

Creación de materiales e intervención a partir de “The Loose Parts Theory”



Nombre: Cristina Guerra Jurado

Departamento: Didáctica de las Ciencias Experimentales y Sociales

Tutora: María Puig

Índice

1. Resumen, Abstract, Palabras clave.....	pág.3
2. Introducción.....	pág.4
3. Objetivos.....	pág.5
3.1. Objetivo general.....	pág.5
3.2. Objetivos específicos.....	pág.5
4. Marco teórico.....	pág.5
4.1. Origen de la teoría.....	pág.6
4.2. Definiciones.....	pág.6
4.3. Investigaciones.....	pág.7
4.4. Posibles materiales.....	pág.10
4.5. Vinculación con el curriculum.....	pág.11
5. Metodología.....	pág.13
6. Intervención.....	Pág.16
6.1. Contexto.....	pág.16
6.2. Objetivos.....	pág.16
6.3. Contenidos.....	pág.17
6.4. Implementación.....	pág.19
7. Resultados.....	pág.19
8. Conclusiones, implicaciones y limitaciones.....	pág.29
9. Referencias bibliográficas.....	pág.31

1. Resumen

Con el desarrollo de este Trabajo de Fin de Grado se pone de manifiesto la importancia de una educación basada en el juego libre desde edades tempranas, introduciendo la teoría de la pieza suelta. Es fundamental la aparición de este tipo de teorías a causa del continuo uso de las metodologías de trabajo basadas en el desarrollo del pensamiento convergente del alumnado, pidiéndole a los niños y niñas una única solución. Se presenta una intervención en un colegio para demostrar que es posible llevar a cabo este tipo de metodologías como método de enseñanza y acercándoles así a los alumnos una nueva forma juego, despertando la imaginación y buscando la diversión a través del juego a la hora de adquirir nuevos conocimientos. Se diseñaron 3 cajas de materiales, divididas en naturales de pequeño tamaño, naturales o reciclados de gran tamaño y artificiales o llamativos. Dicha intervención será durante dos días, una en el aula de tres años y otra en el aula de cuatro años, comparando así las posibles diferencias existentes, a partir de una rubrica.

Palabras Claves: educación infantil, juego, creatividad, metodología y Recursos educacionales.

Abstract

With the development of this Final Degree Project, the importance of an education based on free play from an early age is revealed, introducing the theory of the loose piece. The emergence of this type of theory is fundamental because of the continuous use of work methodologies based on the development of students' convergent thinking, asking children for a single solution. An intervention in a school is presented to demonstrate that it is possible to carry out this type of methodologies as a teaching method and thus bringing the students a new game form, awakening the imagination and looking for fun through the game when acquiring new knowledge. Three boxes of materials were designed, divided into naturals of small size, natural or recycled large and artificial or striking. This intervention will be for two days, one in the classroom of three years and another in the classroom of four years, comparing the possible differences, starting from a rubric.

Keyword: Methodology, Preschool Children, play, Creativity and Educational resources

2. Introducción

"Todos los niños nacen artistas. El problema es cómo seguir siendo artistas al crecer." (Pablo Ruiz Picasso, siglo XX)

¿Por qué la “Teoría de las piezas sueltas”?

Según Cemades (2008), actualmente, las metodologías de trabajo más utilizadas en la escuela se basan en el desarrollo del pensamiento convergente del alumnado, pidiéndole a los niños y niñas una única solución. Con este tipo de metodologías se crean frustraciones en ellos y se limita un pensamiento divergente, donde sea posible más de una opción correcta. La creatividad es una característica propia del ser humano, que puede ser estimulada por el entorno familiar y social. En todas las personas, en su infancia, existe el impulso de experimentar, indagar, relacionar y crear, por ello, si en esta etapa del desarrollo limitamos en niños y niñas dicha característica, el pensamiento creativo va desapareciendo.

Esto nos pasa a la mayoría de los adultos, que no somos capaces de ser creativos, de imaginar las cosas de otra manera, solo vemos una única solución a los problemas, porque cuando fuimos pequeños nos enseñaron que las cosas solo podían ser de una manera, como debíamos colorear, con qué color, como se debía jugar...

La teoría de las piezas sueltas trae a las escuelas una forma de poder fomentar ese pensamiento creativo en nuestros niños, de poder imaginar y decidir cómo quieren jugar y darle así una utilidad nueva cada vez a una de las piezas.

Si desde un primer momento conseguimos mantener esa libertad, esa naturalidad, dándoles seguridad en sí mismos, podemos conseguir que ese desarrollo no disminuya y se conviertan en adultos creativos.

¿Qué voy a realizar?

Este trabajo está basado en la creación de varios recursos, tomando como eje principal la “Teoría de las piezas sueltas”, dando lugar a una intervención con dicho material en el aula de 3 y 4 años, realizando posteriormente una comparación de los resultados.

Se elaboraron 3 recursos, con diversas temáticas y se observaron las respuestas de los alumnos. Se llevó a cabo en dos edades distintas para observar si había cambios causados por ésta, dándoles a todos el mismo material y las mismas pautas.

Dicha intervención tuvo lugar en el colegio concertado Nuestra Señora del Andévalo, en Sevilla, con la finalidad de conocer y potenciar la imaginación de estos niños.

3. Objetivos

3.1. Objetivo general

- Diseñar un recurso educativo tomando como eje principal la “Teoría de las piezas sueltas”.

