nosotras este proyecto representa una manera diferente de enseñar, una manera más visual e interactiva. Pretendemos que los escolares puedan manipular el artefacto para comprender mejor los contenidos.

Con la actividad “Crea tu propio planeta”, proponemos a los escolares que inventen su propio planeta, lo pinten y lo definan como

deseen, aplicando los contenidos aprendidos sobre el resto de los planetas del sistema solar, su comportamiento y cualidades, respondiendo a las cuestiones: *¿cómo te imaginas la vida en él? ¿cómo serán sus condiciones principales?, ¿cómo serán sus habitantes?*

Este proyecto puede despertar la curiosidad y el interés de los niños y las niñas por la ciencia y la astronomía desde una edad temprana. Suelen tener un gran interés temprano por el espacio y los planetas, por lo cual observar e interactuar con el artefacto será de gran ayuda.

Nos permite realizar un gran número de actividades y juegos utilizando el artefacto pedagógico, algo que siempre es útil a la hora de trabajar cuestiones teóricas con el estudiantado.



# CREA TU CIUDAD IDEAL

*Sara Bedriñana Fernández, Marta Belver Martín, Matthew Blanco Calindog, Lucía Blanco Russilly, Adela Fincias González y Blanca Gómez Román*

## *Los juegos de construcción*

Hemos diseñado un artefacto pedagógico dirigido a trabajar contenidos de las áreas de Ciencias Sociales y Educación Plástica y Visual a través de la estimulación de la creatividad y la imaginación de los alumnos y alumnas mediante el juego, incluyendo elementos que faciliten el aprendizaje sobre la orientación espacial y la seguridad vial en la ciudad. Buscamos fomentar el respeto, la seguridad vial y una movilidad segura, saludable y sostenible.

El artefacto consiste en un conjunto de bases hexagonales que representan diferentes tipos de suelo, arena, césped, agua, carreteras y cemento, objetos que representan edificios, puentes, vehículos y otros elementos del paisaje urbano como carteles, señales, semáforos, farolas y papeleras.







# Encuentra al ladrón

La creación de la maqueta en el aula se realizará en varias sesiones y en pequeños grupos. Comenzarán pensando en su idea de ciudad para después representarla utilizando los materiales del artefacto, empezando por la base. Posteriormente colocarán con libertad los elementos, edificios, señales y demás objetos.

Los escolares podrán crear otros elementos que consideren oportunos para diseñar su ciudad ideal. Deberán crear todos aquellos elementos que consideren necesarios. Para ello se les proporcionará pinceles, papeles y cartones reciclados, entre otros materiales.

Una vez construida su maqueta se les propondrá un juego para interactuar con las maquetas de otros grupos a partir de una historia: han sido testigos de un robo en la ciudad. Tendrán que esconder un ladrón y proporcionar las indicaciones oportunas a otro equipo que actuará como policía, de modo que,

siguiendo las indicaciones, puedan trasladarse por la ciudad y localizarlo.

La construcción de maquetas estimula la creatividad y la imaginación y permite desarrollar los contenidos señalados de forma dinámica y diferente a la habitual, estimulando el pensamiento crítico.

Con este artefacto los alumnos tendrán la posibilidad de observar y reflexionar sobre lo que les rodea en su entorno más cercano, su ciudad, y tomar conciencia de los distintos y numerosos elementos que pueden conformar una ciudad.

Por último, pretendemos que el alumnado tome conciencia sobre los problemas y aspectos a mejorar en las ciudades para garantizar el cumplimiento de los Objetivos de Desarrollo Sostenible y que planteen propuestas de mejora que puedan aplicar en su artefacto y trasladar a la vida real.

# EL SISTEMA SOLAR

*Andrea Cadena Morán, Andrea Gallardo Robles, Lucía Fernández Cuevas, Paula Peláez Ramos y Marta Crespo Monedero*

