

**TRABAJO DE FIN DE GRADO
DE MAESTRO EN EDUCACIÓN INFANTIL**

**Los recursos didácticos no saturados como herramienta de
la "educación emointelectual"**

Autora: MARÍA KIMBERLY HERNÁNDEZ LYNCH

Tutor: ANTONIO HERNÁNDEZ DÍAZ

CURSO ACADÉMICO 2016/2017

CONVOCATORIA: JUNIO

Título:

LOS RECURSOS DIDÁCTICOS NO SATURADOS COMO HERRAMIENTA DE
LA "EDUCACIÓN EMOINTELECTUAL"

Resumen:

El Trabajo Final de Grado sobre "*Los recursos didácticos no saturados como herramienta de la "educación emointelectual"*", se corresponde con el tipo de innovación educativa, al introducir nuevas posibilidades en el proceso educativo del alumnado de Educación infantil. Plantea una propuesta novedosa de estrategias didácticas que intenta mejorar la calidad educativa del alumnado y la enseñanza del docente. Para ello, se ha realizado una revisión del concepto de "saturación", en los ámbitos de las ciencias, la literatura "no saturada", las características de recursos plásticos, el juego, los cuentos, el cine y los dibujos animados. A partir de inferir sus mejores aportaciones, hemos definido el concepto de *recursos didácticos no saturados*. Con esta propuesta se plantea un uso no saturado de los recursos didácticos que mejora la labor docente, debido a que el alumno actúa como agente principal y activo en su proceso de enseñanza-aprendizaje, mejorando significativamente las capacidades cognitivas y emocionales. Para lograr este objetivo, el docente debe de actuar como guía del proceso de enseñanza y aprendizaje, ofreciendo al alumnado los materiales, el tiempo y los espacios necesarios para desarrollarlo.

Palabras claves:

No saturación, recursos didácticos no saturados, creatividad, emointeligencia, educación emointelectual

Abstract:

The thesis on "*teaching resources unsaturated as "emointelectual education" tool*", corresponds to the type of educational innovation, introducing new possibilities in the learning process of students of early childhood education. It raises a novel proposal of teaching strategies that seeks to improve the educational quality of the students and the teaching of the teacher. It has conducted a review of the concept of 'saturation', in the fields of the sciences, "unsaturated" literature, the characteristics of plastic resources, game, tales, film and cartoons. From inferring their best contributions, we have defined the concept of non-saturated teaching

resources. This proposal arises the use of unsaturated teaching resources that improves teaching, since the student is the principal and active agent in their teaching-learning process, significantly improving the cognitive and emotional abilities. To achieve this goal, the teacher should act as a guide to the process of teaching and learning, offering students the materials, time, and the necessary area to develop it.

Key words:

Unsaturated, non-saturated teaching resources, creativity, emointeligencia, emointelectual education.

ÍNDICE

0.- Planteamiento.....	pág. 5
1.- Justificación teórica.....	pág. 6
1.1.- El concepto de “saturación”.....	pág. 6
1.2.- La creatividad en Educación Infantil.....	pág. 9
1.3.- El concepto de “emointeligencia” y “educación emointelectual”.....	pág. 16
1.4.- Los recursos didácticos no saturados.....	pág. 16
2.- Conclusión y reflexión personal.....	pág. 24
3.- Bibliografía.....	pág. 25
4.- Anexos.....	pág. 31

0.- Planteamiento.

La presente propuesta es del tipo de innovación educativa, al introducir mejoras en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Plantea una respuesta novedosa a través de una serie de estrategias que intentan mejorar la calidad educativa del alumnado y la práctica del docente. El trabajo recibe el nombre de *“Los recursos didácticos no saturados como herramienta de la “educación emointelectual”*.

La idea surge del grupo de investigación llamado AMAE, que ha expandido la forma de utilizar los recursos por parte del profesorado, para evitar convertir al alumnado en receptores pasivos y reproductores de tareas con un sentido determinado previamente. Por ello, se plantea un nuevo uso, no saturado, que pretende perfeccionar la utilización de los recursos didácticos en la labor docente, debido a que el alumnado debe de actuar como agente principal y activo en su proceso de enseñanza-aprendizaje, mejorando significativamente las capacidades cognitivas y emocionales.

Este trabajo de innovación educativa se inicia con la justificación teórica, comenzando con un análisis del concepto de saturación en ciencias, que nos ayuda a documentarnos de forma previa sobre el significado del mismo. Seguidamente se hace un estudio en la literatura “no saturada”, dado que nos proporciona características importantes para entender y aplicar a los recursos didácticos.

En el siguiente punto se profundiza en el tema de la creatividad en Educación Infantil, comenzando con la definición de los conceptos de creatividad y emoción, y de la relación entre ambos. Posteriormente, se detallan las características de los recursos didácticos más utilizados en esta etapa, que nos aporta numerosas ventajas en cuanto a la explicación de la forma no saturada que debe de aplicarse a los recursos. Consecutivamente, se define el concepto de “educación emointelectual”, puesto que este trabajo intenta favorecer la inteligencia y la emoción del alumno mediante el uso no saturado.

A continuación, se recoge el epígrafe que define los recursos didácticos no saturados, y las características que deben reunir el profesorado y el alumnado. Seguidamente se propone, una batería de estrategias que permitan llevarla a la práctica.

El trabajo finaliza con las conclusiones y las valoraciones de la innovación educativa, donde se realiza una síntesis de la información obtenida durante el transcurso del mismo.

También se añade el apartado de referencias bibliográficas, en el que se encuentran todas las fuentes de información utilizadas para consolidar este estudio. Finalmente, se encuentran los anexos, en los cuales se aprecia información adicional de ideas anteriormente explicadas.

1.- Justificación teórica.

1.1.- El concepto de “saturación”.

El término “saturación” procede del vocablo latino *saturatio* que posee varias acepciones, todas ellas relacionadas en completar su capacidad máxima.

La saturación en ciencias

En física y química, saturación se entiende como el estado en el que una disolución no admite más cantidad de sustancia disuelta en su interior, es decir, cuya concentración de soluto es la mayor posible. De forma ejemplificada, el solvente sería el agua que contiene un recipiente y el soluto correspondería al azúcar que se le añade a la misma; si al añadir el azúcar esta se va disolviendo en el agua, se denomina “no saturada”, debido a que puede agregar más cantidad de soluto; sería saturada, por el contrario, si al añadir más azúcar esta no se disuelve, sino que se deposita en el fondo del recipiente (“sobresaturada”). En química orgánica, que es la encargada de estudiar la estructura, comportamiento, propiedades y usos, que tienen las moléculas de carbono e hidrogeno, se considera un “compuesto saturado” a aquel elemento que no posee dobles ni triples enlaces para seguir formando más cadenas; algunos ejemplos de ello serían los hidrocarburos lineales saturados (alcanos) y algunos ácidos grasos.

La literatura “no saturada”

La historia de la literatura también nos ofrece pistas sobre las características de los “recursos didácticos no saturados”. Haremos un breve recorrido por algunos autores, cuya literatura es propicia para ello. Comenzamos con el poeta y escritor argentino Jorge Luis Borges (1899-1986), considerado como una de las figuras más significativas de la literatura castellana del siglo XX, destacando en los estilos de relatos breves y cuentos. Borges utiliza un estilo literario basado en la interpretación de conceptos como los de tiempo, espacio, destino o realidad, creando mundos fantásticos, metafísicos y totalmente subjetivos, a través

de la imaginación. Uno de sus cuentos más famosos es “*el jardín de los senderos que se bifurcan*”, publicado en 1941, en la que su protagonista es el doctor Yu Tsun, descendiente chino que se encontraba trabajando en Londres como espía alemán. Su trama consiste en un enorme laberinto que representa la noción de tiempo, frente a la que el lector va teniendo la impresión de que la historia está permanentemente abierta. Dicho de otro modo, cuando los personajes de la historia llegan al punto en la que aparentemente la narración termina, extrañamente aparecen nuevos universos narrativos, que posibilitan renovadas bifurcaciones.