3.2. Objetivos específicos

- Llevar a cabo dicho recurso a un aula de 3 y 4 años
- Comparar los resultados encontrados para comprobar si influye la edad en la forma de utilizar estos recursos
- Fomentar la creatividad en el aula
- Motivar a los niños para que tengan un pensamiento divergente

4. Marco teórico

A lo largo de este apartado nos acercaremos a la teoría de “Las piezas sueltas”, en inglés llamada “The loose parts theory”. En el hablaremos del origen de la teoría, mostrando algunas de las definiciones e investigaciones que hasta ahora se han recogido sobre ella. Finalmente la vincularemos con el currículum haciendo referencia a los objetivos y contenidos que podrían trabajarse de este modo.

4.1. Origen de la teoría

Hace aproximadamente 50 años ya teníamos nuestras primeras concepciones sobre esta teoría, un hombre llamado Simon Nicholson, publicó "*The Loose Parts Theory*", en español, "*La Teoría de Piezas Sueltas*" en un artículo de una revista de arquitectura titulado "*Cómo no engañar a los niños*". En ella nos cuenta la importancia de la creatividad hoy en día, ya que la hemos concebido como un talento de solo unos pocos, donde a los demás no le está permitido y esto puede ser un gran problema (Nicholson, 1973).

Para ello contaba con dos evidencias:

- Que no hay nada investigado científicamente que diga que unos niños pueden nacer creativos y otros no.
- A todos los niños les gusta interactuar, jugar, experimentar, descubrir, inventar y pasarlo bien.

"En cualquier entorno, tanto el grado de inventiva y creatividad como la posibilidad de descubrimiento, son directamente proporcional al número y tipo de variables que haya" (Nicholson, 1971, p. 172-75).

4.2. Definiciones

Daly y Beloglovsky (2014) definían las partes sueltas como aquellos bellos objetos y materiales que los niños pueden mover, manipular, controlar y cambiar mientras juegan, convirtiéndolos en lo que quieran, fomentando la cooperación.

Esta forma de trabajar promueve la resolución de problemas, la imaginación, el sentido de la aventura y la emoción que nos produce jugar. Todo ello a partir de materiales que podemos tener fácilmente al alcance de nuestra mano. Cuantas veces le hemos regalado algo a un niño y ha terminado jugando más con el envoltorio que con el juguete. Esto es porque ese envoltorio, ya sea una caja o una bolsa, estimula más su curiosidad y su imaginación, ya que puede ser lo que ellos quieran que sea y pueden cambiar su utilidad cuantas veces quieran. A diferencia del juguete, que sus piezas ya están destinadas a ponerlas o usarlas de una manera específica.

Esta teoría podría estar fundamentada en la teoría del desarrollo de Jean Piaget (1952), donde hace hincapié en la necesidad que tienen los niños de aprender manipulando, de forma activa, el entorno que le rodea.

También hay que tener en cuenta no solo de donde viene esta teoría, sino para que, si sirve y si a nuestros alumnos en un futuro esta forma de aprender les ayudará en su vida. Paul Collard (2012) observó que nuestros niños de hoy en un futuro tendrán que trabajar en puestos que todavía no existen y que ni siquiera se han inventado. Por eso, necesitamos hacer de nuestros niños unos pensadores críticos y creativos, capaces de resolver cualquier problema que se les pueda presentar, inteligentes y capaces de comunicarse con los demás, y todas estas habilidades podemos desarrollarlas con la teoría de las piezas sueltas.

4.3. Investigaciones

Actualmente tenemos pruebas de cómo funciona esta teoría, ya que Marc Armitage en 2009, evaluó la eficacia en un estudio piloto en Reino Unido donde se introdujeron las piezas sueltas en el patio durante el recreo. Este estudio reveló que el hecho de haberles dado estas piezas sueltas había mejorado la inclusión de algunos niños, dándoles confianza en sí mismos. En los centros donde se ha introducido este recurso, los niños colaboran entre ellos, el entorno está lleno de risas, invitándose los unos a los otros a compartir las cosas, por lo que podemos decir que mejora el crecimiento social y emocional.

Con estos materiales además podemos potenciar diferentes formas de juego, como el juego funcional, donde los niños por si solos descubren que puede ser y que pueden hacer con ellos, el juego constructivo, creando algo nuevo usando objetos de otros juegos y el juego dramático.

Cuando los niños juegan al aire libre las posibilidades de estas piezas sueltas aumentan considerablemente, ya que hay estudios que corroboran que los niños se involucran más y son más activos en las áreas verdes.

“La naturaleza, que excita todos los sentidos, sigue siendo la fuente más rica de piezas sueltas” (Louv, 2008, p.87).

Nicholson (1971) recoge investigaciones y trabajos que la apoyan, y las agrupa en diferentes puntos, en un artículo de una revista de arquitectura titulado “*Cómo no engañar a los niños*”. En el primer punto trata los diseños que han sido creados para promover la interacción y ampliación de la comunidad, como por ejemplo los “parques de aventuras”, donde había una relación entre experimento y juego, con la implicación de la comunidad. Además, le da una gran importancia al diseño y la planificación conductual, es decir el estudio de las necesidades humanas para diseñar entornos hechos por el hombre.

