



Universidad
de Alcalá

GUÍA

ASIGNATURA

ARTE, JUEGO Y CREATIVIDAD

Grado en Magisterio de EDUCACIÓN INFANTIL

Mención:
EXPRESIÓN ARTÍSTICA INTEGRAL PARA
EDUCACIÓN INFANTIL

Universidad de Alcalá

Curso Académico / 2021-2022

3º Curso – 2º Cuatrimestre

GUÍA DOCENTE

Nombre de la asignatura:	Arte, juego y creatividad Art, Play and Creativity
Código:	420071
Titulación en la que se imparte:	Grado en Magisterio de Educación Infantil
Departamento	Ciencias de la Educación
Área de Conocimiento:	Didáctica de la Expresión Plástica - Dibujo
Carácter:	OPTATIVA
Créditos ECTS:	6 (2T + 4P)
Curso y cuatrimestre:	3º Curso - 2º Semestre
Profesorado responsable:	A determinar
Horario de Tutoría:	A determinar según horario de clase
Idioma en el que se imparte:	Español

1. PRESENTACIÓN

Desde edades tempranas las niñas y niños juegan, pintan, cantan o bailan en un proceso que desarrolla la creatividad y que es muy importante como aprendizaje para la vida. Esta asignatura ofrece una formación práctica y reflexiva sobre los procesos creativos a través del “juego del arte” (utilizado por muchos artistas para generar sus obras), con el objetivo de elaborar materiales y actividades apropiadas para el aula de Infantil. Está directamente relacionada con la innovación y con la inclusión educativa, ya que potencia esa tendencia natural de crear que tiene el ser humano y que, en ocasiones, se va perdiendo con una educación tradicional. Completa y complementa las asignaturas obligatorias de artes plásticas y visuales de esta titulación en Educación Infantil.

2. COMPETENCIAS

Competencias genéricas:

Se tendrán en cuenta y reforzarán las competencias adquiridas en los módulos de formación básica y de formación didáctico-disciplinar más relacionadas con nuestra asignatura como son:

C2 Promover y facilitar los aprendizajes en la primera infancia, desde una perspectiva globalizadora e integradora de las diferentes dimensiones cognitiva, emocional, psicomotora y volitiva.

C3 Diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad que atiendan a las singulares necesidades educativas de los estudiantes, a la igualdad de género, a la equidad y al respeto a los derechos humanos.

C4 Conocer las implicaciones educativas de las tecnologías de la información y la comunicación y, en particular, de la televisión en la primera infancia.

C5 Reflexionar sobre las prácticas de aula para innovar y mejorar la labor docente Adquirir hábitos y destrezas para el aprendizaje autónomo y cooperativo y promoverlo en los estudiantes.

Competencias específicas: Módulo de Materias Optativas:

C2 Promover situaciones y contextos en los que aplicar los conocimientos adquiridos y plantear alternativas encaminadas al desarrollo de la competencia de “aprender a aprender”, y de iniciativa personal.

C4 Conocer y saber utilizar los materiales fundamentales para la creación artística, plástica y visual y adaptarlos al trabajo pedagógico en Primaria

C5 Distinguir y saber ubicar cronológicamente los movimientos artísticos más importantes en la historia, con especial incidencia en el hecho artístico de los siglos XX y XXI.

C6 Adquirir recursos para la puesta en escena, exposición e interpretación de cualquier manifestación plástica para el conocimiento propio y de su alumnado.

3. CONTENIDOS

Los contenidos se organizan en dos bloques que se interrelacionan desarrollando al mismo tiempo la práctica y el pensamiento reflexivo. Teniendo en cuenta que esta es una asignatura que se imparte con posterioridad a la obligatoria de *Plástica* de la Titulación, los contenidos se orientan a complementar la formación en procesos creativos apropiados para utilizar en el aula de Infantil.

Bloques de contenido (se pueden especificar los temas si se considera necesario)	Créditos de clases,
Creatividad: ¿Qué es la creatividad? Su importancia para el ser humano. Definiciones, indicadores, procesos y prácticas. La creatividad en la educación: ¿Las escuelas matan la creatividad? Imaginación y arte en Infantil.	● 2 ECTS
Diseño de espacios artísticos para el juego y la creatividad: herramientas artísticas la creación de espacios y experiencias lúdicas de aprendizaje. - La performance: el arte de acción como proceso de relación creativa del cuerpo con el entorno. - La intervención en el espacio: transformaciones artísticas del espacio educativo de carácter efímero. - La instalación: creación de espacios de juego artístico basados en la exploración y la experimentación estética.	● 4 ECTS

4. METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE. ACTIVIDADES FORMATIVAS

4.1. Distribución de créditos (especificar en horas)

Las actividades que se proponen son de diversos tipos y comprenden presencialidad en el aula con la profesora y trabajo autónomo del alumnado (individual y en equipo).