Otro autor importante y fiel seguidor de Jorge Luis Borges, es Raymond Queneau (1903-1976), matemático, narrador, poeta, dramaturgo, ensayista, traductor, miembro de la Academia Goncourt y editor de Gallimard. Este escritor tiene un estilo literario particular ya que juega con el lenguaje en las conversaciones de sus historias; a veces hace uso del *neofrancés*, que consiste en transcribir fonéticamente las palabras al lenguaje literario; y en otras utiliza un registro lingüístico apoyado, ilustrativo, metafórico o neologista. Cabe mencionar que Queneau, en su juventud, perteneció al grupo surrealista donde “despertó” su vocación por la literatura, aunque más tarde finalizó su pertenencia al grupo debido a que no compartía su ideario. La obra de este escritor que supuso un cambio en la literatura fue “*Ejercicios de estilo*”, escrito en 1949, después de escuchar “*El arte de la fuga*” de Bach, compuesta con unas directrices musicales que él quiso transponer a la literatura para construir su obra. Está basada en un tema que permite poder realizar variaciones del mismo. Para ello, Raymond parte de un suceso mínimo, una persona va a la parada para coger el autobús y a partir de ahí recrea de 99 maneras diferentes la escena de este personaje asomado en la parte posterior del mismo, como un sueño, una carta, un telegrama y un soneto, entre otras.

En 1960 se creó en París un grupo literario fundado por el matemático François Le Lionnais y Raymond Queneau, después de acudir al *Seminario de Literatura Experimental* (Sélitex). Más tarde se llamaría *El Taller de Literatura Potencial* “*Ouvroir de Littérature Potentielle*”, OuLiPo. Se le consideró como un grupo investigador de literatura experimental, teniendo como objetivos ofrecer distintas maneras literarias para originar creaciones innovadoras. Por ejemplo, la elaboración de estructuras que favorezcan la creación de obras originales y la investigación de antiguas obras literarias para estudiar las formas de redacción y limitaciones que anteriormente usaban esos autores. En 1961, se publica “*Cien mil millones de poemas*”, de las obras más importantes de Queneau, compuesta por diez poemas que combinados entre sí pueden crear versos muy diferentes. La peculiaridad de este autor es que utiliza las matemáticas para elaborar nuevas estructuras que permiten mayor claridad y

transparencia, haciendo uso de ejercicios de estilo donde no solo se tiene que usar la técnica, sino también la habilidad para imaginar.

Otro escritor que tuvo gran importancia en la literatura fue el agrónomo, Italo Calvino (1923-1985). En su estilo literario destaca la formalidad, los relatos fantásticos, las sutilezas irónicas, la cultura humanística, la imaginación poética para la poesía, las habilidades para la descripción, la literatura sensorial, y nuevas técnicas con las que formaba la novela. Destaca por la literatura neorrealista y la relación que establece entre el lector y el título de sus obras. Este autor, al igual que Queneau, tuvo una gran influencia de Borges. En 1986 reconoció que *Borges ha influenciado la creación literaria italiana, el gusto y la idea misma de literatura: muchos de los que han escrito en los últimos veinte años, a partir de los mismos integrantes de su generación, han sido marcados profundamente por él.*

Su llegada a la capital francesa coincidió con la traducción que estaba realizando de la obra de Queneau, “*Las flores azules*” (1965). Este hecho favoreció, que ambos autores entraran en contacto para poner en práctica la literatura combinatoria, que consiste en alternar elementos diversos. De este modo, Calvino pasó a ser miembro, en 1974, del grupo OuLiPo, movimiento que fija una serie de limitaciones en el arte literario, para no dificultar la estimulación del proceso creador. Cabe destacar que entre las novelas más innovadoras de este autor se encuentran una obra basada en la interpretación de las cartas del tarot, titulada *El castillo de los caminos cruzados* (1973), y una novela compuesta por diez historias diferentes, con sus propios protagonistas, que ofrecen suspense al lector por no disponer de final. La tituló, a esta la llamo *Si una noche de invierno un viajero* (1979).

En este sentido, las obras de Italo Calvino son novelas que favorecen la imaginación de sus lectores, puesto que plantea giros en sus historias totalmente diferentes a las esperadas, fuera de lo común. Además, posee un gran poder para la descripción ya que en sus obras relata detalladamente lo que va sucediendo, nada pasa desapercibida. Es un tipo de literatura sensorial.

Con el paso del tiempo, se formaron nuevos grupos de distintas modalidades que tenían como objetivo favorecer el proceso creativo a través de las pautas establecidas por el grupo OuLiPo. Uno de los más recientes en fundarse es el comic, OuBaPo (“*Ouvroir de Bande Dessinée Potentielle*” o *Taller de Historieta Potencial*), constituido en 1992 por el crítico Thierry Groensteen y miembros del colectivo editorial L'Association. En el 2001, el grupo sufrió una variación norteamericana llamada “*Workshop for Potential Comics*”,

constituida por Tom Hart, Jason Little y Matt Madden, con el objetivo de crear un grupo de discusión para el fomento de comics basados en ese tipo de limitaciones. Uno de ellos, Matt (1968), es dibujante, traductor, profesor de cómics y representante en Estados Unidos del grupo francés Oubapo. Usó la obra de Raymon Queneau, “*Ejercicios de estilo*”, para crear su propia historia, “*99 ejercicios de estilo*”, usando el mismo patrón: una escena sencilla en la que a partir de la que elabora 99 variantes de la misma. Se asemejan en que ambos utilizan el mismo estilo para la creación de sus historias, y se diferencian en que Queneau utiliza la prosa y la poesía, y Madden, las viñetas.

Las características literarias expuestas anteriormente podrían quedar englobadas en un tipo de *literatura sin cierre de sentido*, es decir, un estilo para favorecer la creatividad y la imaginación del lector, puesto que sus finales son abiertos y totalmente distintos a los habituales. Este tipo de novelas atrae al gran público, ya que su estilo literario ayuda “abrir” la mente a la persona que la lee.

1.2.- La creatividad en Educación Infantil.

En este apartado, explico los conceptos de emoción y creatividad y la relación que existe entre ambos. Seguidamente, señalo los rasgos características de la personalidad creativa, los pensamientos erróneos sobre la creatividad, cómo favorecerla en el marco escolar según Sternberg y Lubart, y la importancia que posee en el desarrollo de la sociedad. Por último, explico las características de los recursos más utilizados en las aulas de educación infantil, como son, las artes plásticas, los cuentos, la literatura, el juego, el cine y los dibujos animados.

Se puede decir que las emociones son expresiones psicofisiológicas, biológicas y de estados mentales que motivan e impulsan a la persona a que actúe de determinada manera, favoreciendo que el niño exprese lo que siente en cada momento. Normalmente se manifiestan a través de sensaciones físicas, ya sean positivas o negativas, sobre situaciones personales, por lo que se debe de potenciar la capacidad de escuchar nuestro propio cuerpo. Existe un tipo de inteligencia que tiene como patrón las emociones, que puede ser entrenada si la persona fija la atención en ellas y en la de los otros, según recoge Peter Salovey, John Mayer, así como Daniel Goleman, cuando hablan de la inteligencia emocional (Peter, John y Daniel, en Bernabeu y Goldstein, 2009).

Las emociones están directamente conectadas con la creatividad. Esta consiste en la habilidad que posee una persona para elaborar “cosas” novedosas, asociando los conocimientos ya adquiridos con otros nuevos, para dar respuesta a una situación concreta. Un individuo es considerado creativo cuando es capaz de resolver problemas de manera innovadora. Esa transición hacia nuevos resultados se llama *proceso creativo*, ligado íntimamente con la cognición, ya que se adquiere a través de un proceso largo que necesita preparación, trabajo y continuadas pruebas para obtener algo original. El autor Graham Wallas (1946) estableció cuatro fases del pensamiento creativo que son: la preparación o delimitación del problema; la incubación; la iluminación y la verificación (Graham, 1946; en Bernabeu y Goldstein, 2009).

Además, la personalidad creativa de un individuo se caracteriza por una serie de rasgos como son, “evita la crítica y la autocrítica, medianamente inteligente, sensible e intuitiva, imaginativa, tiene sentido del humor, confía en sí mismo, tolera la ambigüedad, siente curiosidad e interés por lo que le rodea, no se asusta ante los cambios, acepta asumir riesgos, produce ideas y las lleva a la práctica” (Bernabeu y Goldstein, 2009, p. 60).