Por otro lado, se realizó una investigación exhaustiva de la documentación sobre interacción e implicación humana, donde recogían lo que hicieron los niños con las piezas sueltas, lo que descubrieron, si se llevaron estas ideas luego a sus casas y familias, y cuáles fueron los materiales que más llamaron la atención. Solo les faltaba en la investigación la evaluación pedagógica. Además, esto estaba produciendo una tendencia a otros tipos de educación alternativas. Se propone poner en marcha una terapia de choque para mejorar la educación, el ocio y nuestros espacios, basándose en el principio de las piezas sueltas, para conseguir dar prioridad absoluta a los lugares donde hay niños, dejar a los niños jugar con una parte del proceso, dándoles un papel en el proceso del diseño, usar un enfoque interdisciplinar donde no haya diferencia entre trabajar y jugar y establecer un centro para el intercambio de información donde pudiera estar disponible para todos que lo necesitaran. Como conclusión este artículo se plantea que las piezas sueltas están actualmente controladas y establecidas por un sistema educativo no flexible y la mayor parte de metodologías que existen no tienen en cuenta esta teoría. El programa de choque que plantea puede servir como comienzo hasta que una nueva generación sea capaz de inventar nuevos sistemas con estas partes.

Nicholson (1971) decía que la teoría de las piezas sueltas tenía un problema, ya que el rango de posibilidades de interacción humana es demasiado amplio y casi todos los estudios conductuales solo hablan de generalidades, sin profundizar demasiado. En esta metodología ha podido encontrar un patrón evidente de comportamiento, que él lo llama un patrón autodidacta, esto quiere decir que los niños aprenden más rápido y fácilmente en ambientes que son similares a laboratorios, donde ellos pueden experimentar, divertirse y llegar a conclusiones por sí mismo.

La teoría de “Las piezas sueltas” tuvo un impacto en el currículo desde los años 60, cuando el principio de variables y piezas sueltas fue aceptado. Al permitir que el aprendizaje se produjera en el exterior la línea entre aprendizaje y ocio comenzó a desaparecer.

Nicholson (1971) pensaba, casi seguro, que los tipos de educación del futuro estarían formados por instalaciones que lleven a los niños y adultos hacia la comunidad y que permita a todos los miembros de la comunidad acceder a la instalación.

Actualmente está de moda la educación ambiental, por lo que hay una conciencia creciente de que las piezas sueltas más interesantes son aquellas que tenemos alrededor nuestra, en la naturaleza.

También hay grupos experimentando con la teoría de las piezas sueltas en galerías de arte y museos, utilizando obras interactivas, ya que se dieron cuenta de que hay otra forma de interactuar con el arte, no solo contemplar.

Esta teoría de las piezas sueltas plantea algunas cuestiones sobre como diseñamos las cosas, que parte puede inventar uno mismo y que parte pueden inventarla los niños y la comunidad, como introducir estas piezas sueltas en la vida de los niños y con qué función.

Maxwell, Mitchell y Evans (2008) realizaron un proyecto de investigación en dos etapas para analizar el comportamiento de los niños al añadir piezas sueltas al patio, poniendo especial atención en el juego simbólico y en el juego constructivo. Se realizaron dos estudios mediante la observación, un primer caso donde jugaban en un patio con estructuras enfocadas a la motricidad gruesa, como un puente, un columpio o una casa de madera. En este primer caso, tras el estudio se dieron cuenta de que dichas estructuras no fomentaban el juego simbólico ni constructivo. Y en el segundo estudio, añadían algunas piezas sueltas para ver qué comportamientos se podían dar. Se agregaron 15 bloques de espuma de poliestireno de gran tamaño, tres piezas de tela, cinco neumáticos, cinco tocones de árboles y tubos de PVC y propusieron una serie de hipótesis. Uno, habrá más juego simbólico cuando los niños estén con las piezas sueltas. Dos, los niños usarán estas piezas sueltas para construir espacios donde pueda darse el juego simbólico. Tres, si le dieran a elegir entre los espacios con piezas sueltas o estructuras de juego, los niños serán más propensos a jugar en espacios con piezas sueltas.

Los resultados indicaron que las piezas sueltas estimulaban el juego constructivo, la toma de espacio, y el juego más probable fue el simbólico. Como era de esperar, cuando las piezas sueltas se eliminaron cada uno de estos tipos de juego disminuyó.

4.4. Posibles materiales

A la hora de elaborar estas herramientas se pueden utilizar diversos materiales, y agruparlos en tres grandes bloques más utilizados, que son los naturales que abarca todo aquello que recoges de la naturaleza sin ninguna manipulación del ser humano, como pueden ser hojas, ramas, piedras, etc. Por otro lado, tenemos el bloque de los materiales hechos con madera, que está compuesto por piezas hechas de madera, pero que, si han podido ser manipuladas por el hombre y modificadas, en cuanto a color o forma. Y, por último, los materiales reciclados que son el producto resultante del reciclaje, que es el proceso por el cual sometemos a materiales usados para que puedan ser nuevamente utilizados.

4.4.1. Naturales

Gracias a esta nueva forma de trabajar, basada en la teoría de “Las piezas sueltas”, creo que tenemos como docentes una gran oportunidad para acercar a nuestros niños a la naturaleza. Tenemos un sinnúmero de materiales disponibles ahí fuera, como por ejemplo hojas, piñas, conchas, tierra, arena, piedras, palos y como he dicho anteriormente, actualmente está de moda la educación ambiental, por lo que hay una conciencia creciente de que las piezas sueltas más interesantes son aquellas que tenemos alrededor nuestra.

Los objetos naturales cuentan con grandes posibilidades de creación para un niño, donde un palo puede utilizarse como bastón, convertirse en un caballo o en una varita mágica. Un tronco caído puede transformarse en un dinosaurio, una nave espacial o una tienda: “los materiales no estructurados, señala Claire Warden, autora de Nature kindergartens (Jardines de infancia en la naturaleza) favorecen el pensamiento autónomo, la solución de problemas y, lo que es más importante, la afirmación y el orgullo de crear algo único por ti misma” (Warden, 2010).