Para los 6 créditos de esta asignatura se consideran: 150 horas de trabajo total, con una presencialidad de 1/3 para el profesor (48 horas) y 2/3 de trabajo autónomo del estudiante (102 horas). Algunas de las actividades formativas que se podrían planificar serían:

Número de horas presenciales del profesor y estudiantes		
1. Clases teóricas en grupo grande, para desarrollar y construir los contenidos del programa en el proceso de enseñanza aprendizaje. Podrán ser presenciales o virtuales síncronas.	10 h.	48 horas 2 ECTS
2. Seminarios y talleres prácticos, para iniciar con el profesorado las técnicas de creación e investigación (que luego continuarán los estudiantes como trabajo autónomo).	14 h.	
3. Presentaciones orales y visuales de los trabajos, en clase presencial o virtual.	14 h.	
4. Actividades de educación artística fuera del recinto de la Facultad, si se dieran las condiciones apropiadas.	10 h	
Número de horas del trabajo propio del estudiante:		
5. Trabajo en equipo: Realización de proyectos y actividades teórico-prácticas. Análisis y preparación de contenidos del programa utilizando diversas fuentes documentales, bibliográficas y audiovisuales.	50 h.	102 horas 4 ECTS
6. Trabajo individual: Realización de ejercicios plásticos y audiovisuales iniciados en las clases presenciales.	52 h.	
Total horas		150 horas 6 ECTS

4.2. Estrategias metodológicas, materiales y recursos didácticos

Se propone una formación que incluye más aprendizajes prácticos que teóricos a fin de dinamizar de forma experiencial los contenidos conceptuales. Se propicia la creación práctica en formato taller, así como la reflexión y análisis en seminarios para revisar y reformular las ideas y conceptos adquiridos.

El formato taller, en artes visuales, permite un trabajo tanto individual como compartido, abriendo posibilidades de búsqueda y de ideación de nuevas formas, experimentando con la diversidad de soportes tradicionales e innovadores. Fomenta la participación en equipo como espacio idóneo para generar el respeto por las producciones y opiniones de los otros, así como la posibilidad de plantear proyectos de mayor envergadura y alcance.

5. EVALUACIÓN: Procedimientos, criterios de evaluación y de calificación

Se implementarán diversos procedimientos que permitan realizar tanto la evaluación continua, como la evaluación final para detectar los progresos del alumnado en la adquisición de las competencias establecidas.

A fin de lograr una participación activa en el proceso de enseñanza aprendizaje, además de la heteroevaluación se tendrán en cuenta procedimientos como la coevaluación y autoevaluación. Se podrán realizar entrevistas de evaluación personales o grupales.

MÉTODOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

CONVOCATORIA ORDINARIA

- **EVALUACIÓN CONTINUA** teórico-práctica (para estudiantes con un mínimo de 85% de asistencia) podrá incluir:
 1. **Proyectos de investigación y aprendizaje individual:** 30%.
 - a. Proyecto de experimentación artística.
 - b. Trabajos de investigación y exploración de artistas y metodologías creativas
 - c. Creación de materiales didácticos sobre arte y juego.
 2. **Proyectos de aprendizaje en grupo:** 30%.
 - a. Proyectos de creación artística.
 - b. Propuestas de innovación metodológica.
 3. **Presentación/exhibición de proyectos** (visual, oral y/o escrita): 30%.
 4. **Participación activa y responsable:** 10%.

- **EVALUACIÓN FINAL:** la **evaluación final** es una prueba teórico-práctica para los y las estudiantes que hayan sido aceptados en esta modalidad de evaluación. El/la estudiante ha de realizar esta prueba de manera autónoma e individual.
 1. **Carpeta de aprendizaje (70%):** esta carpeta reunirá todas las propuestas prácticas que se hayan hecho durante el transcurso de la asignatura. Los trabajos habrán sido elaborados de forma individual y autónoma. Pueden ser en formato papel y/o digital, en el plano o en volumen. La lista completa de trabajos estará publicada en la plataforma.

 2. **Presentación oral y visual (30%):** se presenta un proyecto o tema desarrollado de forma autónoma, convenido antes con la profesora. Puede ser Power Point, Prezi, Video, etc.

CONVOCATORIA EXTRAORDINARIA:

El alumnado que no supere la primera evaluación ordinaria, ya sea **continua** o **final**, tendrá la opción a presentarse en una convocatoria extraordinaria.

Las características de la convocatoria extraordinaria, criterios de evaluación y de calificación serán iguales a los de la **evaluación final**.

El/la estudiante se responsabiliza de comunicar con la profesora, **durante el período de impartición de la asignatura**, para solicitar tutoría o consultar dudas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- Ha adquirido destreza en la utilización de las técnicas y los procedimientos aprendidos.
- Logra originalidad en la utilización de recursos narrativos en sus producciones.
- Mejora su creatividad para producir proyectos artísticos.
- Desarrolla su capacidad para el análisis reflexivo.
- Demuestra su dedicación para lograr un acabado correcto.
- Domina procedimientos y motivaciones para utilizar con el alumnado de Infantil.
- Mejora su capacidad de comunicación y claridad de expresión visual, oral y escrita.
- Se muestra responsable, participativo/a y colaborador/a en el trabajo de equipo.
- Se responsabiliza de su propia evaluación, en base a sus resultados de aprendizaje.
- Planifica su trabajo personal de una manera viable y sistemática.