A lo largo de los años han existido pensamientos erróneos sobre la creatividad, como por ejemplo, considerar que una persona creativa posee un “don” innato o un nivel cultural alto. Sin embargo, en la obra de Vigotsky, *Pensamiento y lenguaje* (1934), expone que la creatividad está presente en todas las personas, lo único que tienen que hacer es desarrollarla. Además, existen varias investigaciones que reafirman esta idea, llegando a la conclusión de que esta capacidad se puede enseñar y aprender. Para ello, Nickerson (1999) redacta una serie de sugerencias para desarrollar la creatividad en los niños, como el trabajo continuo, la estimulación de la curiosidad, la autoconfianza, entre otras cosas (Nickerson, 1999; en Bernabeu y Goldstein, 2009).

En el marco escolar, los autores Sternberg y Lubart (1997) proponen varias actuaciones para favorecer el proceso creativo, desvalorizar las notas, la creatividad como contenido de aprendizaje, alabar los trabajos creativos, entre otros (Sternberg y Robert J, 1997, en Bernabeu y Goldstein, 2009). El modelo de Francisco Menchén, titulado “*Imaginación, Originalidad y Expresión*” (IOE), que presta atención al mundo interior, ayuda a desarrollar la creatividad en las aulas y consta de tres vías: la multisensorial, la intelectual y la ecológica. Diferentes investigadores de distintas teorías, han indicado algunas actitudes que

dificultan la creatividad como por ejemplo, la desconfianza, privar de libertad e ideas estereotipadas, entre otras.

Actualmente, la sociedad está continuamente cambiando y las personas que pertenecen a ella tienen que adaptarse periódicamente para conseguir un desarrollo óptimo, por dicho motivo, la creatividad cumple un papel importante en la educación del alumnado. Por tanto, la escuela no solo debe centrarse en desarrollar determinadas áreas, sino ofrecer interacción y vías que permitan al niño desenvolverse en su contexto más cercano. Este proceso se conoce como *entorno creativo*, ya que ayudan al alumno a ganar confianza con él y los demás, ofreciéndole la posibilidad de interactuar con sus semejantes y establecer su propio equilibrio y control.

Es imprescindible retomar la idea sobre el potencial creativo que poseen las personas desde su nacimiento y que a medida que van creciendo lo inhiben, principalmente por factores externos a ellos, como, por ejemplo, el sistema educativo y las normas sociales dominantes. Estos dos agentes se encargan de dificultar la creatividad mediante la restricción de la capacidad de innovar ante determinados temas o problemas.

En cuanto a la educación, los profesores creativos se encuentran con problemas para desarrollar su labor docente, principalmente por sus compañeros, que obstaculizan su trabajo diario; además, al trabajar la creatividad tienen que ofrecer un mínimo de libertad a los estudiantes por lo que, muchos maestros ponen en duda su acción educativa. Por otra parte, los alumnos creativos se encuentran catalogados como difíciles o problemáticos dado que cuestionan las cosas y buscan soluciones sin seguir la norma establecida. La mayoría de los docentes prefieren a estudiantes que continúen la regla impuesta por ellos, teniendo como consecuencia a niños conformistas y dependientes que no sepan buscar soluciones por sus propios medios.

En la escuela, sobre todo en Educación Infantil, la creatividad está relacionada íntimamente con las artes plásticas, mediante las que se intenta desarrollar la capacidad que presenta una persona para expresar algo imaginario o real. Para ello se utilizan diversas técnicas, como: el dibujo, la pintura, la plastilina, y el barro, entre otras, ya que trabajando con cada una de ellas se consigue extender la capacidad creativa del alumnado. De este modo, el docente debe actuar como facilitador del proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado, facilitando tiempo, materiales y espacios en el aula. En este tipo de actividades el niño combina los materiales disponibles y su imaginación para elaborar la tarea, valorando el

resultado obtenido de manera positiva debido a que, realmente sienten que es producto de su esfuerzo, entusiasmo y ganas. Por ello, al brindar ese tipo de oportunidades refuerza su autoestima y comienza poco a poco su acción creadora.

En cuanto a la autonomía, esta se va adquiriendo gradualmente debido a que el alumnado tiene que planificar los materiales que va a usar, cómo los va a utilizar, y cuál será el orden, entre otras cosas. Para ello se tendrá en cuenta una aproximación progresiva a la organización de los recursos y el tiempo disponible. También, facilita el desarrollo progresivo de la habilidad visomotriz, porque el alumno tiene que ir coordinando los movimientos de la mano con la vista. Además, al trabajar este tipo de actividades, se ayuda al alumnado a focalizar la atención en la tarea, mejorando su concentración durante el proceso y el resultado, dado que el proceso es visible. Gracias a ellos, los niños adquieren la capacidad de autocrítica a sus trabajos, aprobándolos o buscando otras formas para mejorarlos.

En relación a lo expuesto anteriormente, las artes plásticas son una herramienta importante de comunicación que utiliza el alumnado para expresar sus inquietudes, alegrías, tristezas, miedos y anhelos, es decir, una vía de canalización de las emociones internas del niño, por lo que no solo favorece al desarrollo de la creatividad, sino también su mundo emocional. En esta misma franja de edad está muy presente la literatura infantil, dirigida principalmente al público más pequeño, ya que les ofrece numerosos beneficios en su proceso de enseñanza. Para ello, el docente utiliza como recurso didáctico el cuento, mediante narraciones breves y simples que cuentan una historia real o ficticia con un número mínimo de personajes; este recurso es muy interesante debido al enorme valor educativo que transmite a los niños y, además, de por sus innumerables aportaciones al proceso de aprendizaje.

Además, es imprescindible hacer alusión a la literatura vivida, puesto que radica en el descubrimiento que han realizado otras personas y su plasmación a través de la palabra poética, en la que tanto el alumno como el docente pueden experimentar y enriquecer las actividades, produciendo en cada una de ellas algo emocionante, valioso y significativo. De igual modo, las narraciones infantiles suelen estar acompañadas de lenguaje simbólico, basado en la capacidad que tienen las personas de relacionar realidades con un símbolo, por lo que si el docente trabaja la literatura de forma creativa, se activa en el estudiante ese universo simbólico en el que automáticamente se pone en acción todo el trascurso emocional, vital y espiritual del símbolo.

Este recurso aporta numerosas ventajas como enseñar al niño el valor de la palabra, dado que una persona lee el cuento y el resto escuchan, construir los cimientos de su personalidad porque suele identificarse con algún protagonista de la historia, acercar al mundo externo y a la cultura del menor, aparecen conflictos propios de la vida real estimular el procesamiento mental por la asociación entre palabra e imagen, descifrar símbolos, moralejas y metáforas, las historias experiencias en la imaginación, ayuda a distender la atmósfera de la clase creando un clima de confianza y afecto propiciando la creación de múltiples actividades que contribuirán a desarrollar la creatividad.

A lo largo de la historia, el juego ha estado presente en todas las culturas del mundo, debido a esa gran afluencia se ha estudiado desde varias perspectivas. Según Huizinga (1968) lo define como “una acción o ocupación 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” (Huizinga, 1968; en Bernabeu y Goldstein, 2009). Este autor piensa que una de las características principales del ser humano es la capacidad para jugar.

Por otra parte, Piaget considera el juego como una herramienta importante en el pensamiento infantil ya que, a través de él se forman nuevas estructuras mentales. Además, distingue tres clases de juego según su etapa evolutiva: el motor o de ejercicio, el de reglas, y el simbólico. Este último, es el más usado en la etapa de infantil ya que el niño recuerda e imitar situaciones a través de la imaginación, las vivencias y los objetos, permitiéndole afianzar los procesos cognitivos. En el juego simbólico, el alumnado puede adquirir dos tipos de personajes, el estereotipado y el de ficción. El primero se caracteriza por representar actitudes de personas cercanas, como, por ejemplo, la menor que actúa como madre; en el segundo tipo, el niño imita el comportamiento concreto de un personaje de cuento, cine o televisión.

La actividad lúdica permite el desarrollo tanto físico: sensorial, motriz, muscular, coordinación, psicomotriz, entre otros; como mental, según Piaget y Bruner expresan que el juego es un medio primordial para la estructuración del lenguaje y pensamiento. Por otro lado, Hilda Cañeque (1991) añade que el niño al jugar estimula la acción “religante”, dicho de otro modo, la capacidad de relacionar experiencias vividas con nuevas situaciones (Hilda Cañeque, 1991; en Bernabeu y Goldstein, 2009). El niño, al jugar, asocia automáticamente el clima de

libertad y diversión, puesto que recrea escenas lúdicas pasadas que le sitúan en dicha atmosfera. Vigotski, por su parte, señala la función anticipadora del juego, con la que el niño ensaya posibles comportamientos y situaciones futuras en los que en la vida real no está preparado.