La naturaleza para el niño es una increíble experiencia sensorial, donde elementos como tierra, barro, piedras, agua o aire, tienen un gran valor educativo, pero sin embargo están tan desprestigiados. “Los materiales naturales son todos distintos e infinitamente más complejos que las bolsas de plástico”, “Además son más baratos y sostenibles para la tierra y no se trata de coger un montón de cosas y llevarlas fuera sino de favorecer el contacto, de hacer perfume con pétalos de rosa o platos con las hojas”. La estimulación natural es mucho más suave, saludable, y respetuosa para los delicados órganos sensoriales infantiles (Freire, 2010).

4.4.1.1. Madera

Díaz Tufiño, Eduardo David. (2010), nos habla de cómo de los juguetes modernos, que eliminan la integración social con los demás, predominan actualmente en los sectores urbanos, limitando la capacidad de imaginación y esfuerzo de los niños. Llegando a la conclusión de que los niños destruyen los juguetes los cuales no son capaces de asimilar y aquellos que fomentan su creatividad y la participación lo cuidan. Y dando como solución, la utilización de juguetes de madera, siendo una herramienta esencial para que los niños aprendan a relacionarse con otros, utilizando su creatividad y disfrutando del momento.

4.4.1.2. Reciclado

Se considera que los materiales de reciclaje facilitan el desarrollo de las actividades específicas en el aula de educación inicial permitiendo la manipulación, y transformación de estos (Flores, 2014.)

4.4.2. Vinculación con el currículum

Uno de los asuntos más importantes cuando hablamos de educación, es no perder de vista el currículum, ya que a través de estas piezas sueltas los niños pueden aprender habilidades matemáticas, ordenando, clasificando y combinando los materiales, pueden aprender propiedades físicas, de cómo funcionan las cosas, como por ejemplo los imanes, promueven el desarrollo del lenguaje ya que se cuentan las historias unos y a otros o a otras personas y potenciar el arte, haciendo sus propias creaciones.

A continuación, voy a analizar algunos de sus objetivos recogidos en la Orden del 2008, que regula el curriculum de Educación Infantil en España (BOE), que podemos trabajar a través de esta metodología.

Gracias a esta teoría y a estos materiales podemos potenciar la autonomía del niño, ya que ellos son los que van a organizarse el juego y darle una utilidad a cada objeto, consiguiendo así más confianza en ellos, porque ninguna de sus opciones va a ser rechazadas.

Área 1. Conocimiento de sí mismo y autonomía personal

“5. Realizar, de manera cada vez más autónoma, actividades habituales y tareas sencillas para resolver problemas de la vida cotidiana, aumentando el sentimiento de autoconfianza y la capacidad de iniciativa.” (Objetivo de la Ed. Infantil BOE, p.1020).

Los niños necesitan tocar para aprender, sus manos son su instrumento principal, de esta manera conocerán todas las características de estos materiales que les serán presentados, siendo capaces de transformarlos en lo que ellos sean capaces de imaginar. También estos elementos pueden ser organizados y agrupados, pudiendo hacer series o simplemente contándolos, desarrollando sus habilidades matemáticas.

Área 2. Conocimiento del entorno

“4. Indagar el medio físico manipulando algunos de sus elementos, identificando sus características y desarrollando la capacidad de actuar y producir transformaciones en ellos.” (Objetivo de la Ed. Infantil h) BOE, p.1024).

“5. Representar atributos de elementos y colecciones, y establecer relaciones de agrupamientos, clasificación, orden y cuantificación, iniciándose en las habilidades matemáticas.” (Objetivo de la Ed. Infantil h) BOE, p.1024).

La teoría de las piezas sueltas se puede llevar al terreno de lo natural, haciendo una colección de objetos de la naturaleza como hojas, ramas, piñas, tierra, etc. Con estos materiales se puede conseguir grandes cosas, las cuales comentaré en el punto que viene a continuación.

“6. Interesarse por el medio natural, observar y reconocer animales, plantas, elementos y fenómenos de la naturaleza, experimentar, hablar sobre ellos y desarrollar actitudes de curiosidad.” (Objetivo de la Ed. Infantil h) BOE, p.1024).

“7. Conocer y valorar los componentes básicos del medio natural y algunas de sus relaciones, cambios y transformaciones, desarrollando actitudes de cuidado, respeto y responsabilidad en su conservación.” (Objetivo de la Ed. Infantil h) BOE, p.1024).

Área 3. Lenguajes: comunicación y representación

A la hora de realizar un juego simbólico, los niños verbalizan situaciones cotidianas y necesitan comunicarse unos con otros.

“1. Apropiarse progresivamente de los diferentes lenguajes para expresar sus necesidades, preferencias, sentimientos, experiencias y representaciones de la realidad.” (Objetivo de la Ed. Infantil h) BOE, p.1028).

5. Metodología

En este apartado podemos encontrar los pasos que he seguido durante este trabajo:

1. Búsqueda de información y configuración del marco teórico.

En primer lugar, he realizado una búsqueda exhaustiva de información, científica y académica, encontrando muy poca información y la gran mayoría en inglés. Por otro lado, encontré un libro un libro sobre esta teoría recientemente traducido en español que me fue de gran utilidad, todas las demás opciones tuve que traducirlas por mi cuenta.

2. Creación de materiales para la intervención.

En segundo lugar, a partir de esa literatura científica, realice mis propios materiales, viviéndolos en tres, naturales de pequeño tamaño, naturales o reciclados de gran tamaño y artificiales llamativos. Estos materiales fueron comprados en el caso de los artificiales y en el caso de los naturales fueron encontrados en la playa.

