

## **Taller de luz negra: experiencia interactiva a través del juego**

**Ana Mosquete de la Torre**

### **Resumen:**

El presente artículo tiene como objetivo principal exponer el desarrollo de una actividad educativa a fin de que pueda servir de inspiración a otros docentes en la etapa de Educación Infantil. Se comenzará con la presentación teórica de varios términos esenciales para desarrollar posteriormente la actividad mencionada, como son la importancia del juego y su aplicación didáctica, el uso de las TIC y las ventajas de su introducción en el ámbito educativo y la incorporación de un recurso motivador y atractivo para el alumnado denominado "Luz Negra". En segundo lugar, se describirá el desarrollo de la actividad, mostrando sus diferentes apartados y los recursos utilizados para su correcto desempeño, aportando ejemplos visuales para favorecer la comprensión de la misma. En tercer lugar, se llevará a cabo un pequeño cuestionario para conocer la opinión del alumnado respecto a la actividad, para poder, en último lugar, analizar dichas respuestas y obtener una conclusión.

**Palabras clave:** Educación Infantil, juego, TIC, Luz Negra.

### **Abstract:**

The main objective of this article is to present the development of an educational activity so that it can serve as an inspiration to other teachers in the Early Childhood Education stage. It will begin with the theoretical presentation of several essential terms to later develop the aforementioned activity, such as the importance of the game and its didactic application, the use of ICT and the advantages of its introduction in the educational field and the incorporation of a motivating and attractive resource for the students called "Black Light". Secondly, the development of the activity will be described, showing its different sections and the resources used for its correct performance, providing visual examples to promote understanding of it. Thirdly, a small questionnaire will be carried out to find out the opinion of the students regarding the activity, in order to be able, finally, to analyze these answers and reach a conclusion.

**Key words:** Early Childhood Education, game, ICT, Black Light.

## **1. Introducción:**

En la etapa de Educación Infantil uno de los recursos más atractivos para el alumnado y que mejores resultados ofrece, es sin duda, el juego.

Desde un punto de vista más teórico, el juego es definido por la Real Academia Española (s.f) como un “*Ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde*”.

Sin embargo, partiendo de esta definición y aplicándola al ámbito de la educación, la percepción sobre este término se vuelve más amplia y exenta de competición. Más concretamente, en la etapa de Educación Infantil, el juego podemos entenderlo como el recurso que permite al alumnado desarrollar sus capacidades físicas, intelectuales, emocionales... a la vez que se produce un aprendizaje significativo. Se trata de un recurso atractivo para los alumnos que despierta su motivación y ganas de aprender, pues como su propio nombre indica, para ellos únicamente es un “juego”.

Como señala Ardanaz (2009), el juego permite el desarrollo de la imaginación y la creatividad, al mismo tiempo que ayuda al niño a minimizar tensiones y frustraciones, gestionando mejor sus relaciones sociales y conociendo sus propias posibilidades de acción de una manera espontánea.

Por otro lado, cabe mencionar la actitud reticente de la docencia respecto al juego en algunas ocasiones. Ante este planteamiento suele surgir un continuo debate, ¿es preciso utilizar el juego en actividades de aprendizaje o simplemente debe llevarse a cabo en rincones y momentos de descanso?

Bajo mi punto de vista, en el equilibrio está el éxito. Frecuentemente se tiende a subestimar la capacidad de comprensión de los más pequeños, sin embargo, tras mi experiencia en distintas aulas y con diferentes cursos de Educación Infantil, puedo decir que dicha capacidad está más que desarrollada para comprender y diferenciar entre una actividad en la que se recurre al juego para aprender nuevos conocimientos o reforzar los ya existentes y un momento de descanso y libre actuación.