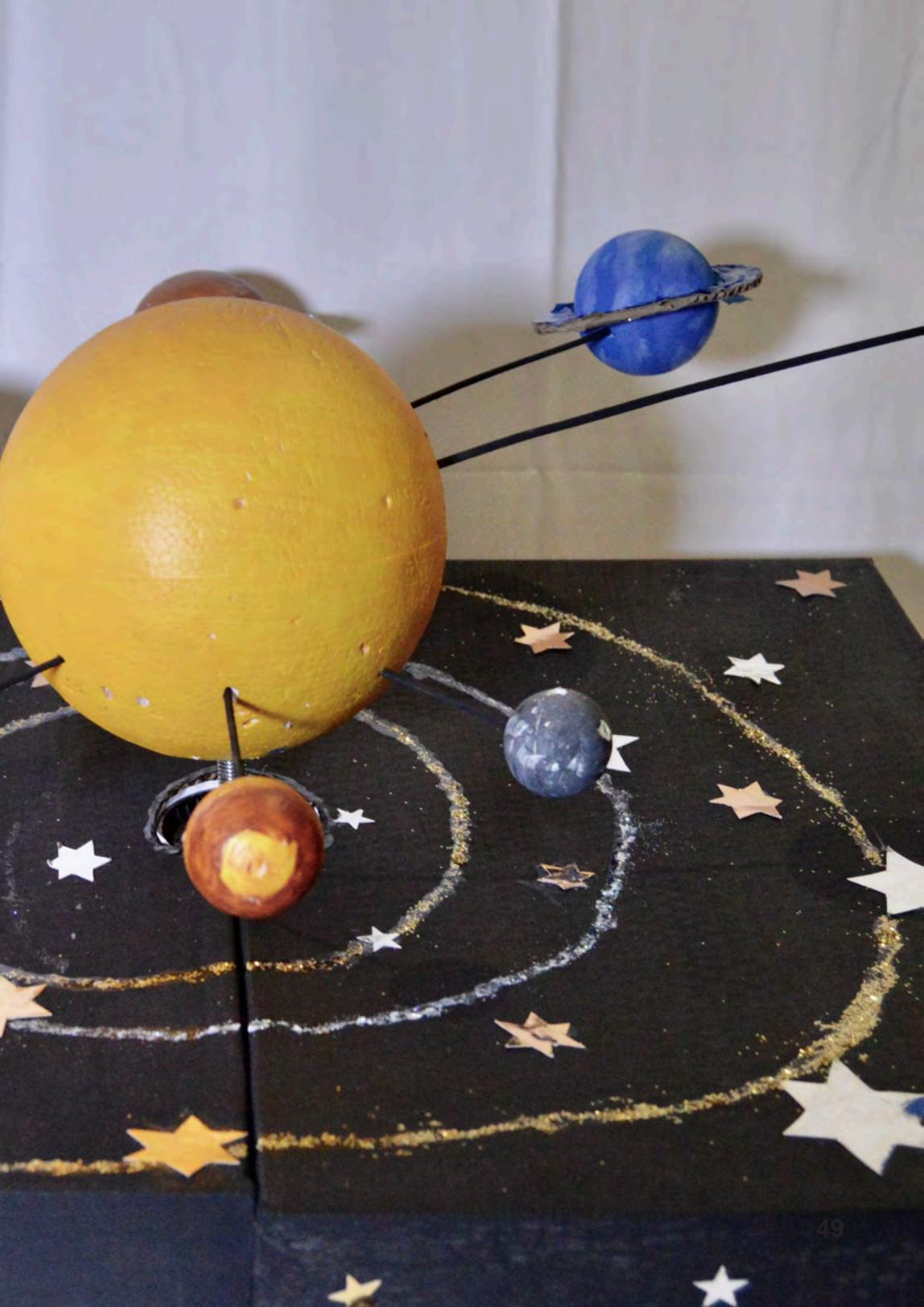
## *Los juegos de cartas*

El sistema solar es un contenido abstracto y atractivo que fomenta la curiosidad por la ciencia y el universo en los escolares. En línea con esto, nuestro artefacto pedagógico consiste en una maqueta del sistema solar que permite que las niñas y los niños manipulen los planetas y los trasladen en sus órbitas a partir de un rodamiento. Los planetas están unidos entre sí con palos de madera y corcho. Las cartas, las gafas de colores y los disfraces que acompañan a la maqueta forman parte de un juego de roles para que representen un planeta y sus particularidades.

Dado el carácter abstracto y no visible de los contenidos relacionados con el universo, entendemos que este artefacto puede facilitar su tratamiento y aprendizaje de una forma fácil y dinámica, de modo que puedan ver y manipular los conceptos.

El artefacto, además de hacer palpables contenidos abstractos y lejanos a través del juego, fomenta un ambiente de aprendizaje lúdico y atractivo. Los juegos de roles y de representación promueven la autoconfianza y la autoestima de los alumnos. Como futuras profesoras, es emocionante ver cómo los estudiantes se involucran en un entorno donde se les anima a ser curiosos y experimentar. Esto nos impulsa a seguir explorando nuevas formas de enriquecer sus experiencias educativas







### Representa un planeta

Los niños y niñas cogen una carta al azar, donde leerán el nombre de un planeta. Deberán disfrazarse e identificarlo en la maqueta del sistema solar. Todos juntos simularán el movimiento de las órbitas con los disfraces y las gafas puestas, imitando el movimiento rotatorio.

Esta actividad les ayudará a comprender la disposición y el orden de los planetas, al igual que las distancias y proporciones relativas entre todos ellos.



# LOS CINCO SENTIDOS

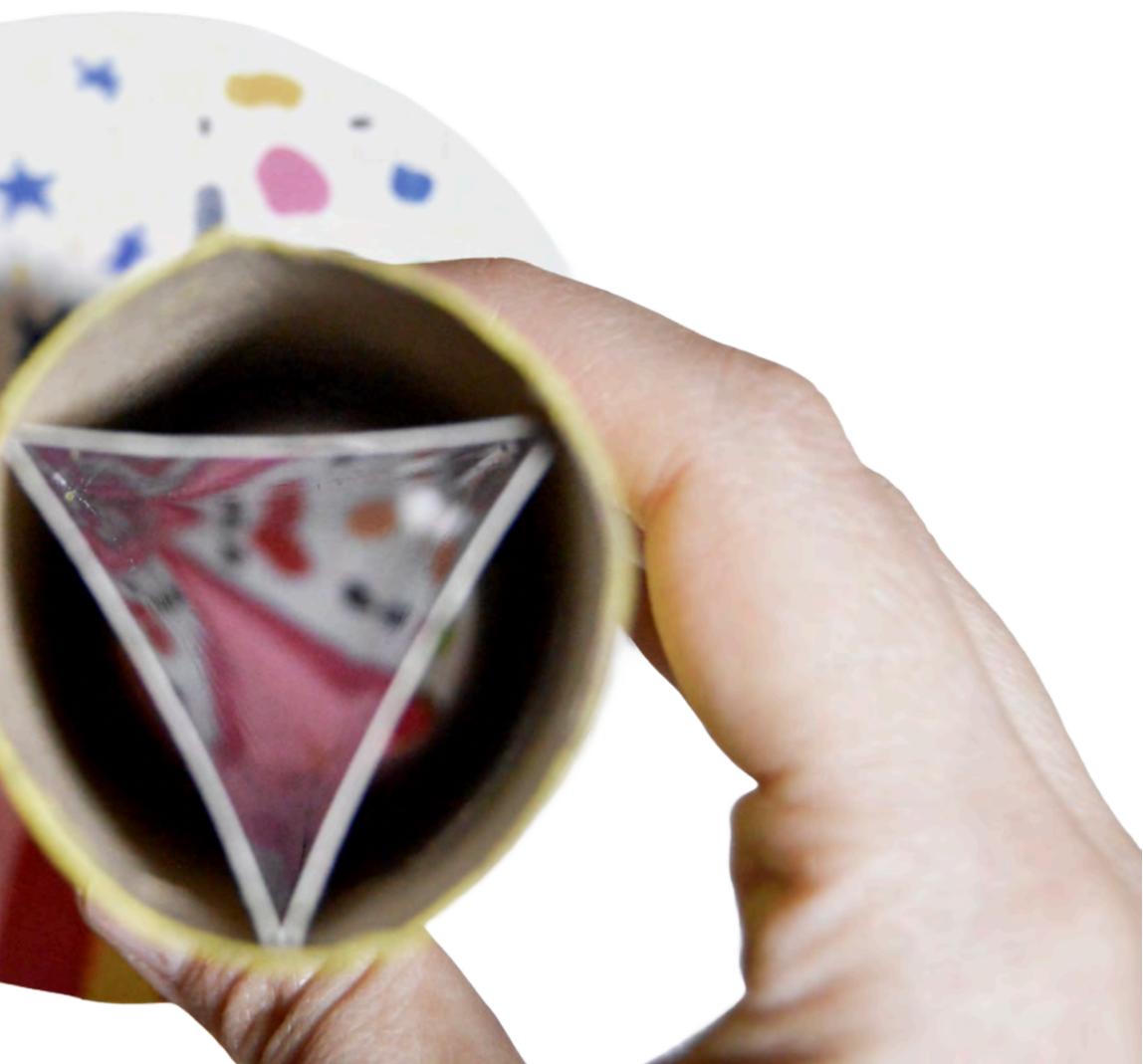
*Paula Andrade Martínez, Emma Blanco Aguado, Yaiza García Arias y Sofía Horrillo Crespo*