3. Puesta en práctica.

En tercer lugar, los materiales fueron llevados a dos aulas, en un primer momento al aula de 4 años y al día siguiente al aula de tres años, para así poder compararlas.

4. Recogida de información y análisis de los resultados.

Durante la puesta en práctica, con la intención de recoger información se grabó a los niños desde el momento en que se les presentaron los materiales y durante todo el tiempo que estuvieron jugando. Para ello se colocó una cámara en un trípode cerca de la mesa en la que situó el material.

Una vez grabados los videos, utilizamos la observación sistemática como herramienta para poder evaluar el material y ver la consecución de los objetivos planteados. Dentro de las técnicas de observación sistemática, creamos una rúbrica, dividida en 3 categorías, encontrando dentro de cada categoría determinados ítems. Este sistema de categorías e ítems se elaboró de forma deductiva (Gomes, 2007), fruto de lo recogido en los vídeos y lo estudiado teóricamente.

Así se determinaron las categorías: toma de contacto, tipo de juego y recogida del material. La primera hace referencia a la reacción de los niños y niñas cuando se enfrentan por primera vez al material. En la segunda se describe el tipo de juego y de relaciones que se establecen. Y en la tercera se alude a la forma en la que se realiza la recogida de los materiales.

INDICADORES	CLASE 3 AÑOS	CLASE 4 AÑOS
CATEGORÍA 1: TOMA DE CONTACTO		
1. El niño se queda parado sin saber que hacer		
2. El niño se acerca al material y juega sin ninguna reticencia		
3. El niño pregunta a la maestra sobre lo que puede hacer		
CATEGORÍA 2: TIPO DE JUEGO		
4. Respeta su espacio		
5. Mantienen un juego organizado		
6. Imita el juego de sus compañeros		
7. Juegan en grupo		
8. Utiliza la imaginación y la creatividad para darle una utilidad a los materiales		
9. Comparten materiales		
10. Necesitan de la aprobación para seguir jugando		
11. Mantienen un clima relajado		
12. Cuida el material		
13. Verbalizan sus ideas		
14. Utilizan todos los materiales		
CATEGORÍA 3: RECOGIDA DE MATERIALES		
15. Son capaces de organizar los materiales a la hora de recoger		
16. Participan todos a la hora de recoger		

5.Resultados y conclusiones.

Finalmente, analizados los datos se elaboró un apartado con los principales resultados obtenidos y tras él el último de los apartados de este TFG: conclusiones, implicaciones y limitaciones. Aquí se exponen las principales conclusiones, haciendo referencia a las limitaciones encontradas durante el desarrollo de este estudio y a las implicaciones futuras que puede tener.

6. Intervención

6.1. Contexto

Dicha intervención tuvo lugar en el colegio concertado Nuestra Señora del Andévalo, el cual es concertado y religioso, se encuentra en la calle Rojas Zorrilla, en la localidad de Sevilla, distrito San Pablo – Santa Justa. En este distrito podemos encontrar zonas de medio y bajo nivel socioeconómico. Se trata de un colegio pequeño, con una sola línea por curso, pero que va desde infantil hasta secundaria.

Este cuenta con un patio interior, donde los niños realizan el recreo, por lo que no tienen ningún contacto con la naturaleza. En el trabajamos por rincones y proyectos, pero en los cuales hay libro de fichas, teniendo una educación estructura y muy guiada.

En concreto va a realizarse en el aula de 3 años y el aula de 4 años, durante 1 día cada clase, y en un rincón.

6.2. Objetivos

- Observar las conductas de los niños en la toma de contacto
- Conocer la relación entre edad y juego simbólico
- Fomentar la creatividad
- Acercar a los niños al medio ambiente
- Proporcionar a los alumnos un juego libre
- Potenciar en juego simbólico
- Motivar a los niños para que tengan un pensamiento divergente

6.3. Contenidos

- Creatividad
- Juego libre
- Juego simbólico
- Pensamiento divergente

6.4. Implementación

6.4.1. Creación de materiales

En primer lugar, tras haber realizado una búsqueda de los materiales que se suelen utilizar o que son más recomendados, realicé una lista de los materiales que he utilizado. Estos materiales están organizados en cajas de cartón y una cesta de mimbre, ya que es importante no utilizar elementos plásticos.

También tuve que plantearme la organización de esos materiales y su agrupamiento, ya que una de las cosas a la que le da mucha importancia esta teoría es a la forma de presentarlos, dependiendo de los tamaños y de otras características como el material.

A continuación, recopilé los diferentes materiales. Algunos de estos materiales fueron comprados, reciclados y otros recogidos de la playa.

Finalmente, la lista de materiales quedo de la siguiente manera, ya que tuve que añadir algunos y cambiar otros, debido en algunos casos del tamaño de algunos y la edad de los pequeños como por ejemplo los ojos o la arena. Además, han sido organizado en tres bloques. Un primer bloque de materiales llamativos, formado por:

1. Depresores de colores
2. Limpiapipas
3. Plumas
4. Bolitas de colores
5. Botones
6. Mariposas
7. Gomillas
8. Telas
9. Canicas

Un segundo bloque de materiales naturales, formado por:

10. Depresores de madera
11. Conchas pequeñas y caracolas
12. Conchas grandes
13. Piedras
14. Tapones de corcho
15. Piñas pequeñas
16. Palos
17. Pluma de pájaro
18. Hojas
19. Semillas

Y un tercer bloque formado por materiales grandes reciclados o naturales:

20. Cesta
21. Rollos de papel de cocinas
22. Rollos de papel higiénico
23. Piñas grandes



Imagen 1. Materiales preparados

6.4.2. Puesta en práctica

Después de reflexionar sobre la manera más fácil para poder llevar el material al aula sin causar muchos inconvenientes y poder recoger las observaciones, que posteriormente serán analizadas, decidimos añadirlo a uno de los rincones durante 1 día en el aula de 3 años y otro día en la de 4 años. Dicho rincón será compuesto por dos mesas unidas, y en cada una cuatro niños, que en total serán ocho.