Por otro lado, el juego produce beneficios psicoterapéuticos saludables de sanación, ya que al ser un recurso creador permite al estudiante evadirse de la realidad por un momento. En ella se pierde el temor a cometer errores y a controlar poco a poco su resistencia a la frustración. También se consigue nuevos esquemas de aprendizaje debido al ambiente de distracción que provoca la actividad lúdica, dado que el alumnado realiza acciones prohibidas fuera del juego. El valor del juego no está en el resultado del mismo sino en su proceso; los participantes desarrollan la actividad de manera placentera y divertida produciendo un destino incierto y libre en la que los jugadores establecen las normas del mismo. También existe un tipo de juego que involucra situaciones imaginarias como pueden ser, simulaciones (disfraces, dramatizaciones, representaciones teatrales,...) o situaciones problemáticas o dilemas que tengan que resolver. Este proceso permite el desarrollo integral del alumno.

Jugar implica un beneficio importante para el desarrollo de la persona puesto que mediante ese experimenta y descubre nuevas sensaciones, permitiendo establecer un vínculo con la realidad. El niño, al imaginar un escenario ficticio, está continuamente resolviendo situaciones problemáticas que producen cambios significativos en la personalidad. Además, cuando los alumnos juegan no existe ningún tipo de prejuicios o ataduras, es decir, participan y se relacionan entre ellos sin hacer ninguna diferencia. Por tanto, su puesta en marcha en el contexto escolar supone numerosas ventajas: facilita la adquisición de conocimientos; dinamiza las sesiones manteniendo el interés y aumentando la motivación del estudiante; fomenta la cohesión grupal y la solidaridad; favorece el desarrollo de la creatividad, la autoestima, la percepción y la inteligencia emocional; beneficia a la educación en valores; aumenta la responsabilidad y los límites de la libertad en el alumno. Por ello, el juego es considerado un recurso didáctico que tiene como objetivo facilitar los contenidos curriculares del proceso de enseñanza del estudiante.

Por otra parte, los niños reciben a diario cantidad de estímulos a través de la gran pantalla, todas y cada una de las historias, personajes y diálogos de las que son testigos dejan huella en su mente y por tanto, en su modo de ser. Por dicho motivo, los principales agentes socializadores son la familia, la escuela y los medios de comunicación que conforman la

sociedad en la que se desarrolla. La combinación de estos tres modelos construyen la identidad de género del menor, que consiste en interiorizar comportamientos considerados más adecuados o de más valor y la socialización, proceso que se inicia en el nacimiento y dura toda la vida, a través del cual las personas interactúan con otras, interiorizan valores, actitudes, expectativas y comportamientos característicos de la sociedad.

Por otro lado, los conocimientos que proporciona la escuela están alejados de los medios informales, la televisión, uno de los máximos exponentes de la cultura popular, este posee un amplio público porque la información ofrecida se recibe al momento y producen en la persona una respuesta emotiva inmediata, basadas en el pensamiento inconsciente. También hace mención de la función liberadora dado que, al observar determinadas situaciones, ayuda al espectador a establecer una relación con sus propios conflictos internos. Los medios de comunicación funcionan por los productos que en ella se emiten, ya que cautivan la atención del espectador a través de la animación. Concretamente, en la etapa infantil son los dibujos animados o películas que forman parte de este universo visual donde la magia y la libertad de pensamiento son posibles.

Es imprescindible señalar las ventajas del cine y los dibujos animados en el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumno. En primer lugar, es un recurso altamente sensible por el carácter audio-visual, la mezcla de situaciones y la narración, lo que los convierte en un componente importante para trabajar la sensibilidad. En segundo lugar, la creatividad está presente por la diversidad de imágenes, contenidos y estímulos que provocan en el niño; además, las ideas, reflexiones y recuerdos que despiertan en el niño, favorecen nuevas formas de pensamiento. El proceso de descubrir algo nuevo en una película, es ya en sí una forma de incentivar capacidades de investigación y creatividad. Asimismo el cine y los dibujos animados son un medio extraordinario donde trabajan mucho la expresión puesto que teatro, imágenes y música.

Todo lo expuesto en este apartado, se resume en que las distintas modalidades de la creatividad, artes plásticas, cuentos, literatura infantil, juego simbólico, cine y dibujos animados, intervienen en numerosos factores como el afectivo, social, cognitivo y físico de la persona. Basado en todo ello, mi propuesta consiste en favorecer que el docente use recursos didácticos de forma no saturada en el aula, tal como propone Hernández Díaz (en prensa) y el Equipo AMAE (en prensa), porque permiten que se expresen las emociones de los niños y las niñas a través de las actividades escolares.

1.3.- El concepto de “emointeligencia” y “educación emointelectual”.

Se define la *emointeligencia* como “una de las funciones psicológicas primordiales, cuya finalidad es favorecer la sincronía de la dinámica psíquica. Se trata de una función unitaria que está constituida por dos grupos de factores, las emociones y las inteligencias, que pueden actuar mediante la colaboración o la interferencia” (Hernández, A., en prensa: 8). Según el autor, “el primer funcionamiento promueve la elaboración psíquica de los pensamientos, de los sentimientos y de la acción (la *emointeligencia*); y el segundo produce su estancamiento, que se expresa problemas de aprendizaje, embotamiento emocional y descarga motriz excesiva (la *contrainteligencia*)”. La *emointeligencia* posee una naturaleza ambivalente (Hernández, A., en prensa: 9).

El trabajo educativo que se realiza en los cimientos de las “estructuras emocionales”, a través de sus “encrucijadas”, no se corresponde tanto con el enfoque de la educación emocional, como con lo que Hernández, A. (en prensa) define como *educación emointelectual*, que entiende como “una de las tareas educativas más complejas que se caracteriza por trabajar en los cimientos de la estructuración psíquica, para ayudar a resolver las operaciones psicológicas que se plantean en cada una de las cinco encrucijadas psicológicas esenciales que promueven la construcción del ser, del sentir, del pensar, del amar y del crecer” (Hernández, A., en prensa: 9-10). Además, los conceptos de *emointeligencia* y *educación emointelectual* se estudian de forma más profunda en el Trabajo Final de Grado complementario con el nuestro (Roccaforte, M. y Hernández, A. TFG 2017).

1.4.- Los recursos didácticos no saturados.

Los *recursos didácticos no saturados* tienen como finalidad “la expansión de las capacidades intelectuales y emocionales del alumnado y se caracterizan por no estar impregnados excesivamente de contenidos, por no tener un cierre de sentido predeterminado, por permitir la transición entre formatos y estilos expresivos diferentes, y por poder usarse con finalidades polivalentes, siempre abiertas a la creatividad del alumnado” (Hernández Díaz, en prensa). De ahí la importancia de que el profesorado cuente con la formación precisa para otorgarle este sentido a su actividad docente, actuando como facilitador de procesos de enseñanza-aprendizaje en “permanente expansión” (Hernández Díaz, en prensa).

Muchas de las características de los recursos didácticos no saturados son propias del concepto de saturación en física y química, de la literatura sin cierre de sentido, y de las artes plásticas, el juego, los cuentos, el cine y los dibujos animados. Para ello he realizado, en primer lugar, un análisis en cada una de ellas con el objeto de extraer y reelaborar las ideas que identifica a dicho recurso. Para explicar este proceso lo he dividido en dos grupos, relativos al papel del docente y al cometido del alumno. Por último, propongo una serie de estrategias para desarrollar este tipo de recursos en el aula.

El maestro es el encargado principal de usar los recursos didácticos de forma no saturada en el aula, ya que si en su práctica educativa no incluye estos recursos, no favorece suficientemente el desarrollo de la creatividad en su alumnado. En este tipo de estrategia, el docente no planifica previamente el desarrollo de la actividad, sino que facilita al estudiante unas pautas y unos materiales determinados para que con los medios disponibles elaboren la tarea.

Otro rasgo particular del maestro es ofrecer varias posibilidades diferentes de acabar una misma actividad o de presentar finales distintos a los habituales, favoreciendo así el pensamiento creativo del alumnado. Algo semejante sucede cuando en el desarrollo de una sesión, el profesor brinda un final abierto o sin cierre de sentido, es decir, donde el estudiante tiene la posibilidad de crear el final que desea. En ese sentido, el profesorado puede usar los cuentos, las artes plásticas, los vídeos y los juegos, como herramientas indispensables en la acción educativa, si se usan para trasladar la imaginación de los niños a mundos reales o ficticios, dando la posibilidad de resolver sus conflictos internos y expresarlos al exterior. El docente con este tipo de recursos, incluso usando las discrepancias que surjan en el aula, beneficia a sus alumnos mediante el respeto de las distintas opiniones existentes en nuestra sociedad, conociéndose esto como “reversión de la perspectiva” (Bion, 1963).