## *Estimulación sensorial*

La elección de implementar actividades que involucren los cinco sentidos y utilizar artefactos didácticos en la educación de los niños de la escuela primaria se basa en una comprensión profunda de cómo aprenden los niños y las múltiples ventajas que este enfoque ofrece en términos de desarrollo cognitivo, aspectos emocionales y sociales.

“Los cinco sentidos” consiste en un artefacto que integra 5 elementos, uno para cada sentido. El primer juguete, centrado en la vista, consiste en un caleidoscopio para diferenciar formas, colores y dibujos. El segundo artefacto, integrado por diversos frascos que contienen esencias, persigue estimular el olfato. El tercero, dirigido al oído, consiste en unas maracas artesanales elaboradas con arroz y lentejas. Para estimular el tacto, elaboramos una caja que contiene diversas texturas táctiles. Por último, para el gusto, elaboramos una maqueta interactiva que representa una boca y permite identificar los diferentes sabores de los alimentos y las papilas gustativas.





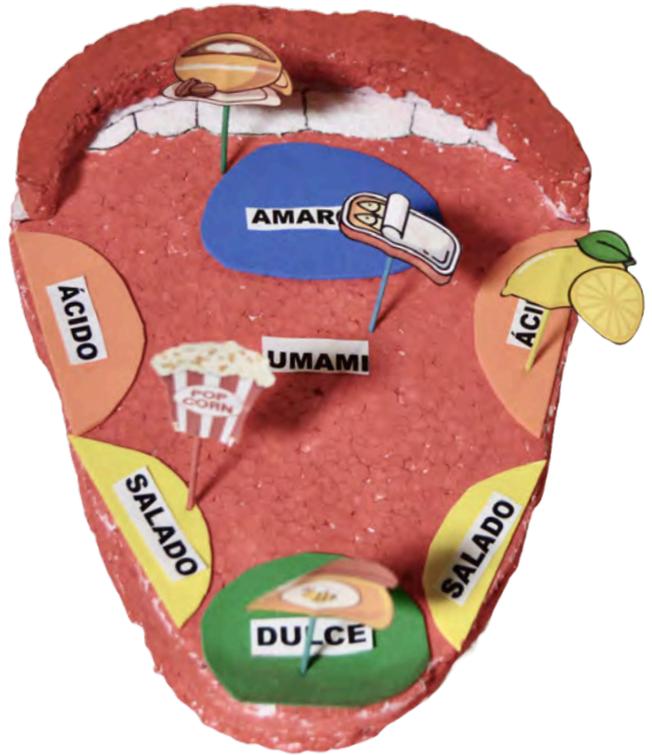


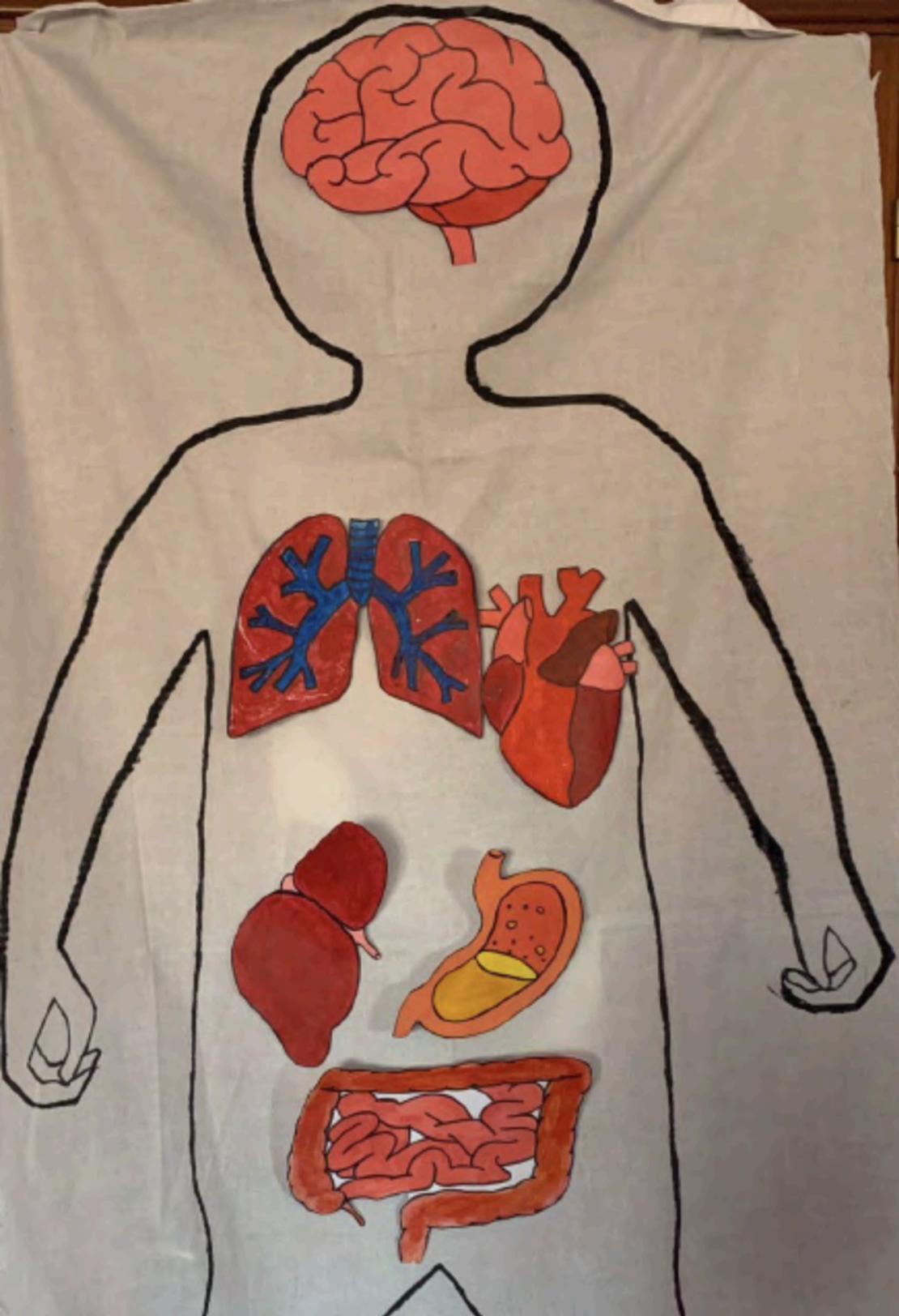
## La gincana de los sentidos

El objetivo de esta actividad es que los niños y niñas de Educación Primaria aprendan, de forma práctica, el funcionamiento de los 5 sentidos.

Organizaremos a los niños en equipos de 5 miembros. La gincana se compone de 5 juegos que deberán superar progresivamente. Si lo superan en el menor tiempo posible respecto al resto de los grupos, irán ganando puntos. Cuando todos los miembros del equipo superen el nivel, podrán pasar al siguiente artefacto pedagógico. El grupo que haya superado los 5 niveles diferentes en el menor tiempo posible gana.