Encima de la mesa se encontraron un salvamantel por niño, para que cada uno tenga su espacio de creación. Para recoger las observaciones coloqué una cámara junto a las dos mesas.

A los alumnos se les explicó únicamente que es un material nuevo con el que podían jugar como ellos quisieran, que podían utilizar todo lo que hay en la mesa, y el único límite que se le añadió fue que no se podía jugar con esos materiales fuera del rincón. Podían entrar y salir del rincón con su carné, tantas veces quisieran.

Y finalmente, debieron recoger los materiales entre todos los que quedaron en el rincón cuando llegó ese momento.

7. Resultados

A continuación, se recogen los principales resultados encontrados tras la puesta en práctica de la intervención. Dichos resultados aparecen organizados en tres categorías que son las determinadas en el análisis de la información. Dentro de cada categoría se encuentran varios ítems o elementos que se han podido identificar en las grabaciones.

7.1. Primera Categoría: Toma de contacto

En esta categoría se analizarán las primeras actuaciones que tuvieron los niños al presentarle el material y darle una serie de indicaciones mínimas.

- Ítem 1. El niño se queda parado sin saber que hacer
- Ítem 2. El niño se acerca al material y juega sin ninguna reticencia

En cuanto al “Ítem 1. El niño se queda parado sin saber que hacer” y el Ítem 2. El niño se acerca al material y juega sin ninguna reticencia”, no he podido notar muchas diferencias, ya que en las dos clases ha habido un primer acercamiento muy parecido, no quedándose parado casi ningún niño. Solo alguno se quedaba un poco parado y se ponía a dar vueltas por la mesa para observar lo que hacían los demás, pero eso ocurrió más en la clase de cuatro años.

- Ítem 3. El niño pregunta a la maestra sobre lo que puede hacer

Además, me he encontrado en la clase de cuatro años, nada más poner los materiales en la mesa, con frases como “Seño, ¿Cómo se juega a esto?” o “Seño, que juego tan difícil”, por haberles dicho que podía jugar como ellos quisieran. Esto puede haber ocurrido debido a que los niños no están acostumbrado al juego libre, sino a que todos los juegos estén estructurados y solo se puedan hacer de una manera. En cambio, en la clase de tres años, al ser su primer año de colegio, no están tan acostumbrado a esto.



Imagen 2. Niños de 3 años empezando a jugar



Imagen 3. Niños de 4 años empezando a jugar

7.2. Segunda Categoría: Tipo de juego

En esta categoría analizaremos los diferentes tipos de juegos que se han podido observar y aquellas cuestiones que están estrechamente relacionadas, como la organización, refiriéndonos a cómo van dejando el material mientras lo utilizan, y si lo cuidan, también observamos otros aspectos como si se realizan imitaciones, como se organizan si en grupo o de manera individual, la utilidad que le dan al material, si los comparten, el clima que fomenta y si aparecen verbalizaciones en esos juegos.

- Ítem 4. Respeta su espacio
- Ítem 5. Mantienen un juego organizado
- Ítem 6. Imita el juego de sus compañeros
- Ítem 7. Juegan en grupo
- Ítem 8. Utiliza la imaginación y la creatividad para darle una utilidad a los materiales
- Ítem 9. Comparten materiales
- Ítem 10. Necesitan de la aprobación para seguir jugando
- Ítem 11. Mantienen un clima relajado
- Ítem 12. Cuida el material
- Ítem 13. Verbalizan sus ideas
- Ítem 14. Utilizan todos los materiales

Esto último que he comentado tiene relación con el ítem “6. *Imita el juego de sus compañeros*”. En la clase de tres años, era un juego mucho más simbólico, como jugar a los papas y a cocinar, y el que no sabía qué hacer con los materiales se unía al juego del compañero. Lo cual nos sorprendió mucho, porque en tres años empieza a aparecer el juego simbólico, y ellos ya lo tienen interiorizado, como dice Hernández, Ricardo (2002, p.134-137.):

A partir del tercer año se inicia la descentración y el juego social va adquiriendo una importancia creciente, de modo que entre los tres y los seis años se inicia el juego colectivo lo que le llevará al conocimiento del "nosotros" en relación a juegos de imitación y asunción de roles. El niño empieza a relacionarse con sus iguales y se asocia para jugar con ellos. El juego es un medio de aprendizaje y de relación con los demás. Es la época con más carga de imaginación y fantasía.

En cambio, en cuatro años si encontré más imitación entre ellos, pudiendo observar perfectamente como miraba el folio del compañero, debido al tipo de juego, que se basaba, en hacer sus creaciones en el folio blanco, como se puede observar a continuación en la foto.