Si bien este tema genera bastante controversia, el uso de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) dentro del aula no se queda atrás. Desde mi opinión, es un gran recurso si su puesta en práctica con los niños de 3 a 6 años es la adecuada. Este recurso debe aplicarse llevando a cabo una previa selección y organización por parte del maestro/a. En ocasiones las nuevas tecnologías generan cierto temor, por lo que es preciso aclarar cual debe ser el buen uso de las mismas.

Nuestras aulas cada vez están más impregnadas de aparatos tecnológicos, pues todos hemos oído hablar, como mínimo, de las famosas “tablets” o “pizarras digitales”, siendo cada vez más centros, por no decir casi todos, los que cuentan con ellas a la hora de trabajar con el alumnado.

Considerando todo esto, cabe destacar los beneficios del uso de las TIC dentro de las aulas de Educación Infantil, pues a parte de resultar más atractivo e interesante para los alumnos, favorecen el uso de una metodología activa, aumentan la motivación y atención, potencian la competencia digital y el desarrollo de un espíritu crítico, además de fomentar el desarrollo de la inteligencia interpersonal y el trabajo en grupo, entre muchos otros aspectos (Antolín y Santoro, 2016).

Por último, considero necesario mencionar la Luz Negra como recurso pedagógico, ya que será un aspecto fundamental en el desarrollo de la actividad. De forma sencilla, se trata de una luz ultravioleta que en la oscuridad permite resaltar colores llamativos.

Como expone Parrilla (2023), el taller de luz ofrece una gran variedad de posibilidades para que nuestros alumnos puedan aprender a través del juego, creando un espacio acogedor y atrayente para ellos. Permite potenciar la espontaneidad, la creatividad, el movimiento libre y la relación con sus iguales, entre muchos otros aspectos.

A continuación, mostraré una pequeña actividad realizada en el aula, con niños de entre 3 y 6 años, en la que se combinan estos términos de una manera realmente enriquecedora, y donde se puede ver plasmado lo citado anteriormente.

## **2. El juego y las TIC: Experiencia interactiva en el aula a través de luz negra**

Una vez desarrollados los aspectos teóricos para favorecer la comprensión de la siguiente actividad, comenzaré con su desarrollo, en el que trataré de proporcionar recursos de lo más visual posible junto con breves explicaciones.

Antes de comenzar, cabe mencionar que la actividad ha sido realizada en un colegio público de la Junta de Castilla y León, con 14 alumnos/as de entre 3 y 6 años, pues al ser un colegio perteneciente a un pueblo con pocos habitantes, se lleva a cabo la unificación de todos los cursos correspondientes al segundo ciclo de Educación Infantil.

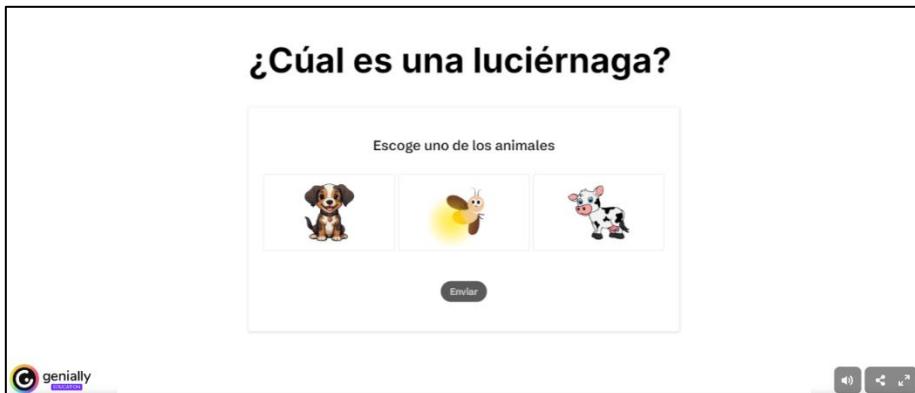
La presente actividad gira en torno a la Unidad Didáctica de los animales, aunque más centrada en un tipo de animal en concreto, las luciérnagas. Para poder explicar correctamente el transcurso de la actividad, esta será dividida en tres partes: presentación, desarrollo y resultado final.