Para desarrollar el proceso creativo de sus alumnos, el profesor necesita estimular la curiosidad, promover la autoconfianza, desvalorizar las notas, premiar el trabajo continuo y alabar las actividades creativas. Por sus efectos negativos habría que evitar privar de libertad, establecer restricciones, producir desconfianza y usar ideas estereotipadas.

En las sesiones de clase, el maestro hace uso de su habilidad creativa para plantear a sus alumnos actividades originales e innovadoras que motiven la implicación de los mismos, obteniendo complementariamente un aumento de su autoestima y de motivación para involucrarse en su labor docente. Además, el docente se caracteriza por presentar una actitud

abierta y flexiva que le permite adaptarse con facilidad ante cualquier imprevisto, ofreciendo posibles soluciones a los obstáculos que se le presentan. Por lo que, al aplicar este tipo de recursos didácticos, el docente desarrolla su capacidad investigadora y la mejora del auto-aprendizaje teórico y práctico, sirviéndole de ayuda en su acción educativa.

Para facilitar este proceso de enseñanza, el maestro debe de trabajar unidades didácticas más breves, utilizando un lenguaje coloquial y evitando los tecnicismos; cambiando la entonación y sus expresiones para llamar la atención del alumno; usando la palabra de forma creativa, con metáforas, y apoyándose en recursos audiovisuales, imágenes vivas y el uso del lenguaje simbólico (Hernández Díaz, en prensa). Por tanto, el docente es guía en el proceso de enseñanza-aprendizaje, actuando de manera flexible y facilitando tiempo, materiales y espacios en el aula.

Con respecto al papel del alumnado frente a este tipo de recursos, se distinguen varias características que mejoran el proceso de enseñanza-aprendizaje. En primer lugar, el estudiante realiza el desarrollo de las actividades de forma personalizada, haciendo uso de la imaginación y de los materiales facilitados por el docente. Este tipo de oportunidades refuerza la autoestima y favorece la creatividad del niño, puesto que realmente siente que es producto de su esfuerzo y entusiasmo. Además, ayuda al niño a establecer una relación con sus conflictos internos beneficiando su mundo emocional y la libertad de pensamiento. Por otro lado, al desarrollar las actividades están continuamente resolviendo obstáculos de manera novedosa, favoreciendo el pensamiento crítico. En algunas situaciones, el niño recuerda e imita comportamientos reales o ficticios a través de la relación entre imaginación, vivencias y objetos, beneficiando por tanto los procesos cognitivos.

El alumnado, al utilizar los recursos didácticos no saturados, obtiene progresivamente beneficios en su desarrollo mental y emocional. En dichas actividades, el estudiante mejora la capacidad de atención puesto que combina información nueva, imaginación y materiales, perfeccionando, la capacidad de autocrítica en la elaboración de sus trabajos; al desplegar la creatividad favorece a las emociones porque cuanto más capacidad tiene una persona de conocer sus emociones, dispondrá de más conexiones para la obtención de resultados nuevos por lo que, se encuentran asociadas; mejora progresivamente la autonomía dado que, resuelve los obstáculos que se le presente organizando los materiales a usar y el tiempo disponible y por tanto, contribuye a su autorregulación; al enfrentarse continuamente con nuevas tareas estimula la capacidad de investigación y el pensamiento divergente; favorece el

procesamiento mental al asociar palabras e imágenes, descifrar símbolos, moralejas y metáforas; fomenta la cohesión grupal y la solidaridad; beneficia la educación en valores; aumenta la responsabilidad y los límites de la libertad en el alumno.

A continuación, para llevar a la práctica este tipo de filosofía, propongo una serie de estrategias que facilitan la labor educativa del docente que desee llevarlo a la práctica. En primer lugar, utilizo las herramientas más usuales de esta etapa como son, los cuentos, las artes plásticas, el juego y la música, ofreciendo varias perspectivas por cada una de ellas. De forma continua, detallo un apartado sobre la resolución de conflictos puesto que es un tema habitual en el aula y en el cual, el niño aprende a buscar soluciones, y por último, me parece importante ofrecer distintas ideas para favorecer la iniciación de la lógica-matemática y la lectoescritura.

Es importante mencionar que los contenidos educativos se organizan en áreas correspondientes a ámbitos propios de la experiencia y del desarrollo infantil y se abordan por medio de actividades globalizadas que posean interés y significado para los niños y niñas. Estas áreas se dividen en tres: 1. “Conocimiento de sí mismo y autonomía personal”, trata sobre favorecer la construcción de la identidad física y psicológica del niño y el resultado de sus experiencias en la interacción con el mundo físico y social; 2. “Conocimiento del entorno”, hace referencia a la progresiva adaptación del alumno en su entorno a través de su descubrimiento, conocimiento y representación; 3. “Lenguajes: comunicación y representación”, intenta mejorar las relaciones entre los niños y su medio a través de las distintas formas de comunicación y representación verbal, gestual, plástica, musical y corporal. Todas ellas están vinculadas entre sí pero al trabajar con determinados temas o materiales están más presentes en una que en otras. Dicha etapa, de tres a cinco años, se regula por *DECRETO 183/2008, de 29 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo del 2º ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Canarias*.

En primer lugar, el docente al presentar un nuevo tema estaría en el área de conocimiento del entorno puesto que, el alumno manifiesta interés y curiosidad por su conocimiento. Para ello, el profesor podría plantear una “lluvia de ideas” donde el docente va anotando en la pizarra las ideas facilitadas por sus alumnos; dibujar en la pizarra lo que posteriormente se va a explicar para que el alumno opine sobre ello y al mismo tiempo, le ofrece una pista sobre lo que van a trabajar; presentarle una imagen para que cada uno comente que aprecia en ella; contar una adivinanza siendo la respuesta el contenido a desarrollar.

El cuento, está dentro del área “lenguajes: comunicación y representación”, es una herramienta que sirve para enseñar conocimientos al alumno de forma divertida por lo que, el docente debe de ofrecer finales abiertos para que el alumno cree como quiere acabar la historia; narrar un cuento y plantearle al niño cambiar los roles de los personajes donde el bueno se convierte en el malo y viceversa; hacer preguntas que cambien la historia o qué la continúen; añadirle los sonidos característicos que aparecen en la historia; el alumno elabora un relato en la que utiliza dos palabras sin afinidad ofrecidas por el docente; la maestra facilita una cajita al alumnado donde irán depositando pequeños objetos que llamen su atención y una vez lleno, establecerán un día para crear cada uno su propia historia usando en ella, esos objetos; ofrecer por grupos varios títeres para que entre ellos elaboren una historieta; cuento encadenado, consiste en que cada alumno va añadiendo palabras o frases con sentido creando una narración; facilitar diferentes materiales, como por ejemplo, esponjas, pinturas, sellos y tinta para que plasmen en un folio la representación de un cuento o incluso, el suyo propio; formar historias con pictogramas facilitados por el docente; leer un álbum ilustrado y entregar a los alumnos los títeres o marionetas de los personajes de la fábula; “Caja de cuentos” consiste en veinte piezas de puzle a doble cara que se combinan para crear historias de hasta dos metros de largo; realizar un dibujo sobre el cuento; un película convertirla en cuento.

Por último, algunos ejemplos de la literatura sin cierre de sentido, cuento “los tres lobitos y el cochino feroz” E. Trivizas, 2011 (anexo I); cuento acumulativo, “¿A qué sabe la luna?” Michael Grejniec, 2011 (anexo II); “El pequeño agujero” Isabel Pin, 2016 (anexo III); “¿Por qué?” Michel Van Zeveren, 2008 (anexo IV); “El principito” Antoine de Saint-Exupéry, 1943 (anexo V); “Alicia en el país de las maravillas” Lewis Carroll, 1865 (anexo VI); “El diario de las emociones” Ana llenas, 2014 (anexo VII); “Vacio” Ana llenas, 2015 (anexo VIII); “El arenque rojo” Gonzalo Moure Trenor, 2012 (anexo IX); “El hombre de la flor” Mark Ludy, 2006 (anexo X); “Ser y parecer” Jorge Luján, 2008 (anexo XI); “El monstruo de los colores” Anna Llenas, 2012 (anexo XI); “El laberinto del alma” Anna Llenas, 2016 (anexo XII): entre otros.

Otra modalidad muy usada en infantil son las artes plásticas, que forman parte del área “lenguajes: comunicación y representación”, ya que es un medio de comunicación que permite a los alumnos potenciar sus capacidades creativas y expresivas. Por ejemplo, crear con los materiales disponibles una historia y explicárselo a sus compañeros; dibujar de manera libre con colores o plastilina dando la posibilidad de plasmar su mundo interior; convertir un dibujo en relato o al revés; el alumno debe de agrupar como deseen las piezas

que componen un cuadro famoso, posteriormente se realiza una exposición y se explica el cuadro original; actividades de similitudes y diferencias elaborada con los materiales que los alumnos quieran; ofrecer oportunidades para desarrollar la capacidad de inventar algo por ellos mismo relacionado con el tema que estén trabajando tales como los medios de transporte, las letras, los números, las estaciones, entre otras; utilizando una técnica del aprendizaje cooperativo llamado folio rotativo en la que los integrantes del grupo realizan una parte de la tarea; sesión por parejas y colocados uno detrás del otro deberán ir dibujando en la espalda del compañero su propia idea sobre las indicaciones que ofrece el maestro; pintar la ficha con temperas eligiendo el utensilio como por ejemplo, tubo de papel higiénico, bastoncillos, pinceles, palillos, entre otros; la maestra reparte un folio que tiene pegado en él la mitad de un animal o objeto para que el niño continúe con el dibujo; la elaboración de un collage con imágenes o palabras relacionado con el tema a tratar y otra actividad titulada “Mi propia obra” para ello, la docente reparte un folio en blanco y distintos materiales como por ejemplo, temperas, revistas, rejillas, algodón, entre otras y posteriormente, cada niño comenta su obra al resto de compañeros.

Con respecto al juego, se encuentra en el área de “lenguajes: comunicación y representación”, que ofrece un amplio abanico de oportunidades para desarrollar la creatividad. Por ejemplo: las dramatizaciones y representaciones teatrales de los alumnos sobre un tema; disfrazarse eligiendo su vestimenta y complementos, posteriormente, explican su disfraz y hacen entre todos un desfile; “el diccionario” consiste en asignar una letra a cada niño para que según se saque de la caja deban de decir una palabra real o imaginaria; los inventores trata de crear cosas nuevas o variantes por pequeños grupos y una vez terminado, se hace una exposición en el aula; ofrecer tiempos de lectura aunque no sepan leer; continuar la frase como por ejemplo “alto como...”; jugar de forma libre con los juguetes del aula; receta de cocina acompañada de imágenes de los ingredientes, medidas y el proceso para elaborarla en grupos reducidos; cada alumno debe de inventar una nueva utilidad sobre un objeto cotidiano del aula; juego de mesa titulado “Dixit” consta de varias cartas con diferentes dibujos. Existen distintos usos como por ejemplo, un niño tiene cinco cartas y relata una historia sobre una de ellas, sus compañeros tienen que coger la carta relacionada con el cuento. Otra opción es construir un cuento a partir de una carta; relajaciones guiadas; en grupos idear distintas formas de desplazarse; y contar chistes, trabalenguas o adivinanzas tanto el profesor como el alumno.

El docente puede usar la música, está dentro del área de “lenguajes: comunicación y representación”, de forma variada. Por ejemplo: facilitando al alumno la búsqueda de diferentes objetos en el aula que reproduzcan sonidos graves y agudos; el alumno canta una estrofa de una canción y le añade un título, seguidamente, con todos ellos elaboran una nueva canción o poesía; el docente utiliza una melodía y los niños intentan imitar con objetos o ruidos los instrumentos que en ella aparecen; reproducir una canción usando títeres, marionetas de dedos o manos; los estudiantes en grupos de tres o cuatro crean una música con los instrumentos proporcionados por el maestro; cambiar el ritmo y el tono; crear instrumentos o sonidos con el cuerpo y objetos; cambiar una canción a poesía, rap, metal o romántica; la docente reproduce en el aula melodías conocidas y los niños tienen añaden un título explicando el por qué del mismo; escuchar los sonidos de nuestro alrededor; experimentar con el cuerpo, la voz y la boca; crear un cuento encadenado reproducirlo cantando; una misma canción usando diferentes tonalidades; representar melodías inspiradas en ambientes ruidosos, calmados, estados de ánimos y festivo; crear una banda sonora por grupos cooperativos de 4 o 5 componentes eligiendo un instrumento por consenso, además, un niño actuará de director e irá dando la señal para comenzar la sesión; y identificar las estaciones con la canción de Vivaldi.

En el aula como en la vida cotidiana se producen discrepancia entre los miembros que la componen, está recogida en el área de “conocimiento del entorno”. Para ello, el docente debe de aprovechar dichas circunstancias y ayudar al alumno a buscar soluciones ante determinado problema tales como, utilizar los distintos puntos de vistas que surgen en una misma discusión trabajando la empatía; presentarle distintas situaciones en imágenes, vídeos, cuentos o cortometrajes donde los personajes tienen problemas. Los niños deben de mencionar cual es el problema, posibilidades de resolverlo y las consecuencias de las mismas; crear en el aula el rincón de la silla-boca, silla-oreja y silla-amigo, cuando los niños comienzan una discusión se sientan en las sillas adquiriendo un papel concreto, boca-habla, oreja-escucha y amigo-regula (esporádico), posteriormente, cambian los roles; el docente lee cuentos que traten este tema, como por ejemplo “Jenny y el inventor de problemas” H. Oram (anexo XIV); utilizar la técnica de la “Tortuga”, consiste en un método de relajación para el control de la conducta impulsiva; juego de acciones conflictivas, el alumno representa comportamientos y entre todos buscan el por qué actuó así y posibles soluciones de mejora.

Para iniciar la lógica-matemática, recogida en el área de “conocimiento del entorno”, el alumno debe de vivenciar el proceso, dado que facilita su comprensión y asimilación. El

docente trabajar los conceptos numéricos puede realizar preguntas como “¿Cuántos niños tienen gafas?” y así, los alumnos cuentan de forma física; la docente escribe en la pizarra la grafía del número y dibuja la cantidad que correspondiente. El alumno con el material del aula agrupa dicha cantidad; relacionar en grupos las misma cantidad de objetos; clasificar y contar cosas; asociar cantidad con el número; recitar los días de la semana o meses; identificar la palabra con el número; la maestra le da una ficha con la representación escrita del número y el estudiante tiene que buscar los objetos; dibujar en el aire o con plastilina los números; repasar con el dedo los números de la ficha o piezas; el docente pregunta cómo se escribe el número y a qué se parece; comparación entre objetos (largo, corto/ alto bajo/ delgado, grueso /ancho y estrecho); buscar objetos pesados y ligeros.

En relación a las sumas y restas sencillas, la maestra plantea operaciones de manera oral utilizando a los estudiantes como por ejemplo, “si en esta mesa hay tres niños y se va Marta al baño ¿Cuántos niños hay?; facilitar una carta con la representación de la operación y el alumno con los materiales del aula agrupa o extrae las cantidades según se indican; entre otras.

En las aulas de infantil destacan la utilización de tres instrumentos que son, las regletas de Cuienaire, el geoplano y el tangran que usados de forma correcta beneficia el aprendizaje del alumno. El docente con este tipo de herramientas puede trabajar el sistema métrico decimal, clasificación, operaciones básicas de restas y sumar, los conceptos numéricos, conteo, construcción de formas geométricas, entre otras.

Para presentar las Regletas a sus alumnos, el docente se las facilita sin ofrecer ninguna tipo de explicación sino ellos a través de su experimentación conocen las características (el color y el tamaño); pedirle a los alumnos que midan con una regleta un mismo objeto, seguidamente, indican cual han usado realizando comparaciones entre ellas; realizar equivalencias como “cuantas regletas blancas componen una amarilla”; agrupar según el color o tamaño; contarlas y comparar; ordenar de mayor a menor.