Imagen 4. Niños de 4 años empezando sus creaciones

Por otro lado, podemos agrupar tres ítems, como son el “4. *Respetar su espacio*”, el “5. *Mantienen un juego organizado*” y “7. *Juegan en grupo*”, que se pudieron observar muy claramente, teniendo un juego muy diferenciado. En la clase de tres años, como he comentado antes tenían un juego más del estilo de jugar a las casitas, a los papas y a cocinar, por lo que no respetaron el espacio y era un juego desorganizado, moviendo las cosas al suelo y mezclándolas en la cesta, pero si jugaban más los unos con los otros. Y en la otra aula, la de cuatro años, casi todos respetaban su espacio y realizaban creaciones diversas, sin moverlas de las mesas, pero era un juego más individual.



Imagen 5. Niños de 4 años con sus creaciones

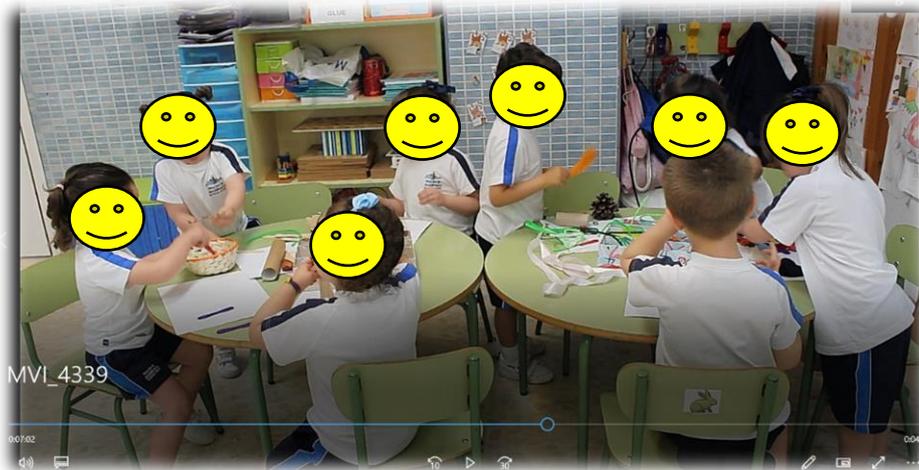


Imagen 6. Niños de 3 años jugando

Otro de los ítems, que están relacionados con mantener el juego organizado es el “12. *Cuida el material*”, que no tendría porque, pero al no mantener un juego organizado, moverlas al suelo o mezclarlas y por el tamaño de las piezas, en el aula de tres años no se han cuidado los materiales, muchas piezas se perdieron y otros terminaron rotas. Y en el aula de cuatro años, solo se cayeron al suelo algunas piezas, pero eran recogidas en el momento.

Además, como continuo de voluntaria en el aula de tres años, he dejado allí los materiales para todas las veces que quieran jugar y cada vez hay más cosas rotas y mezclada con otros juguetes, aunque disfrutan muchísimo.



Imagen 7. Niños actualmente tras varios días con los materiales

En las dos aulas se pueden ver de igual manera muchos de los ítems, como son el “8. *Utiliza la imaginación y la creatividad para darle una utilidad a los materiales*”, “9. *Comparten materiales*” aunque se han podido observar un poco más de conflicto en el aula de tres años, por la etapa de egocentrismo, tampoco había mucha diferencia, debido a que no existían muchos casos.



Imagen 8. Niños de 3 años compartiendo

En el caso del ítem “10. *Necesitan de la aprobación para seguir jugando*”, lo he podido observar más en el aula de cuatro años. Además, me he encontrado con frases como “¡Mira qué bonito me está quedando!” cuando ya estaban realizando sus creaciones.



Imagen 9. Niños de 4 años buscando aprobación

Una de las características que tenía esta metodología es que propiciaban un clima relajado, por lo que yo añadí el ítem “11. *Mantienen un clima relajado*”, para poder comprobarlo, y en definitiva puedo decir que en el aula de cuatro años se pudo ver claramente, ya que es una clase con muchos problemas de conducta, y durante todo el rato que estuvieron jugando solo hubo un conflicto y solo tuve que decirle que había muchos materiales más para jugar. En cambio, en el aula de tres años, no se puede observar tanto esta característica, ya que, si hubo un poco más de conflicto, pero tampoco suele ser una clase conflictiva normalmente.

Por último, en esta categoría, nos encontramos con el “*Ítem 13. Verbalizan sus ideas*” y el “*Ítem 14. Utilizan todos los materiales*”, donde podemos observar que todos son capaces de expresar sus ideas mientras que juegan y que suelen utilizar todos los materiales, no existiendo predilección por ninguno de ellos, además no se encuentra mucha diferencia entre las dos clases, aunque probablemente verbalizaron más los de tres años, por el hecho de que jugaban en grupo y el cuatro años estaban más metidos en sus creaciones de forma individual y con un clima más relajado.

7.3. Tercera categoría: Recoger

Por último, esta categoría se observará la manera que tienen los niños de recoger el material, teniendo en cuenta que el material estaba organizado originalmente cuando se lo presentaron en dos cajas diferenciadas, y dentro de ellas con pequeños separadores para que agruparan los elementos. Y dentro de la manera que tienen de recoger miramos, si son capaces de diferenciar esas características para guardarlas correctamente y si participan a la hora de esa recogida y si no es así porque sucede.

- Ítem 13. Son capaces de organizar los materiales a la hora de recoger
- Ítem 14. Participan todos a la hora de recoger

Finalmente, a la hora de recoger, que está recogida en el ítem “13. *Son capaces de organizar los materiales a la hora de recoger*”, se puede observar más facilidad en la edad de cuatro años, porque son capaces de diferenciar cual iba en una caja y cuál iba en la otra y la edad de tres años lo meten todo del tirón donde vayan pudiendo. Una de las cosas que he observado a posteriori, observando como siguen jugando con los materiales, es que cada vez recogen peor y mezclan todo, pero cuando me he parado para preguntarse si sabían dónde iba cada cosa, sabían perfectamente diferenciar los materiales de una caja de la otra, por lo que he llegado a la conclusión de que es pereza por lo que recogen así.