Durante la educación primaria los sentidos continúan desarrollándose y desempeñan un papel importante en la comprensión del mundo que les rodea. El desarrollo de juegos que estimulan la vista, el oído, el olfato, el gusto y el tacto, proporciona oportunidades de experimentar, explorar y desarrollar las habilidades sensoriales de una forma atractiva y significativa. Esto no solo fortalece su capacidad para percibir y procesar información sensorial, sino que también enriquece su comprensión del entorno y fomenta una conexión más profunda con el mundo que les rodea. Creemos que estimular los sentidos mediante artefactos pedagógicos es una forma efectiva de promover el aprendizaje multisensorial en los niños y niñas.





# EL CUERPO HUMANO

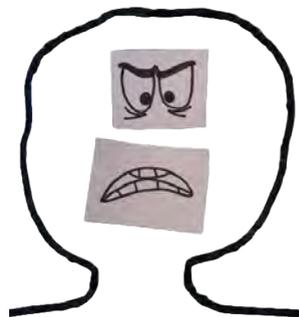
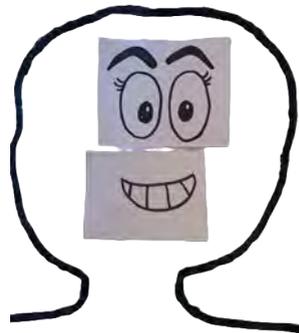
*Juan Blanco Escalante, Marcos Lara Ales,  
Jesús Burgos Hernández, Eduardo García  
Martín y Nerea Fernández González*

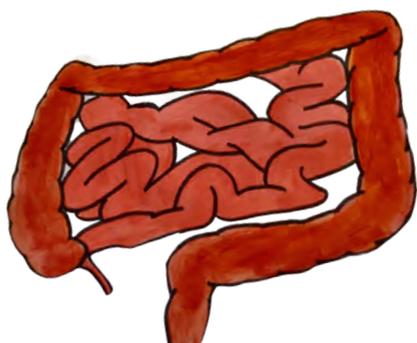
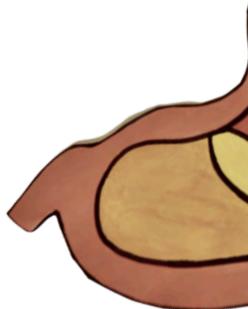
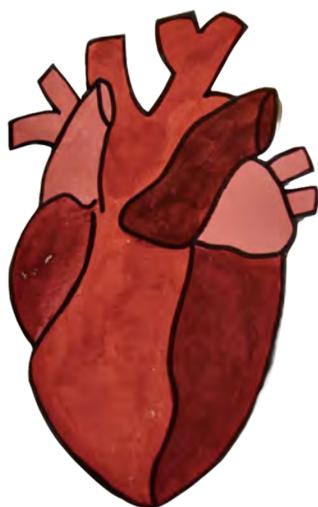
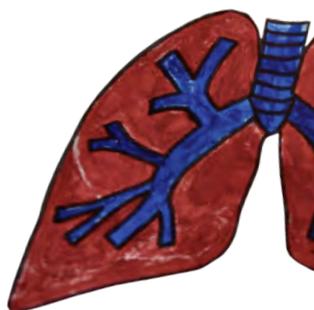
## *Juego de coordinación motriz*

Nuestro artefacto consiste en un juego interactivo basado en una silueta grande de una persona dibujada sobre una manta que se pondrá sobre el suelo y en la que los niños y niñas tendrán que interactuar de diversas formas. El artefacto se compone también de representaciones de los órganos principales y caras que representan emociones básicas, elaborados en papel y cartón.

La finalidad es que los alumnos conozcan el cuerpo humano y cómo se reflejan los estados de ánimo.

El cuerpo humano es un contenido amplio y complejo, por ello puede ser interesante abordar la cuestión con ayuda de materiales didácticos interactivos. De este modo, podemos motivar a los escolares y estimular su interés para conocer y comprender mejor su propio cuerpo y sus emociones.







## Twister

El artefacto permite el desarrollo de diversas actividades. Para ello, hemos diseñado algunas fichas que permiten tratar los contenidos relacionados con el cuerpo humano. Entre las actividades posibles, puede aplicarse a modo de twister en el que los alumnos, por parejas, deberán colocar los órganos en la silueta,

donde corresponda.

Siguiendo las indicaciones de la maestra o el maestro tendrán que colocar sus manos o pies en un lugar determinado del cuerpo. Otra posibilidad es trabajar con las emociones a partir de las historias que acompañan al artefacto.

# LOS PLANETAS

*Eduardo Miguel Sombría  
Rodríguez, Kevin García Manso,  
Guillermo Martín Miguel y Rodrigo  
Lozano Viñas*

## *Tablero interactivo*

Hemos escogido realizar un tablero interactivo sobre los planetas porque nos parece un tema interesante y llamativo del área de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural. Creemos que es importante que los niños y niñas desarrollen una comprensión profunda sobre el universo. Aprender sobre los planetas implica comprender conceptos complejos como la gravedad, las órbitas, la atmósfera y la composición planetaria. Estos conocimientos estimulan el pensamiento crítico y promueven el desarrollo de habilidades cognitivas como la observación, la comparación y la resolución de problemas.

El artefacto se compone de cuatro elementos: un tablero que representa el espacio y que sostiene los elementos del sistema solar a través de imanes, tarjetas identificativas de los planetas, planetas elaborados con corcho e imanes y un puzzle.

A lo largo de la Educación Primaria se imparten muchos contenidos de gran relevancia, pero por su complejidad y carácter abstracto, en ocasiones difíciles de asentar en las mentes de los niños y niñas. Por ello resulta clave mezclar aprendizaje con juego y exploración.

Con este artefacto hemos querido subrayar la importancia del juego y la gamificación para mantener motivados y concentrados a los estudiantes.



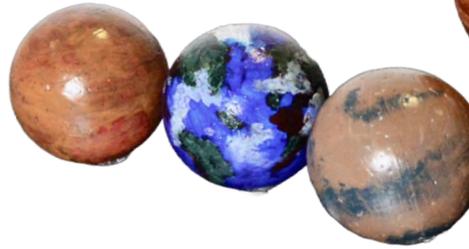


Tierra



Marte







## Identifica y crea planetas

La manipulación del artefacto y los elementos que lo componen permitirá a los escolares identificar los planetas, sus características y movimientos. El material puede servir de apoyo a las explicaciones teóricas para aprender a diferenciar los planetas terrestres como Mercurio, la Tierra y Marte, y los planetas gaseosos como Júpiter, Saturno, Urano y Neptuno, y las características de su superficie, atmósfera y composición.

La nave representa un ejemplo de elemento que los escolares pueden inventar para profundizar en algunos conceptos relacionados con el universo, a través de piezas a elaborar con las técnicas como la papiroflexia, desarrollando destrezas manuales y la creatividad.

Por otro lado, la resolución del puzzle persigue fomentar el pensamiento lógico y la resolución de problemas a través de una tarea que requiere paciencia, concentración y constancia.

# NUTRIKIDS

*Paula Ontalvilla Fernández, Olivia Pérez Gallego, Erika Núñez Refoyo, María Marcos Gómez y Cristina Martín Escauriaza*

## *Juegos de fichas*

“Nutrikids” se define como un artefacto pedagógico interactivo para trabajar en torno a la alimentación saludable. Está formado por un tablero de madera serigrafiado e imantado que representa un menú diario de comidas con su respectiva cesta de la compra. Para que puedan elegir entre una gran variedad de opciones, hemos elaborado un total de 30 fichas redondas de madera: 5 de frutas y verduras, 5 de carnes, 5 de pescados, 5 de legumbres y pasta, 5 de comida rápida y 5 en blanco para que las niñas y niños puedan dibujar algún alimento que no aparezca y quieran incluir en su menú.

El objetivo es que los alumnos escojan de forma personalizada los alimentos para configurar la comida de la semana, de lunes a viernes, con un primer plato, segundo plato y postre. De este modo se estimula la reflexión a través del juego, escogiendo los alimentos de forma más o menos equilibrada y colocando las fichas en el tablero, realizando una correcta distribución entre los días de la semana.



# COMIDAS

DOMINGOS	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
1º Plato	1º Plato	1º Plato 	1º Plato	1º Plato
2º Plato	2º Plato	2º Plato 	2º Plato	2º Plato
		Postre 	Postre	Postre





## Crea tu menú saludable

Los alumnos deberán diseñar su propio menú semanal ajustándose a un estilo de alimentación equilibrado. Para ello, organizaremos el aula en grupos de aproximadamente entre 5-6 miembros.

Solicitaremos a cada uno que escoja 3 platos que formarán cada uno de los 5 días de la semana, de lunes a viernes. Posteriormente tendrán que hacer una breve presentación de sus menús al resto de sus compañeros de clase, justificando su elección. Finalmente, se tratará de implicar a las familias, de modo que los escolares llevarán sus menús a casa para aplicarlos en la realidad.

La alimentación saludable es un contenido que se puede trabajar durante todos los cursos de primaria y de forma transversal en todas las asignaturas. Creemos que es importante incidir y trabajar en cómo crear y mantener una

dieta sana y saludable especialmente entre los niños, puesto que se encuentran en los primeros años de vida donde su cuerpo aún se está formando y es ahí donde aprenderán los hábitos que probablemente pondrán en práctica y mantendrán en el futuro, tanto positivos como negativos. De hecho, en la actualidad existe un elevado índice de problemas de salud entre los niños cada vez más pequeños ligado a la alimentación, como la obesidad infantil.

Por todo ello, hemos considerado que a través del arte visual y manual y realizando la tarea de forma dinámica y a través del juego, los niños podrán sentirse más implicados y conectados con este tema, siendo ellos mismos los protagonistas de su propio aprendizaje. Además, al tratarse de una actividad que será puesta en común en clase, los alumnos podrán compartir sus ideas y aprender de sus compañeros.





# LAS ESTACIONES

*Carla González Vicente, María Malmierca Pardo, Inés Pérez Ruiz y Wendy Román González*

## *Decoración de maquetas*

El artefacto diseñado se compone de 4 maquetas iguales, una para cada estación del año: primavera, verano, otoño e invierno.

Las bases de las maquetas están elaboradas con cartón. Sobre ellas se han colocado representaciones de una casa con cartón, acompañadas de un columpio realizado con palos de madera y cuerda y una representación de un tronco de árbol en arcilla.

Las maquetas se acompañan de un conjunto de materiales orgánicos que funcionarán como elementos representativos de los diferentes climas que acompañan a las estaciones. Está pensado para trabajar contenidos relacionados con el clima y su representación visual.







## El paisaje cambia

La actividad consiste en la decoración de una maqueta de una casa y su patio con elementos para representar las diferentes estaciones del año. Los niños y niñas seleccionarán los materiales y los ubicarán donde corresponda. Entre los materiales encontrarán elementos orgánicos como hojas secas para el otoño, flores para la primavera, arena, entre otros. Buscamos que los escolares observen, manipulen y empleen materiales naturales como un modo de conectar y pensar sobre su entorno y sobre cómo el paisaje cambia a lo largo del año. Será un pretexto para abordar, además, contenidos relacionados con la conservación y el respeto hacia el medio ambiente.

En educación primaria resulta clave desarrollar

una comprensión del ciclo estacional y cómo este afecta a la naturaleza, el clima, a nuestros paisajes naturales y urbanos, así como a nuestras actividades diarias.

Manipular y modificar un mismo paisaje en función del clima puede favorecer la reflexión y la comprensión de contenidos relacionados con el paso del tiempo, la naturaleza y el medio ambiente.

En este sentido, el artefacto ofrece una oportunidad para que los niños y niñas observen su entorno a lo largo del año. Puede ser una oportunidad para recordar la importancia que tiene la asignatura de Educación Plástica y Visual, donde, entre otras cosas, aprenden visualmente.

# ARTE CÓSMICO

*Manel Ruiz Sánchez, Miguel Pérez Jiménez, Gonzalo Sánchez Vidal y Jaime Urueña Urdiales*

## *Adivina, adivinanza*

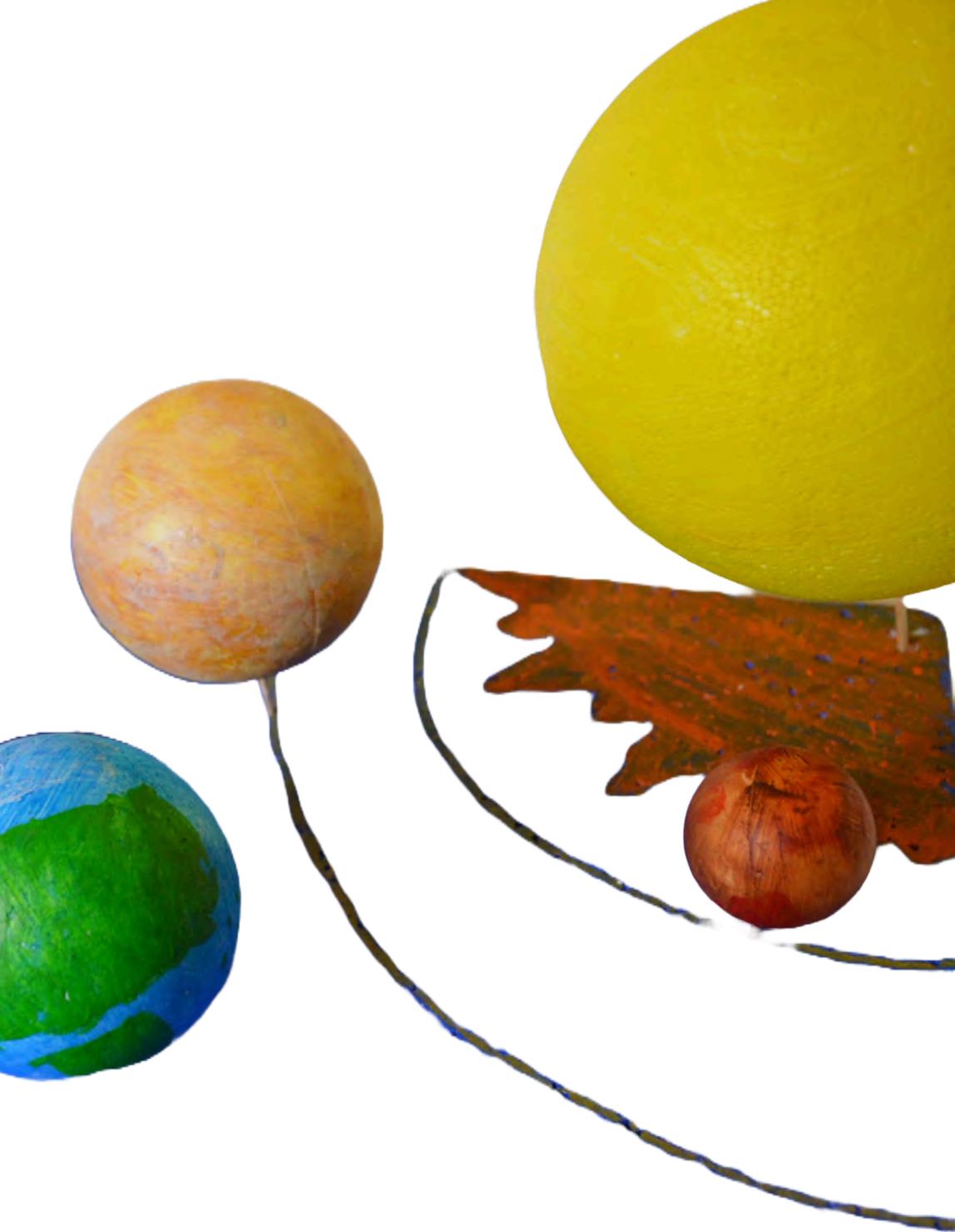
Nuestro artefacto, que hemos denominado "Arte cósmico", consiste en una maqueta del sistema solar. La base de la maqueta está realizada con una plancha gruesa de corcho sobre un tablero de madera. Sobre ella, con palillos, se insertan los planetas. Están realizados con bolas de corcho de distintos tamaños pintados con pintura acrílica.

Interactuar con la maqueta permitirá a los escolares experimentar de forma práctica con los planetas y los contenidos relacionados con el sistema solar, los movimientos y las representaciones visuales de los planetas.

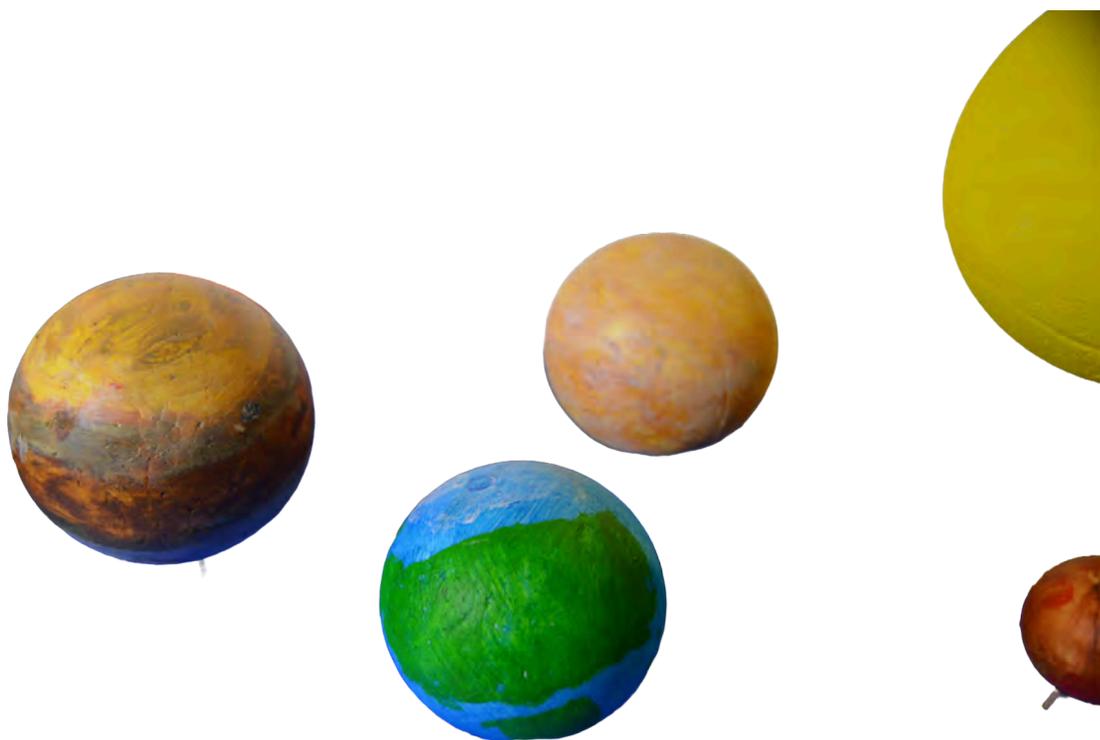
Es necesario que los centros educativos, el profesorado y las familias se impliquen en el desarrollo de una Educación Artística de calidad que permita a los niños explorar su potencial creativo y desarrollar todas sus capacidades.

Construir un artefacto pedagógico como puede ser una maqueta del sistema solar, contenido que van a aprender a lo largo de la educación primaria, favorece procesos de enseñanza y aprendizaje más atractivos, amenos y divertidos.









## Representa e inventa

En grupos pequeños, los estudiantes investigan sobre los planetas del sistema solar. Buscan información sobre su tamaño, color, composición, atmósfera, temperatura, etc. Cada grupo crea una representación de los planetas que ha investigado utilizando las bolas de corcho blanco, los palillos, pintura, entre otros. Finalmente, tendrán que elaborar unas tarjetas para cada planeta en las que, a

modo de adivinanzas, se intuya a qué planetas se refieren para que el resto de los compañeros los unan simulando un quiz para sus respectivos planetas.

De este modo, proponemos que la maqueta sea el punto de partida para desarrollar juegos de adivinanzas y preguntas sobre los planetas.