Con respecto al Tangram y el Geoplano se pueden presentar de la misma manera que las Regletas es decir, el profesor se los facilita y los alumnos a través de su experimentación aprecian sus características y las distintas formas que pueden crear, debatiendo y comparando entre ellos; construir formas; ayuda a la formación de las letras; comparar tamaños y formas; creación libre; crean formas como por ejemplo el cuadrado; el maestro le propone buscar

objetos en el aula con dichas características; la maestra coge una pieza y le propone al niño que dibuje o busque objetos con las mismas características.

En cuanto a la iniciación de la lectoescritura, presente en el área de “Lenguajes: comunicación y representación”, el maestro debe facilitar un papel activo al alumnado pues a través del ensayo-error afianza mejor los conocimientos. En este tema, se debe de trabajar la ejecución motriz, conciencia fonológica y silábica, discriminación visual, entre otras. Para ello, el maestro facilitará una tarjeta con la letra representada y una caja con arena donde tendrá que dibujarla; trazar en el aire la letra; continuar un sistema de puntos; usar pintura de dedos, lápiz y colores para hacer dibujos; cortar; asignar característica y personaje a cada letra; buscar, subrayar y recortar en revista o periódicos la letra; ficha con la palabra escrita y un sobre con las letras del abecedario donde los niños la buscan y la sitúan justo debajo; cuentos con pictogramas; buscar palabras que rimen entre sí; juego del “Veo veo ¿qué ves?...”, entre otros ejemplos.

2.- Conclusión y reflexión personal.

Desde su inicio, este Trabajo Final de Grado sobre “*Los recursos didácticos no saturados como herramienta de la "educación emointelectual"*” ha sido un gran reto personal, dado que me enfrentaba a un tema desconocido para mí, con la incertidumbre propia de lo que aún está en plena elaboración. Esto me produjo diferentes emociones.

Una vez iniciado el estudio, me ha permitido entender el uso que debe ofrecerse a los recursos didácticos. Para ello comencé el trabajo profundizando en el concepto de “saturación” y de la literatura “no saturada”, lo que me ayudó a acercarme un poco más al uso no saturado de los recursos didácticos. Seguidamente, a medida que iba investigando en las características propias de cada modalidad, artes plásticas, el juego, los cuentos, el cine y los dibujos animados, me resultaba más fácil definir las distintas características de este tipo de recursos. Todo ello me permitió, con mucha dedicación, definir los *recursos didácticos no saturados*, para lo que tuve que describir las características del docente y del alumno. A partir de eso propuse una “batería” de estrategias, fundamentadas en el curriculum de Educación Infantil, para su correcta viabilidad en el aula.

Este trabajo me ha permitido adquirir la capacidad crítica ante el uso o explicaciones de nuevos temas que realiza el profesorado en su práctica educativa, detectando cierto grado de limitación en la utilización de los recursos.

En definitiva, me ha servido para concienciarme en la manera de impartir mi futura práctica educativa, beneficiando al alumnado en el proceso de enseñanza y aprendizaje, a través de facilitar espacios, materiales y tiempo, para que ellos elaboren la tarea a través de la experimentación y de la investigación autónoma.

3.- Bibliografía.

(01, enero, 2017). Saturación (química). *Es.wikipedia.org*. Recuperado de [https://es.wikipedia.org/wiki/Saturaci%C3%B3n_\(qu%C3%ADmica\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Saturaci%C3%B3n_(qu%C3%ADmica))

(11, 01, 2017). 25 recursos originales para contar cuentos. *Aprendiendoconmontessori.com*. Recuperado de <http://www.aprendiendoconmontessori.com/2017/01/25-recursos-originales-para-contar-un.html?m=0>

(16, 03, 2011). Lenguaje simbólico. *Irenecm.wordpress.com*. Recuperado de <https://irencm.wordpress.com/2011/03/16/lenguaje-simbolico/>

(26, 02, 2012). Los Malos Vecinos. Cuentos Ilustrado Infantil. [Mensaje en un blog]. Recuperado de <https://issuu.com/cuentosparadormir/docs/0175--es-cas-je--los-malos-vecinos>

(29, enero, 2011). Raymond Queneau y su seguidor Matt Madden. *Meryds.wordpress.com*. Recuperado de <https://meryds.wordpress.com/2011/01/29/raymond-queneau-y-su-seguidor-matt-madden/>

(1999). Patrick Modiano. *Buscabiografias.com*. Recuperado de <https://www.buscabiografias.com/biografia/verDetalle/9991/Patrick%20Modiano>

(2005). Breve historia de los orígenes de Oulipo. *Elhablador.com*. Recuperado de <https://www.elhablador.com/patafisical.htm>

Bernabeu, N., y Goldstein, A. (2009). Creatividad y aprendizaje: *el juego como herramienta pedagógica*. Madrid. España: Narcea.

Bernárdez, A. (09, octubre, 2011). Italo Calvino – Jorge Luis Borges. [Mensaje en un blog]. Recuperado de <http://bibliotecaignorla.blogspot.com.es/2011/10/italo-calvino-jorge-luis-borges.html>

Brindisi, J. M. (26 de febrero de 2017). Reseñas. Oulipo, de Queneau, Perec, Le Lionnais y otros. *La Nación*. Recuperado de <http://www.lanacion.com.ar/1987324-resenas-oulipo-de-queneau-perec-le-lionnais-y-otros>

Carroll, L. (1865). *Alicia en el país de las maravillas*. Reino unido: Macmillan Publishers.

Constenla, T. (13 de marzo de 2013). 99 formas de contar lo mismo. *El País*. Recuperado de http://cultura.elpais.com/cultura/2013/03/13/actualidad/1363205293_206058.html

Cueva, P. (17, 08, 2015). Entrenando emociones. [Mensaje en un blog]. Recuperado de <http://entrenando-emociones.blogspot.com.es/2015/08/emocion-y-creatividad.html>

Díez, D. (11, 07, 2015). Definiciones de Creatividad – Neuronilla. *Neuronilla.com*. Recuperado de <https://www.neuronilla.com/definiciones-de-creatividad-neuronilla/>

El jardín de senderos que se bifurcan. *Shmoop.com*. Recuperado de <http://www.shmoop.com/el-jardin-de-senderos-que-se-bifurcan/>

Equipo AMAE (2012-2017, en prensa). *Modelo de capacitación afectiva del profesorado*. Forma parte de un trabajo preventivo más amplio, sobre la mejora de la salud mental en la escuela.

Federeación de Enseñanza de Andalucía. (2009). El cuento: su valor educativo en el aula de infantil. *Revista digital para profesionales de la enseñanza*. Recuperado de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd5950.pdf>

Freire. H. J. Por qué leer a Italo Calvino. *Elpsicoanalitico.com.ar*. Recuperado de <http://www.elpsicoanalitico.com.ar/num3/arte-freire-italo-calvino.php>

García Nieto, R. (2016). Sobre ‘Las ciudades invisibles’, de Italo Calvino. [Mensaje en un blog]. Recuperado de <http://www.culturamas.es/blog/2016/04/07/sobre-las-ciudades-invisibles-de-italo-calvino/>

Gobiernodecanarias.org. (2017). *Contenidos | Educación Infantil | Consejería de Educación y Universidades | Gobierno de Canarias*. [En línea]. Recuperado de <http://www.gobiernodecanarias.org/educacion/web/infantil/informacion/contenidos/>

Grejniec, M. (2011). *¿A qué sabe la luna?* S.L. Kalandraka editora.

Hernández Díaz (en prensa). Mamma, che le nuvole sono base!: Sognare un altro ascolto nella scuola: Un’esperienza svolta nel “Programma di Infanzia! Del Governo di Canarie. En A. Moroni. *L’ascolto educativo. Esplorazioni psicologiche e psicoanalitiche nella scuola di oggi*. Milano. Mimesis Edizioni.

Jorge Luis Borges. *Biografiasyvidas.com*. Recuperado de <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/b/borges.htm>

Juego simbólico. *Taisbru.wikispaces.com*. Recuperado de

<https://taisbru.wikispaces.com/Juego+simbolico>

Llenas, A. (2012). *El monstruo de los colores*. Flamboyant.

Llenas, A. (2014). *Diario de las emociones*. Paidós ibérica.

Llenas, A. (2015). *Vacio*. Barbara fiore editora.

Llenas, A. (2016). *El laberinto del alma*. Crossbooks. Grupo Planeta.

Ludy, M. (2006). *El hombre de la flor*. Madrid: Edaf, S.A.

Luján, J. (2008). *Ser y parecer*. Kókinos.

Martín, N. La importancia del cine como medio educativo. [Mensaje en un blog].

Recuperado de <http://edulupa.blogspot.com.es/2013/03/la-importancia-del-cine-como-medio.html>

Mayr, G. (21, diciembre, 2011). Antonio Tabucchi. Las operaciones narrativas de Jorge L. Borges. [Mensaje en un blog]. Recuperado de <http://eljineteinsomne2.blogspot.com.es/2011/12/antonio-tabucchi-las-operaciones.html>

Moure Trenor, G. (2012). *El arenque rojo*. Ediciones SM.

Ocampo, V. Jorge Luis Borges (1899-1986). *Literatura.us*. Recuperado de <http://www.literatura.us/borges/jardin.html>

Oram, H. (). *Jenny y el inventor de problemas (infantil)*. Timun Mas.

Origen del taller de historieta potencial. [Mensaje en un blog]. Recuperado de <http://tahipo-about.blogspot.com.es/2008/10/qu-es-oubapo-oubapo-es-el-equivalente.html>

Pérez Porto, J. & Gardey, A. (2016). Definición de saturación. *Definición.de*. Recuperado de <http://definicion.de/saturacion/>

Pero, ¿qué es Oulipo? *Javeriana.edu.co*. Recuperado de http://www.javeriana.edu.co/relato_digital/r_digital/bibliografia/virtual/oulipo.htm

Pin, I. (2016). *El pequeño agujero*. Loguez ediciones.

Plaza, J. M. (09 de julio de 2014). Ejercicios de estilo. *El Mundo*. Recuperado de <http://www.elmundo.es/cultura/2014/07/09/53bc815722601d6b468b4572.html>

¿Qué es la Química Orgánica? *Areaciencias.com*. Recuperado de <http://www.areaciencias.com/quimica/que-es-la-quimica-organica.htm>

Raymond Queneau. *Epdlp.com*. Recuperado de <http://www.epdlp.com/escritor.php?id=2178>

Raymond Queneau. *Lecturalia.com*. Recuperado de <http://www.lecturalia.com/autor/1708/raymond-queneau>

Roccaforte, M. y Hernández A. (2017). *Las encrucijadas emocionales y la educación emointelectual en la escuela*. Universidad de La Laguna. Trabajo de Fin de grado. Facultad de Educación. Convocatoria de Junio.

Schneider, M. & Robin, A. “La técnica de la “tortuga”: un método para el autocontrol de la conducta impulsiva”. *Aprendiendocon-tdah.com*. Recuperado de http://www.aprendiendocon-tdah.com/materiales/la_tecnica_de_la_tortuga.pdf

Saint-Exupéry, A. (1943). *El Principito*. Salamandra.

Solaz Velázquez, I. Importancia y beneficios de los cuentos. *Mundoprimeria.com*. Recuperado de <http://www.mundoprimeria.com/primaria/la-importancia-de-los-cuentos-infantiles.html>

Tamayo, J. D. Italo Calvino y Raymond Queneau: Momentos de su narrativa. *Festivaldepoesiademedellin.org*. Recuperado de https://www.festivaldepoesiademedellin.org/es/Diario/01_03_10.html

Torán, J. (17 de septiembre de 2015). Italo Calvino, escritor e intelectual fantástico y cósmico. *El diario*. Recuperado de http://www.eldiario.es/cultura/libros/Italo_Calvino-libros-filosofia-novela-cuento_0_431157070.html

Triviza, E. (2011). “Los tres lobitos y el cerdo feroz”. Ekare.

Ucha, F. (2010). Definición de Saturación. *Definicionabc.com*. Recuperado de <https://www.definicionabc.com/general/saturacion.php>

Ucha, F. (01, 09, 2014). Definición de Cuentos Infantiles. *Definicionabc.com*. Recuperado de <https://www.definicionabc.com/general/cuentos-infantiles.php>

Vaivasuata. (17, 06, 2014). Diferencia entre emoción y sentimiento. *Diferenciaentre.info*. Recuperado de <http://diferenciaentre.info/diferencia-entre-emocion-y-sentimiento/>

Van Zeveren, M. (2008). *¿Por qué?* Corimbo.

4.- Anexos.

1. Anexo I: Cuento “los tres lobitos y el cochino feroz” E. Trivizas, 2011

En esta nueva perspectiva del cuento tradicional, se produce una inversión de los personajes, dado que el cochino feroz cumple el rol de malvado, engañando y derribando las casas de los tres lobitos, caracterizados por su espíritu aventurero.

2. Anexo II: Cuento acumulativo, “¿A qué sabe la luna?” Michael Grejniec, 1999

Este cuento acumulativo de personajes surgió porque un grupo de animales querían darle un bocado a la luna, preguntándose si sería dulce o salada, pero por más que se estiraban no podían alcanzarla. Por lo que, a la tortuga se le ocurrió la idea de organizarse entre todos para conseguir llegar hasta ella.

3. Anexo III: “El pequeño agujero” Isabel Pin, 2016

Es una divertida fábula que consiste en buscar un pequeño agujero que no se resuelve desde el principio, sino que los agujeros van decreciendo hasta resolver el misterio.

4. Anexo IV: “¿POR QUE?” Michel Van Zeveren, 2008

La narración trata de la Elefanta y su hijo. Este le dice lo mucho que la quiere y la madre, muy curiosa, le pregunta continuamente, por qué. Por lo cual, su hijo le responde con numerosas razones.

5. Anexo V: “El principito” Antoine de Saint-Exupéry, 1943

La historia es narrada por el Aviador, Saint-Exupéry, donde relata la avería que sufre su avión en medio del desierto del Sahara. Seguidamente, se encuentra con el Principito, un niño venido de otro planeta. La trama del cuento es la propia visión que tiene el autor sobre el comportamiento humano y la inocencia de los niños, que van perdiendo al hacerse adultos.

6. Anexo VI: “Alicia en el país de las maravillas” Lewis Carroll, 1865

El cuento trata de numerosas aventuras sobre una niña llamada Alicia que cae en una madriguera siguiendo a un conejo blanco, en el que llega a un mundo de fantasía con seres totalmente extraños.

7. Anexo VII: “El diario de las emociones” Ana Llenas, 2014

Es un libro que consiste en aprender a identificar, reconocer y expresar las emociones de forma práctica y creativa, a través de ejercicios artísticos que tratan cada emoción.

8. Anexo VIII: “Vacío” Ana Llenas, (2015)

La historia de este cuento, es una niña feliz que tras sufrir una pérdida repentina, descubre en su interior un gran vacío. Esto le produce mucha tristeza, que intenta resolver llenando ese hueco con cualquier cosa pero se da cuenta, que no consigue satisfacerlo con nada. Finalmente, llega a la conclusión que tiene que aceptar ese vacío que siente en su interior para volver a ser la niña de antes.

9. Anexo IX: “El arenque rojo” Gonzalo Moure Trenor, 2012

La historia que se desarrolla en todo el álbum contempla los mismos protagonistas y el mismo lugar pero la escena se va modificando a medida que transcurre la tarde, los personajes de la historia se van cambiando, de tal forma que, cada persona que vea el cuento pueda ir construyendo ella misma la suya propia.

10. Anexo X: “El hombre de la flor” Mark Ludy, 2006.

Este libro no tiene palabras y esconde muchas historias detrás de cada personaje que van cambiando según el paso de las páginas. En ella, destaca un señor amante de la vida y de sus flores, en una ciudad sin color, en la que poco a poco el lugar va cobrando luz, debido a la generosidad de este personaje, al regalar flores a sus vecinos.

11. Anexo XI: “Ser y parecer” Jorge Luján, 2008.

Es un poema simple acompañado de varias ilustraciones, representa un punto de vista diferente sobre la apariencia, invitando a descubrir lo que cada uno realmente es.

12. Anexo XII: “El monstruo de los colores” Anna Llenas, 2012.

El Monstruo de Colores tiene un problema con sus emociones, por lo que necesita ayuda para ayudar a identificarlas.

13. Anexo XIII: “El laberinto del alma” Anna Llenas, 2016.

Este cuento permite conocer nuestro mundo interior, compuesto de pensamiento, sentimientos y emociones, siendo algunos luminosos y otros bien oscuros.

14. Anexo XIV: Jenny y el inventor de problemas” H. Oram

El inventor, crea incontables problemas y los reparte en la casa de sus víctimas, pero un día, se tropieza con una niña con muchos problemas a la que intenta ayudar.