Cada docente podrá indicar los criterios de evaluación correspondientes a los diferentes trabajos, si lo considera necesario.

6. ORGANIZACIÓN DOCENTE ANTE UN ESCENARIO CON RESTRICCIONES DE MOVILIDAD O DE PRESENCIALIDAD

La Universidad de Alcalá garantiza a sus estudiantes que, si por exigencias sanitarias las autoridades competentes impidieran la presencialidad total o parcial de la actividad docente, los planes docentes alcanzarían sus objetivos a través de una metodología de enseñanza aprendizaje y evaluación en formato online, que retornaría a la modalidad presencial en cuanto cesaran dichos impedimentos

7. BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica:

- Bassat, L. (2014) *La creatividad*. Ed. Conecta.
- Dewey, J. (2008) *El arte como experiencia*. Barcelona: Paidós.
- Elliot W., Eisner (2004) *El Arte y la Creación de la Mente: El papel de las Artes Visuales en la transformación de la conciencia*. Paidós Ibérica.
- Hiriart, H. (2015) *El juego del Arte*. Ed. Tusquets.
- Requejo Mezo, U. (2015) *La posibilidad lúdica en el hecho artístico: entre la creación juguetona, el arte jugable y la obra-juguete*. Tesis doctoral: Universidad del País Vasco.

Durante el curso se seleccionan artículos, sitios web, monografías y otras fuentes que se indican en la plataforma.

Bibliografía complementaria:

- Acaso, M. (2013) *rEDUvolution, hacer la revolución en la educación*. Paidós.
- Bordes, J. (2007) *La infancia de las vanguardias: sus profesores desde Rousseau a la Bauhaus*. Madrid: Cátedra.
- Caja, J. (2001) *La educación visual y plástica hoy, educar la mirada la mano y el pensamiento*. Barcelona: Graó.

- Carlsson, B.; Hop Louie (2013) *Street Art: Recetario De Técnicas Y Materiales Del Arte Urbano*. Gustavo Gili.
- Catmull, e. (2014) *Creatividad S.A.: cómo llevar la inspiración hasta el infinito y más allá*. Ed. Conecta.
- De Bono, E. (2008) *Seis sombreros para pensar*. Ed. Paidós Ibérica.
- Efland, A., Kerry Freedman; Patricia Stuhr (2003) *La Educación en el Arte Posmoderno*. Paidós Ibérica.
- Elliot W. Eisner (1995) *Educación La Visión Artística*. Paidós Ibérica.
- Freeland, C. (2004) *Pero ¿Esto Es Arte?: Una Introducción a la Teoría del Arte*. Cátedra.
- Gutiérrez Párraga, T. (2004) *La significación del juego en el arte moderno y sus implicaciones en la Educación Artística*. Tesis Doctoral: Universidad Complutense de Madrid.
- Hemenway, P. (2008) *El código secreto. La misteriosa fórmula que rige el arte, la naturaleza y la ciencia*. Evergreen.
- Jana, R. (2009) *Arte y Nuevas Tecnologías*. Taschen Benedikt.
- Jenny, P. (2004) *La mirada creativa*. GG.
- Kelley, T. (2016) *Las diez caras de la innovación: Estrategias para una creatividad excelente*. Paidós.
- Kleon, A. (2012) *Roba como un artista. Las 10 cosas que nadie te ha dicho acerca de ser creativo*. Ed. Aguilar
- Landau, N. y Frederick Matthew (2010) *101 cosas que aprendí en la Escuela de cine*. ABADA editores.
- Langer, E. (2006) *La creatividad consciente: De cómo reinventarse mediante la práctica del arte*. Paidós Ibérica
- Marín Viadel, R. (ed.) (2005) *Investigación en educación artística: temas, métodos y técnicas de indagación sobre el aprendizaje y la enseñanza de las artes y culturas visuales*. Granada: Univ. de Granada y de Sevilla.
- Matthews, J. (2002) *El arte de la infancia y la adolescencia: la construcción del significado*. Barcelona: Paidós.
- Parini, P. (2002) *Los recorridos de la mirada, del estereotipo a la creatividad*. Barcelona: Paidós.
- Poynor, R. (2003) *No más normas: Diseño Gráfico Posmoderno*. Gustavo Gili.
- Robinson, K. (2012) *El elemento*. Ed. Conecta.
- Saura Pérez, A. (2011) *Innovación Educativa con TIC en Educación Artística, Plástica y Visual* Madrid.
- Tejeda, C. (2008) *Arte en Fotogramas: Cine Realizado por artistas*. Cátedra,
- Tullet, H. (2013) *Juego de componer arte*. Ed. Phaidon.
- Tullet, H. (2015) *Diviértete. Talleres de Arte con Hervé Tullet*. Ed. Phaidon.
- Vigotsky: L. S. (2008) *La imaginación y el arte en la infancia*. México: Ed. Coyoacán.