# LOS HUMORÍSTICOS HUESOS DEL HÚMERO

*Jimena Diez Meruelo, Guillermo García  
Isla, Hugo Hernández Nicolás, Pablo  
Tejero Marinero y Nagore Ojeda Martín*



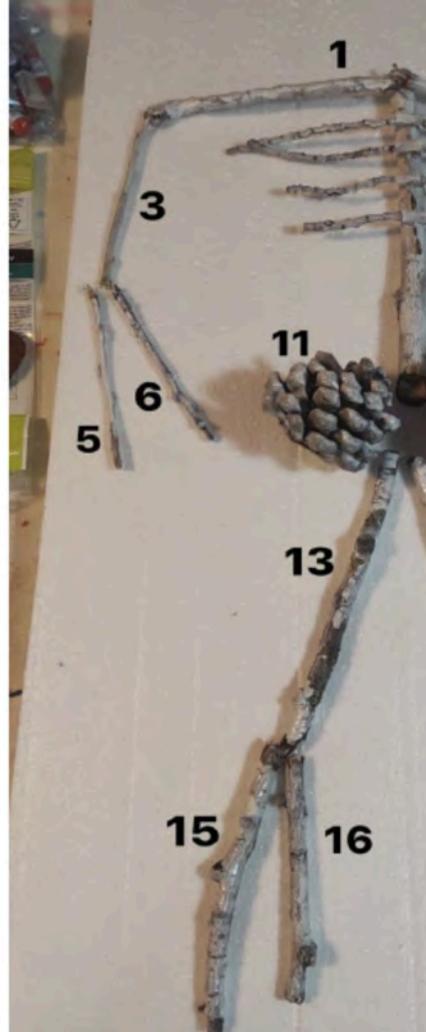
## *Juegos de piezas*

El artefacto pedagógico que hemos diseñado se compone de una base de corcho donde está representada la silueta del cuerpo humano, elementos orgánicos como ramas y piñas para representar el esqueleto y los principales órganos elaborados en arcilla. Acompañamos este material de un cuaderno de actividades.

Con él buscamos trabajar contenidos relacionados con el cuerpo humano e insistir en competencias como la identificación de los huesos y sus funciones, el conocimiento de la anatomía de los órganos internos, la comprensión de la relación entre estructura y funciones de los sistemas del cuerpo humano y la conciencia de la importancia del cuidado y la salud.







La actividad consistirá en construir ambos conjuntos: el esqueleto con elementos orgánicos y el conjunto compuesto por los principales órganos del cuerpo.

Esta actividad se realizará sobre un corcho blanco con una silueta, donde se seguirá un esquema numerado para los palos y piñas, formando un esqueleto. Podemos hacer lo mismo con los órganos.

Con chinchetas de diferentes colores, colocaremos hilo rojo o azul en representación de a las arterias y las venas, respectivamente.

Siguiendo el cuadernillo de actividades, podrán ampliar los representado con lecturas adicionales sobre los huesos y los órganos principales, junto con imágenes ilustrativas que les guiarán a la hora de construir los conjuntos.

Consideramos que es importante que los estudiantes comprendan la importancia de mantener un estilo de vida saludable para el funcionamiento óptimo del cuerpo humano, incluyendo una buena nutrición, hacer ejercicio regularmente y prevenir enfermedades.



## Un palo puede ser un hueso y una piña una articulación

Según las teorías de Bruner, el juego cumple un papel importante en el desarrollo psíquico de los niños. A través del juego los niños y niñas exploran el mundo, aprenden habilidades sociales y cognitivas y desarrollan la creatividad. Bruner creía que el juego no es sólo entretenimiento sino también una actividad fundamental de aprendizaje. Los niños aprenden a través del juego interactuando con su entorno, experimentando roles y situaciones imaginarias y resolviendo problemas de manera activa y creativa. En la enseñanza, este enfoque implica integrar el juego y las actividades experienciales en el plan de estudios escolar para promover el

aprendizaje significativo y estimular el desarrollo general de los niños.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aguirre, I. (2013). El papel de la educación en el acceso democrático a la cultura y las artes. Encuentros y desencuentros entre escuela y museo. *Pensamiento, palabra y obra*, 10, pp. 7-21.

Antoñanzas Mejía, F. (2005). *Artistas y Juguetes* (tesis doctoral). Universidad Complutense de Madrid.

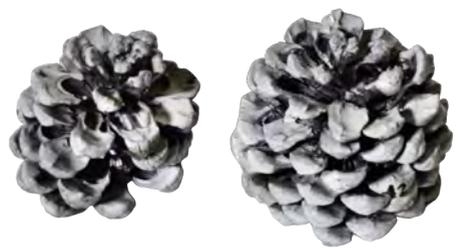
Benjamin, W. (Edición 2015). *Juguetes*. Casimiro.

Coca Jiménez, P. (2021). Museos y escuela, una colaboración necesaria. Análisis de una experiencia de colaboración del profesorado en el Museo Patio Herreriano. En J. M. Cuenca, J. Estepa y M. Martín, *Investigación y buenas prácticas en educación patrimonial entre la escuela y el museo: territorio, emociones y ciudadanía*, pp. 449-461. Trea.

Espacio Fundación Telefónica (VV.AA., s.f.). Torres-García. Un moderno en la Arcadia. Cuaderno para profesores. Recuperado de <https://espacio.fundaciontelefonica.com/wp-content/uploads/2016/06/Cuaderno-profesor-Torres-Garcia.pdf>

Marín-Cepeda, S. (2021). La innovación docente en Educación Artística en la Universidad de Valladolid: un ejemplo basado en el vínculo. En J. A. Marín, J. C. de la Cruz, S. Pozo y G. Gómez (eds.), *Investigación e Innovación educativa frente a los retos para el desarrollo sostenible*, pp. 422-434. Dykinson.

Ortega Cubero, I. (2010). Los secretos del arsintes bajo el prisma de la teoría emergente de los datos. *Arte, Individuo y sociedad*, 22(2), 103-122.





EDICIONES  
Universidad  
de  
Valladolid

ISBN: 978-84-1320-301-0



9 788413 1203010