### *Presentación*

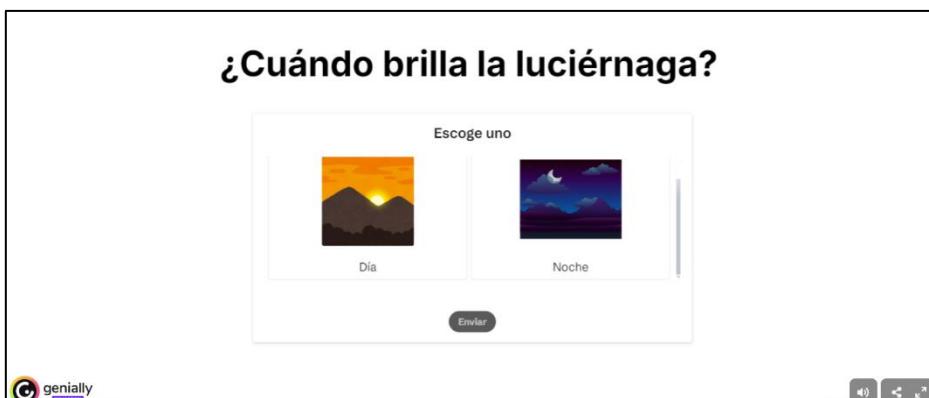
Se comienza con una pequeña presentación para conocer cuáles son los conocimientos previos del alumnado acerca de las luciérnagas, reforzar los ya existentes e introducir algunos que todavía no conocen. Como ya mencionaba anteriormente, las TIC estarán presentes durante el desarrollo de la actividad, permitiendo al alumnado participar de manera interactiva a través de la pizarra digital, desempeñando diferentes funciones y favoreciendo la participación de todos los alumnos.

Para el desarrollo de la presentación elaborada personalmente he utilizado herramientas digitales como *Canva* (imágenes), *Genially* (creación de la presentación interactiva) y canales de la plataforma digital *Youtube* (Pinkfong, Dr. Binocs Show...) con sus respectivos enlaces a canciones sobre las luciérnagas, videos educativos, etc.

A continuación, proporciono dos ejemplos para poder comprender de forma más visual la presentación, en la cuál cada alumno podrá participar y contestar una de las preguntas (Figura 1 y 2):



**Figura 1.** Ejemplo de presentación



**Figura 2.** Ejemplo de presentación

### *Desarrollo*

Una vez llevada a cabo la presentación, con la que hemos situado al alumnado en el contenido que vamos a trabajar, desarrollaremos la parte principal de la actividad, en la que he utilizado recursos materiales como *pintura de dedos* de colores fluorescentes, *cartulinas* de los mismos colores, y la parte más importante, un *proyector de Luz Negra*.

La explicación de la actividad consistirá en plantearles una historia, en la que varios animales del bosque mágico están preocupados porque las luciérnagas no han vuelto a brillar. Para poder ayudarlas, cada alumno/a deberá dibujar con pintura de dedos en un folio el animal del bosque

que más le guste para después poder recuperar la magia del bosque, y con ello, la luz de las luciérnagas. Antes de proseguir, me gustaría mencionar que los discentes siempre contarán con la ayuda y orientación del maestro cuando lo necesiten, ya que, debido a la diferencia de edades en el aula, unos alumnos desempeñarán el trabajo más fácilmente que otros.

Una vez finalicen el dibujo, acudirán a la mesa de la maestra para que puedan colocarlo en un tablón en el que posteriormente surgirá la magia, a la vez que reciben un círculo de cartulina fluorescente que deberán colocar en su camiseta. Una vez que todos los alumnos han colocado su dibujo y recibido su círculo correspondiente, se colocarán los restantes en el tablón.

#### *Resultado final*

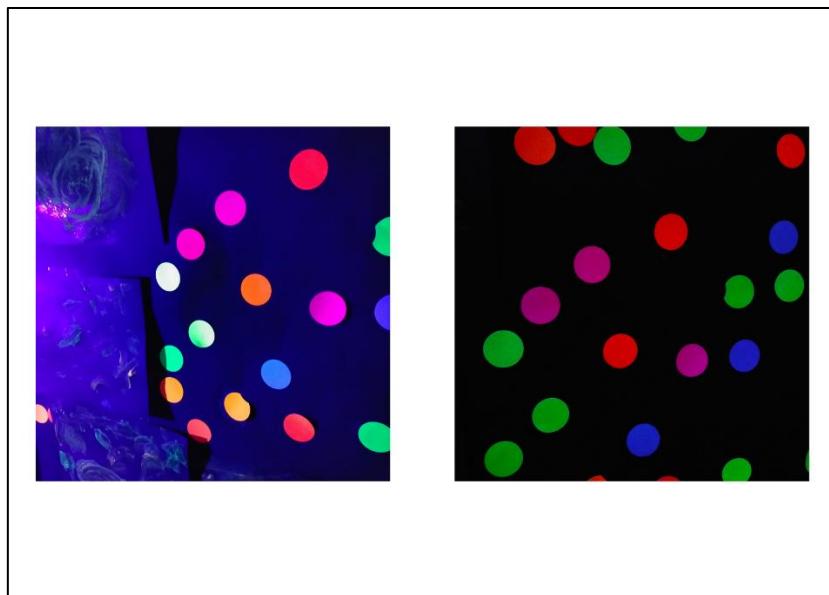
Antes de finalizar la actividad, se dará la enhorabuena al alumnado por su fantástico trabajo, ya que gracias a él las luciérnagas podrán volver a brillar. A continuación, se apagarán las luces del aula y únicamente quedará la Luz Negra mencionada anteriormente, que iluminará el tablón que simula al bosque mágico.

Como podrán observar, los círculos que se les han proporcionado también brillan, por lo que les explicaremos que ellos también son luciérnagas del bosque mágico y por tanto, pueden volar. Con este final, se les proporcionará un tiempo libre para jugar con sus compañeros por el aula fingiendo que son luciérnagas. Con esto conseguimos la combinación del juego con el aprendizaje, el fomento de la actividad física, la potenciación de su relación con los iguales y el sentimiento de participación en la actividad.

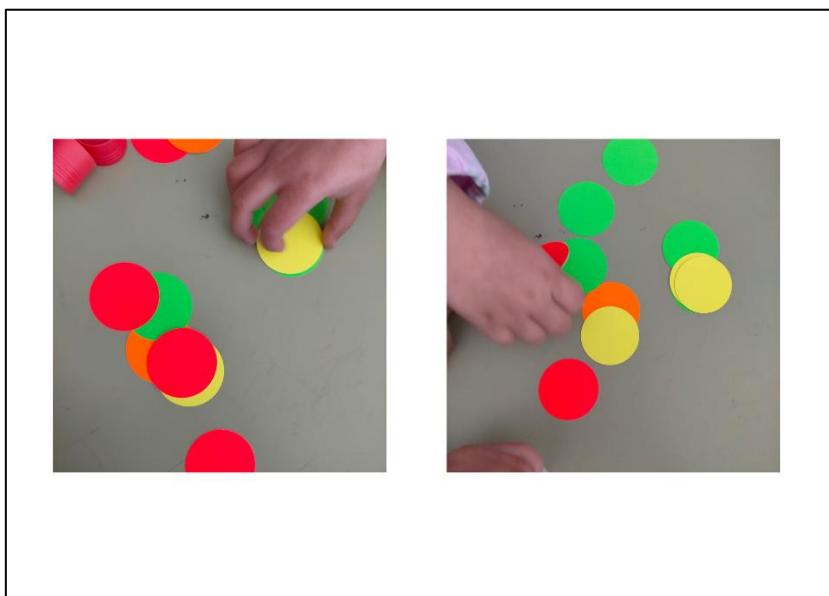
A continuación, proporciono una serie de imágenes de la actividad de elaboración propia para favorecer la comprensión del resultado final (Figura 3, 4 y 5):



**Figura 3.** Mural del Bosque Mágico



**Figura 4.** Círculos en la oscuridad iluminados con Luz Negra



**Figura 5.** Círculos sin iluminación de Luz Negra

### 3. Cuestionario en el aula

Finalizada la actividad, considero interesante hacer una pequeña investigación para comprobar en qué medida ha resultado atractiva para el alumnado y si están dispuestos a repetirla trabajando otro tipo de contenidos.

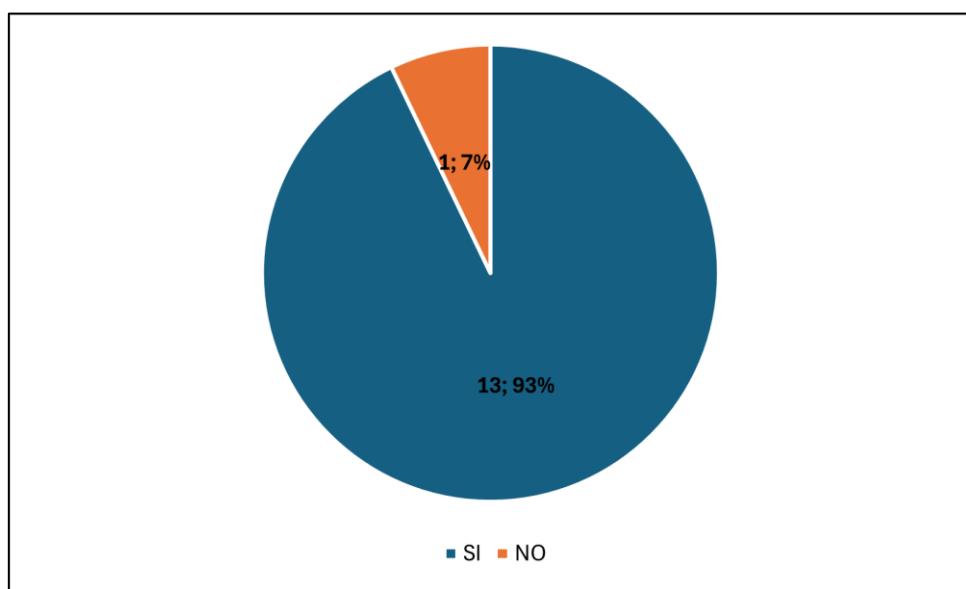
Como ya mencioné anteriormente, en el aula encontramos alumnos/as de diferentes edades dentro del segundo ciclo de Educación Infantil, por lo que teniendo en cuenta las características de este grupo-clase, se adaptará el cuestionario para que resulte fácil de realizar. Este constará de una única pregunta que realizará la maestra: *¿te ha gustado la actividad del bosque mágico?*

Para contestar se les proporcionará a los alumnos dos tarjetas, una verde y otra roja. Tras realizar la pregunta deberán contestar levantando una de ellas. Antes de que proporcionen la respuesta, se les explicará que cualquiera de ellas es válida para que no se sientan condicionados a contestar de un modo u otro.

Tras recoger todas las respuestas, los resultados serán analizados por la maestra a través de la aplicación *Excel*, de modo que puedan observarse de una forma más visual a través de gráficos.

#### 4. Resultados obtenidos

Tras analizar las respuestas, con un formato sencillo de “sí” o “no”, podemos ver en el siguiente gráfico (Figura 6) realizado a través de *Excel*, que la mayoría del alumnado si ha disfrutado de la actividad (93%) y les ha resultado atractiva.



**Figura 6.** Resultados del cuestionario

Como podemos ver, de los 14 alumnos/as únicamente uno muestra su desagrado con la actividad (7%). Profundizando en sus respuestas, la correspondiente a la respuesta negativa se debe al miedo a la oscuridad, por lo que deberá tenerse en cuenta para futuros talleres, de modo que su experiencia se convierta en positiva.

Haciendo mención al resto de respuestas marcadas con un “sí”, podemos comprobar que los alumnos disfrutan con este tipo de actividades. Esto puede deberse al atractivo de cosas diferentes a lo que se desarrolla frecuentemente en el aula.

Como veíamos en apartados anteriores, la Luz Negra es un recurso que desperta la curiosidad de los niños, ofreciéndonos múltiples opciones para trabajar distintos contenidos de una manera más llamativa y motivadora.

Tras finalizar la actividad, pude ver el entusiasmo en sus caras, pidiéndome que la repitiera, por lo que el resultado del cuestionario no me resultó extraño o fuera de lugar.

El hecho de combinar las TIC, el juego y la Luz Negra garantizaba casi al 100% el éxito de la actividad, pues les permitió actuar de forma autónoma en todo momento, contestando las preguntas de la presentación por sí mismos, teniendo libertad de elegir el animal que querían dibujar y disfrutando del tiempo libre junto a sus compañeros a la hora de “imitar a las luciérnagas”. También me gustaría mencionar el frecuente contacto que tienen con las tecnologías, pues tanto en casa como en la escuela es una herramienta que acostumbran a utilizar, lo cual nos proporciona la respuesta sobre la facilidad con la que han utilizado dichos recursos durante la actividad.

Como conclusión, puedo decir que el desarrollo de esta actividad me ha permitido observar aquellos aspectos que se deben mejorar de cara a futuros talleres y cuáles deben mantenerse. El miedo a la oscuridad es uno de esos aspectos en los que incidiré de forma más profunda, pues mi objetivo es que todos mis alumnos/as disfruten a la vez que aprenden, por lo que se buscará una solución para esta cuestión. Como hemos podido ver, esta actividad permite trabajar contenidos y competencias de las diferentes áreas correspondientes a esta etapa educativa, las cuales son: *Crecimiento en armonía, Descubrimiento y exploración del entorno y Comunicación y Representación de la realidad*.

También me gustaría mencionar la necesidad de reinventarse en cuanto a la docencia se refiere. Es fundamental que según pasan los años, los docentes renovemos nuestras estrategias educativas, adaptándolas todo lo posible a la realidad de nuestro alumnado. En definitiva, debemos encontrar el equilibrio entre nuestras propias estrategias, la innovación, la llegada de las nuevas tecnologías y la sociedad, solo así podremos ofrecer una educación de calidad.

### **Referencias Bibliográficas:**

- Antolín, Blanca y Santoro, Carlota (2016). *Inteligencia emocional y TIC en Educación Infantil*. En Congreso Internacional de Innovación y Tecnología Educativa en Educación Infantil. <[https://institucional.us.es/citei16/wp-content/uploads/2016/04/V\\_05\\_B%20Antolin\\_Santoro.pdf](https://institucional.us.es/citei16/wp-content/uploads/2016/04/V_05_B%20Antolin_Santoro.pdf)> [consulta:13/10/2024]
- Ardanaz, Tamara (2009). El juego en Educación Infantil. *Revista Digital Innovación y experiencias educativas*, 16, 1-9. <[https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_16/TAMARAARDANAZ\\_2.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/TAMARAARDANAZ_2.pdf)>
- Parrilla, Lucía (2023). *Taller de luz en Educación Infantil*. En UVa. <<https://uvadoc.uva.es/handle/10324/60113>> [consulta:19/10/2024]
- Real Academia Española. (s.f.). Juego. En Diccionario de la lengua española. <<https://dle.rae.es/juego>> [consulta:13/10/2024]