Y en cuanto al ítem 14, como en todos los juegos, la hora de recoger es la que menos les gusta, habiendo niños que se escaquearon de recoger y otros que desde primer momento ayudaron.



Imagen 10. Caja de materiales naturales



Imagen 11. Materiales llamativos

8. Conclusiones, implicaciones y limitaciones

Tras la intervención y el análisis de los resultados, se plantean las siguientes conclusiones:

En primer lugar, he podido confirmar una de las hipótesis que me planteaba: la falta de imaginación de algunos de los niños, debido a la costumbre de trabajar por fichas y darle todo de forma estructurada, con una serie de pautas. Cuando les presenté este nuevo juego y les comenté que podían jugar con él como quisieran, se quedaron muy extrañados e hicieron comentarios del tipo, “que difícil”. Esta dificultad se pudo observar más en los alumnos y alumnas de cuatro años, demostrando aún más, que esto es debido al hecho anteriormente comentado, pues en los pequeños de tres años no se nota tanto esta barrera, debido a que todavía no están tan acostumbrados a esta forma de trabajar, algo que me ha sorprendió gratamente.

Además, al ser un colegio pequeño, el patio con el que cuentan es interior, por lo que estaban poco vinculados a la naturaleza, y son niños de ciudad. Esto se pudo ver claramente cuando empezaron a ver los materiales, porque ellos mismos te decían, que no sabían que era ese objeto, o que, hacia ese objeto en la clase, como si estuviera prohibido que eso estuviera ahí.

También he podido llegar a la conclusión que es mejor utilizar materiales más grandes en edades más pequeñas, como por ejemplo en tres años, porque al ser tan pequeños terminaban en el suelo.

Por otro lado, he encontrado en el camino una serie de limitaciones. La primera limitación con la que me encontré al empezar este trabajo fue con la falta de información e investigaciones científicas, ya que en español esta es inexistente, pero en inglés hay también muy poco que encontrar, por lo que me ha imposibilitado hacer el marco teórico más extenso.

Otra de las limitaciones fue el tiempo que me permitían llevarlo al colegio y la disponibilidad, ya que en un primer momento quise llevarlo en todas las edades de infantil, y durante un periodo, para que se pudiera ver la evolución del juego y una comparación más amplia y finalmente solo se ha podido llevar a dos edades y durante un día cada uno.

Por último, después de haber realizado este trabajo, me he podido acercar al a un mundo nuevo relacionado con recursos poco estructurados y juego, en concreto de la teoría de la pieza suelta, la cual me ha parecido muy interesante y necesaria para llevarla a la práctica. Me gustaría poder utilizarla en un futuro cuando este ejerciendo como tutora, ya que he podido comprobar las ventajas de esta. Además, creo que es algo fácil de poder llevar a cabo, donde los niños se entretienen mucho, fomentando su creatividad, y acercándolos a la naturaleza a través de algunas piezas.

9. Referencias bibliográficas

- Cemades, I. (2008). Desarrollo de la creatividad en Educación Infantil. *Creatividad y sociedad*, 12, 7-20.
- Daly, L. & Beloglovsky, M. (2014). *Loose parts: Inspiring play in young children*. Retrieved from <https://ebookcentral.proquest.com>
- Díaz Tufiño, E. D. (2010). *Proyecto de factibilidad para la creación de una microempresa dedicada a la fabricación y comercialización de material lúdico-didáctico de madera para niños de 0 a 5 años de edad, ubicada en la ciudad de Quito* Bachelor's thesis. Universidad politécnica Salesiana: Quito. Disponible en: <https://docplayer.es/28109438-Tesis-previa-a-la-obtencion-del-titulo-de-ingeniero-comercial.html>
- Flores, V. A. (2014). *Los juegos infantiles con material de reciclaje y su incidencia en el desarrollo de la motricidad gruesa de los niños y niñas del primer grado del centro de educación general básica "Pujilí" del cantón Pujilí de la provincia de Cotopaxi*. Trabajo fin de grado. Universidad técnica de Ambato: Ecuador.
- Freire, H. (2010). La escuela es el bosque. *Cuadernos de pedagogía*, 407, 72-75.
- Gomes, R. (2007). Análisis de datos en la investigación cualitativa. En: R. Gomes, S. Ferreira & O. Cruz, *Investigación social* (pp. 53-61). Buenos Aires: Lugar Editorial.
- Hernández, Ricardo (2002). El juego en la infancia. *Revista Candidus*, 4(21-22), 134-137.
- Louv, R. (2008). *Last child in the woods: Saving our children from nature-deficit disorder*. EEUU: Algonquin books.

- Maxwell, L. E., Mitchell, M. R., & Evans, G. W. (2008). Effects of play equipment and loose parts on preschool children's outdoor play behavior: An observational study and design intervention. *Children Youth and Environments*, 18(2), 36-63.
- Nicholson, S. (1973). The Theory of Loose Parts. *Man/Society/Technology--A Journal of Industrial Arts Education*, 32(4), 172-75.
- Orden, E. C. I. (2007). 3960/2007, de 19 de diciembre. *Curriculo y regulación de la ordenación de la educación infantil en España*. Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte