



GRADO EN MAGISTERIO EN EDUCACIÓN INFANTIL

CURSO 2021/2022

Facultad de Educación. Universidad de Cantabria

LAS PIEZAS SUELTAS COMO OPORTUNIDADES DE
JUEGO Y APRENDIZAJE

THE LOOSE PART AS PLAY AND LEARNING
OPPORTUNITIES

Autor/a: Miriam Calderón Arroyo

Director/a: Noelia Ceballos López

Fecha: 4 de julio del 2022

V.ºB.º Director /a

V.ºB.º Autor/a

RESUMEN

El presente Trabajo de Fin de Grado presenta el diseño y desarrollo de cuatro propuestas pedagógicas construidas a partir de la teoría “Loose Part” (Piezas Sueltas) y dirigidas al alumnado de 5 años de Educación Infantil de un Colegio Concertado de la Comunidad Autónoma de Cantabria en el curso escolar 2021/2022. Las Piezas Sueltas son materiales desestructurados que se ofrecen para el desarrollo del juego infantil. Estos permiten que los niños aprendan, experimenten y manipulen dentro de su propio juego fomentando así su ya innata creatividad. Tras una aproximación teórica al concepto de piezas sueltas, los materiales y el juego en esta etapa educativa, se plasman las cuatro propuestas y las fases de creación de las mismas, junto a las decisiones tomadas durante su diseño. Finalmente, presentamos los resultados y conclusiones que podemos sintetizar en el predominio del Juego Cooperativo y del Juego Simbólico, y la provocación y la propuesta del escenario de juego abierto como las intervenciones favoritas de los alumnos.

Palabras clave: Piezas Sueltas, juego, Educación Infantil.

ABSTRACT

This Final Degree Project shows the design and development of four pedagogical proposals built from the "Loose Part" theory and aimed at 5-year-old students of Early Childhood Education of a Concerted School of the Autonomous Community of Cantabria in the 2021/2022 school year. Loose Part are materials that allow children to learn and experiment with their own game. These allow children to learn, experiment and manipulate within their own game, promoting their already innate creativity. After a theoretical approach to the concept of loose pieces, the materials and the game in this educational stage, the four proposals and their creation phases are reflected with the decisions made during their design. Finally, we present the results and conclusions that we can synthesize in the predominance of the Cooperative Game and the Symbolic Game and the provocation, and the proposal of free game as the favorite interventions of the students.

Key-words: Loose Part, play, early childhood.

Índice

1. INTRODUCCIÓN.....	3
2. ESTADO DE LA CUESTIÓN Y RELEVANCIA DEL TEMA.....	4
2.1. La importancia de los materiales en Educación Infantil.....	4
2.2. ¿Qué son las Piezas Sueltas?	6
2.2.1. Tipos de Piezas Sueltas.....	10
2.2.2. Fases que podemos encontrar para la puesta en práctica de una actividad basada en la teoría de las Piezas Sueltas	12
2.3. El juego en educación infantil.....	16
3. OBJETIVOS.....	19
4. DISEÑO DE LA INNOVACIÓN.....	20
4.1. Contextualización de las propuestas: características del centro y del aula	20
4.2. Diseño de las propuestas	21
4.2.1. Fases	21
5. DESARROLLO DE LA INNOVACIÓN.....	31
6. CONCLUSIONES.....	38
7. ANEXOS	40
8. BIBLIOGRAFÍA	42

1. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo detalla el proceso de diseño, desarrollo y valoración de cuatro propuestas (una provocación, dos minimundos y un escenario de juego abierto) basadas en las Piezas Sueltas. Estas están dirigidas al alumnado de 5 años de Educación Infantil de un Colegio Concertado de la Comunidad Autónoma de Cantabria en el curso escolar 2021/2022.

La elección del tema surgió por el interés por conocer metodologías educativas y propuestas que no hubiese visto antes y que consistiesen, primordialmente, en promover el juego libre de los niños y niñas. Las experiencias que he vivido en los distintos centros educativos donde he realizado los periodos de prácticas de mi formación universitaria me han hecho reflexionar sobre nuevas formas de enseñar o, más bien, de invitar a los niños y niñas a aprender. Quería conocer metodologías más centradas en el propio aprendizaje de los menores donde sean ellos quienes aprendan, exploren y descubran, donde sean los protagonistas de su propio aprendizaje y tengan la libertad y la autonomía de decidir qué y cómo aprender.

De esta forma apareció la propuesta de las Piezas Sueltas, la cual encajaba perfectamente con aquello que quería conseguir. Estos materiales permiten que la infancia juegue mientras tienen la oportunidad de conocer el mundo que les rodea, descubrir la realidad desde la libertad, desarrollar su creatividad, la sorpresa ante lo inesperado, teniendo en cuenta las características personales de cada uno, así como las del entorno.

El presente documento estará guiado, en primer lugar, por un marco teórico, en torno a la importancia de los materiales en Educación Infantil, a la teoría de las Piezas Sueltas y a la importancia del juego. En segundo lugar, los objetivos que se pretenden conseguir con el trabajo y el diseño y el desarrollo de tres propuestas de intervención basadas en las Piezas Sueltas.

2. ESTADO DE LA CUESTIÓN Y RELEVANCIA DEL TEMA

2.1. La importancia de los materiales en Educación Infantil

La educación es un proceso de formación y desarrollo a través del cual el educando va creciendo y adquiriendo las competencias necesarias para ir formando parte activa de la sociedad (Moreno, 2015). La curiosidad es uno de los motores del aprendizaje en la infancia, gracias a ese impulso innato, los más pequeños empiezan a conocer el mundo que les rodea, investigando y experimentando con todo objeto o elemento que se encuentra en su radio de acción (Moreno, 2015). Los materiales que utilizamos en el proceso de enseñanza-aprendizaje con los niños y niñas juegan un papel muy importante, siendo mediadores entre estos, el educador y el entorno que les rodea. Es por ello que *“los materiales que se ofrecen a los niños han de estar minuciosamente preparados, seleccionados y deben de favorecer una actividad física e intelectual”* (Moll y Pujol, 1998, p. 467).

Cualquier material puede utilizarse como recurso en dicho proceso, pero no todos se conciben para fines educativos. Existe un amplio catálogo de materiales que se utilizan con carácter educativo, aunque la finalidad para la que fueron creados no fuese pedagógica. Gracias a la creatividad, imaginación, investigación y experiencia de los docentes, estos materiales se adaptan a las necesidades y características de los alumnos (Moreno, 2015).

De esta manera, cuando hablamos de materiales y recursos que se utilizan en educación, estamos abarcando a un gran abanico de elementos y herramientas, así como el mobiliario, el material didáctico... o cualquier otro elemento que implique la acción del niño y contribuya a su aprendizaje (Moreno, 2015). Existen múltiples formas de clasificar los materiales didácticos, de hecho, según Ameijeiras (2002) no se puede establecer una única clasificación, sino solamente reflexionar sobre una posible ordenación que permita adecuar los materiales a los objetivos propuestos. La ordenación propuesta sería: materiales de manipulación, experimentación y observación; materiales que desarrollan el pensamiento lógico; materiales para la representación y la simulación; para la expresión, oral; y, por último, materiales para la expresión plástica y musical.

En este trabajo optamos por clasificar los materiales atendiendo al grado de estructuración de los mismos:

- **Materiales estructurados**, es decir, materiales con usos definidos, cuyas funciones están claramente determinadas, resultando limitantes las opciones de juego. Estos materiales posibilitan una única forma de juego, acotando sus posibilidades a una edad, uso y actividad y limitando su creatividad. Habitualmente se presentan de forma bastante llamativa y atractivos para la infancia por su variedad de colores. Estos son, por ejemplo, los juegos comerciales.
- **Materiales no estructurados**, aquellos que no tienen un fin concreto, ofreciendo multitud de posibilidades de acción y permitiendo que los niños y niñas sean los protagonistas en la acción y el juego. Tienen el beneficio de ser materiales versátiles, cargados de información sensorial, la cual reciben los menores a través de la experimentación, la manipulación y ofreciendo gran información de texturas, colores, sabores, formas, información auditiva, visual, táctil, etc. Algunos ejemplos de este tipo de materiales son: alimentos, elementos naturales o reciclados, cartón, etc. ¿Cuántas veces le hemos regalado algo a un niño y, finalmente, ha terminado jugando más con el envoltorio que con el juguete? Esto es porque el envoltorio puede ser lo que ellos quieran y pueden usarlo de la forma que ellos quieran, estimulando así su curiosidad e imaginación. A diferencia del juguete, cuyas piezas están diseñadas con el fin de ser utilizadas de una manera específica (Guerra, 2019).

En conclusión, la enseñanza por medio de la interacción con elementos que estimulan la acción y la manipulación permiten que los niños desarrollen sus sentidos para conocer, investigar y aprender, convertirá la tarea educativa en un proceso más personalizado y adaptado a las necesidades e intereses del alumnado.

2.2. ¿Qué son las Piezas Sueltas?

Tras estudiar la importancia de los materiales en Educación Infantil y concluir que el material no estructurado ofrece numerosos beneficios y posibilidades educativas, nos adentramos en las “Piezas Sueltas”, un tipo de material desestructurado.

Según Nicholson (1971), quien publica su teoría en un artículo titulado “Cómo NO engañar a los niños”, la teoría de las Piezas Sueltas es una oportunidad para que los niños expresen su creatividad mediante el uso de materiales abiertos o desestructurados que pueden manipularse y transformarse, y las variables que estos albergan para crear a través del juego autodirigido. Las Piezas Sueltas no están diseñadas con un fin concreto ni tienen instrucciones de uso, sino que invitan al juego abierto con altos niveles de exploración libre, creativa, compleja y no estructurada. De hecho, dicha teoría defiende que todos somos creativos si nos dan las herramientas para ello y establece que la exploración, la creatividad y la inventiva son directamente proporcionales a la variedad en un entorno (Gull et al., 2019).

Para Lester y Maudsley (2007) “La teoría de las 'Piezas Sueltas' propone que las posibilidades de juego, interacción, exploración y descubrimiento, creatividad, etc. pueden estar directamente relacionadas con el número y tipo de características del entorno” (p.29). Las Piezas Sueltas no son solo objetos que abarcan lo tangible, sino que también aluden a los fenómenos no tangibles que acompañan a dichos objetos. Estos fenómenos no tangibles que acompañan a las Piezas Sueltas son las variables. Estas pueden ser: olores y otros fenómenos físicos como la electricidad, el magnetismo y la gravedad; medios como gases y fluidos; sonidos, música, movimiento, reacciones químicas, etc.

Nicholson llega a estas conclusiones gracias a su experiencia como niño, al conocimiento de las pedagogías constructivistas y al movimiento de “aprendizaje por descubrimiento” de los años sesenta, desarrollado por Bruner y sostenido por las teorías de Piaget, Papert y Dewey. Dichos autores comparten una visión revolucionaria de la infancia y de cómo aprendemos mejor de forma activa, autónoma y motivada por la manipulación de elementos que fomenten la

investigación, el descubrimiento y la resolución de problemas (Vela & Herrán, 2019). Si bien Nicholson (1971) acuñó la idea de Piezas Sueltas a principios de la década de 1970, las diferentes experiencias e investigaciones no han compartido una definición de qué son, qué implican y cómo se componen. Algunos investigadores como Daly y Beloglovsky (2014) definían las Piezas 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*. García y Mosquera (2019), afirman que las Piezas Sueltas son:

Objetos muy variados que se pueden utilizar solos o combinados unos con otros y que permiten que los niños los manipulen, los cambien, los muevan o los controlen dentro de su juego, ya que, ofrecen infinitas posibilidades y dejan libre nuestra ya innata creatividad fomentando el desarrollo del juego simbólico, físico, verbal y musical, dramático, de construcción, de fantasía, etc. (p.19).

Otros autores, tratan de definir las a través de sus características. Así Gençer y Avci (2017) destacan las siguientes características de las Piezas Sueltas:

- **Son fascinantes:** son especialmente atractivas para los niños por la curiosidad que despierta lo que les rodea. Estos recursos y materiales no están creados para una determinada función, ni tienen una forma correcta o incorrecta de utilizarse, sino que sus usos son totalmente diversos (Horvat, 2016; Daly & Beloglovsky, 2015).
- **Son valiosas:** como Nicholson (1971) afirma, el grado de creatividad depende del tipo y número de variables del entorno. Son los propios niños quienes determinan las opciones de juego en función de la diversidad de los materiales a los que tienen acceso. En muchas ocasiones, un palo puede ofrecer muchas más posibilidades que una diapositiva: puede utilizarse de caña para pescar, de espada, de varita mágica...
- **Son materiales de fin abierto:** es decir, ofrecen pensamiento y posibilidades infinitas. Los materiales son flexibles y naturales, permitiendo que los niños observen cambios naturales como, por ejemplo,

estacionales. De esta forma, mientras el palo tiene multitud de variables, permitiendo que los niños creen sus sueños, la diapositiva se utiliza siempre para un único propósito (Daly & Beloglovksy, 2015).

- **Activan y desarrollan nuevos aprendizajes y habilidades de pensamiento:** Las experiencias en la naturaleza, en las que más de un sentido está activo, ayudan a crear aprendizajes en un entorno que favorece el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la concentración.
- **Fomentan la creatividad y la resolución de problemas:** Los materiales de fin abierto son muy importantes en las aulas ya que brindan diversidad de oportunidades para construir, pensar en el espacio, las medidas, explorar, pensar, diseñar, crear historias con las que aprender, etc.
- **Apoyan las áreas del desarrollo:** las Piezas Sueltas permiten que los niños desarrollen distintas áreas de forma simultánea. Los niños tienen la oportunidad de trabajar su desarrollo social colaborando con los demás; su desarrollo motor cargando distintas piezas o trepando árboles; su desarrollo emocional expresándose, sintiendo, pensando y dando sentido; y su desarrollo del lenguaje gracias a las interacciones verbales. (Daly & Beloglovksy, 2015, Weisman Topal & Gandini, 1999).
- **Favorecen la participación infantil:** Los niños tienen que ser libres de jugar. El juego es un derecho y como tal los niños deberían tener derecho a elegir e intervenir en cuestiones relacionadas con este. Las Piezas Sueltas permiten que sean los propios niños quienes decidan su propio juego.

A continuación, se muestra una tabla (Tabla 1) en la que diferenciaremos lo que son y lo que no son las Piezas Sueltas para especificar aún más sus características:

Tabla 1.

Lo que son y lo que no son las Piezas Sueltas.

LO QUE SON LAS PIEZAS SUELTAS	LO QUE NO SON LAS PIEZAS SUELTAS
Materiales, objetos y herramientas de fin abierto y muy versátiles	Materiales, objetos y herramientas de fin cerrado
Uso de materiales de forma autodirigida	Uso de materiales de forma dirigida por el adulto
Materiales de juego no-estructurado, no guiado y sin reglas fijas	Materiales de juego estructurado, guiado y reglado
Uso de materiales de fin abierto, que pueden manipularse y transformarse	Uso de materiales sin posibilidad de variación
Se promueve la creatividad, espacio infinito para ella, y la resolución de problemas	No se promueve la creatividad
Apoyan las áreas del desarrollo, activando y desarrollando nuevos aprendizajes y habilidades, y favorecen la participación infantil	Tienen funciones muy limitadas, no siendo imprescindibles para la acción educativa
Se promueve la exploración y la invención y estas son proporcionales a la variedad del entorno	No se da importancia a la variedad del entorno para dar lugar a la exploración y la invención
Una de las claves es la versatilidad de cada pieza, lo son tanto que se puede trabajar a cualquier nivel y a cualquier escala	La versatilidad de cada pieza no es importante. Son piezas muy concretas y distintas dependiendo del nivel y la escala en la que se utilicen
Se permite que los niños piensen por sí mismos, creen y saquen sus propias conclusiones	Es una actividad con un número de pasos determinado y con un final cerrado
El único límite es la imaginación de cada niño	Existen muchos límites impuestos por los adultos
Se utilizan materiales no estructurados que abarcan lo tangible (ej.: materiales) y lo no tangible (ej.: electricidad), es decir, pueden ser materiales o inmateriales.	Se utilizan materiales estructurados que únicamente abarcan lo tangible

Fuente. Elaboración propia.

En definitiva, la clave de la teoría hace referencia a la libertad que proporciona la versatilidad de cada pieza, esa que permite que los niños piensen por sí mismos y que creen sus propios materiales mientras sacan sus propias conclusiones a partir de la experimentación y la interacción sobre cualquier concepto. Las Piezas Sueltas son, como hemos podido observar, materiales no estructurados, es decir, materiales que no tienen ningún fin concreto ligado a objetivos de aprendizaje; característica esencial para permitir dicha libertad en los niños, la cual les permite que materiales, cosas, objetos, utensilios, etc. que no son nada, puedan serlo todo con un único límite: la imaginación de quien los usa (Vela & Herrán, 2019). Los niños y niñas de hoy en día tendrán que trabajar en puestos que actualmente ni siquiera se han inventado. Nuestro deber es motivarles y darles las herramientas para que se conviertan en pensadores críticos y creativos, capaces de pensar, de resolver problemas y de comunicarse con los demás. Todas estas habilidades podemos desarrollarlas con la teoría de las Piezas Sueltas.

2.2.1. Tipos de Piezas Sueltas

Puede que, en un primer momento, parezca difícil seleccionar las Piezas Sueltas pero cualquier elemento puede convertirse en una Pieza Suelta perfecta para el juego infantil.

Vela y Herrán (2019) ofrecen la siguiente clasificación de Piezas Sueltas en función del tipo de material:

- Elementos naturales: la utilización de materiales reciclados, naturales y sostenibles permite ver el juego desde una perspectiva más respetuosa y responsable con el medio ambiente. Podemos encontrar dos tipos de materiales naturales:
 - Naturaleza viva: la cual aporta infinidad de olores, colores, texturas, etc. que varían dependiendo del momento del año en el que nos encontremos, por lo que permiten apreciar los ciclos de la naturaleza, reconectar con ellos y con nuestras propias raíces.

- Naturaleza muerta: la cual nos enseña que todo es cíclico, que está en cambio constante y que tiene sus propios tiempos, pero siempre tienen una función.
- Madera y corcho: materiales que, por su abundancia y durabilidad, son los materiales más comunes en la fabricación de objetos. A estos se le añade la madera coloreada con el fin de atraer el juego.
- Textil: material estrella para el juego simbólico que aporta texturas, colores, técnicas y propiedades que no se consiguen con otros materiales. Son tan versátiles que podemos limpiarnos, protegernos, disfrazarnos, construir...
- Papel y cartón: elementos cotidianos que nos permiten crear todo tipo de elementos y utilizarlos para almacenar, dibujar, proteger... Además, su bajo coste y su fácil acceso permite utilizarlos para un sinfín de posibilidades.
- Metal: material que muchos pueden considerar inapropiado y peligroso pero que, cuidando estos factores podemos disfrutar de sus muchos beneficios tales como la construcción del magnetismo y la variedad de sonidos que podemos obtener de ellos.
- Plástico: A pesar de ser un material muy utilizado en los juguetes de hoy en día, no lo es tanto como material de fin abierto, aunque actualmente hay muchos movimientos que impulsan a aprovechar estos materiales reciclados para trabajar con los niños y niñas de forma que creen conciencia del respeto al medio ambiente.
- Cristal: elemento prohibido en el juego de muchos lugares, pero que gracias a la filosofía Montessori se ha incluido en algunos de ellos. El cristal y el vidrio tienen algunas propiedades que los hacen materiales especiales e insustituibles.
- Comida: elemento que muy pocas veces se ha relacionado con el juego y la experimentación, cada vez va transformándose más hacia una experiencia sensorial que desarrolla todos los sentidos a la vez. Aprender a comer experimentando con las distintas propiedades de los alimentos puede convertirse en un juego que alimente cuerpo y alma.

- Piezas sueltas especiales: estas son, específicamente, materiales de arte (pinceles, acuarelas, etc.), herramientas (tijeras, pegamento, etc.) y conectores (tornillos, pinzas, imanes, etc.). Estos materiales enriquecen mucho el juego y son una gran ayuda para el proceso de andamiaje. Sirven para unir, mezclar, calcular..., de hecho, toda colección de Piezas Seltas debería contener una selección de estos materiales.

En conclusión, Vela y Herrán (2019) consiguen englobar en esta clasificación todas las opciones de Piezas Seltas existentes, creando una colección de las mismas de forma organizada según su material, y sirviendo de invitación para encontrar nuestra creatividad y dejar salir a nuestro niño interior.

2.2.2. Fases que podemos encontrar para la puesta en práctica de una actividad basada en la teoría de las Piezas Seltas

Tras revisar las diferentes propuestas de fases que proponen diferentes autores como Vela y Herrán (2019), trataré de definir los momentos o fases de trabajo con las Piezas Seltas mediante una reorganización personal:

- *Búsqueda de Piezas Seltas*

En primer lugar, en el proceso de recolección de Piezas Seltas, es necesario buscar materiales de fin abierto de diferentes orígenes, formas, texturas, colores, tamaños... (Vela & Herrán, 2019). También tenemos que buscar distintos tipos de conectores con los que podamos unir algunos de los materiales física o figuradamente, ya que esto elevará el nivel de juego.

Además, no es lo mismo comenzar a construir una colección desde cero que disponer de una primera recopilación de objetos e ir aumentandola. Esto es así ya que, para empezar a buscar Piezas Seltas debemos incorporar una amplia gama de material que puedan servir al juego. En cambio, cuando ya disponemos de una colección de objetos, quizá necesitemos conseguir alguno más concreto que haga de nuestra colección una más completa.

El proceso de recolección puede llevarse a cabo de distintas formas: siendo el adulto el encargado de recolectar las distintas piezas, incluyendo a los alumnos en el proceso o participando no solo los alumnos en dicha recolección o también sus familias. De estas dos últimas formas los alumnos no solo tendrán un papel activo en el momento del juego, sino también en su preparación.

Por último, en esta primera fase, se hace referencia a la importancia del orden en la organización de las Piezas Sueltas. Estas pueden guardarse según su tamaño, su color, su forma, su accesibilidad... y es muy importante que esta organización se mantenga de forma constante, que todo tenga un lugar fijo al que volver a la hora de recoger.

- *Presentación de las Piezas Sueltas; tipos de propuestas de juego*

Para la presentación de las Piezas Sueltas es necesario determinar el ambiente de juego, es decir, elegir un espacio y la ubicación estética en el mismo. Esta elección dependerá en gran medida del tipo de Piezas Sueltas que se vayan a utilizar, de la cantidad, de su tamaño... ya que se necesitará un espacio adecuado para ellas. Este puede ser interior (por ejemplo, dentro del aula) o exterior (por ejemplo, en un jardín).

También es importante concretar cuándo van a presentarse, es decir, el tiempo en el que tendrán lugar, pudiéndose llevar a cabo en un día, en varios y en un periodo temporal más o menos amplio.

Por último, hay que decidir el tipo de propuesta. Hay varias, pero lo esencial de todas ellas es que, sean como sean, tienen que conectar con los niños e invitarles a hacer, a experimentar, a jugar, a crear... y todo ello con total libertad. Una propuesta es todo aquello que se propone o sugiere (Vela & Herrán, 2019) y vamos a ver distintos tipos:

En primer lugar, encontramos el **taller, atelier o laboratorio**, propuesta inspirada en el enfoque de Reggio Emilia que se refiere a un espacio vivo, lleno de variables y contextos distintos para facilitar el proceso de investigación y actuación autónoma del niño (Vela & Herrán, 2019). El taller se puede definir como un lugar construido para manipular, investigar, experimentar, trabajar y unir

cada uno de los lenguajes verbales y simbólicos que, por su disposición, permite hacer elecciones y poner al niño en un proceso similar al del artista que crea. Dos de sus claves son, por un lado, buscar que los estudiantes trabajen activamente en un contexto que valore sus experiencias y su creatividad y, por otro lado, lograr que los estudiantes asuman la responsabilidad de su propio aprendizaje, brindándoles el tiempo y el espacio necesario (Reggio Emilia, 1995).

En segundo lugar, los **espacios de juego** los cuales, como el propio nombre indica son espacios dedicados a jugar. Se refiere a lugares permanentes con elementos fijos como zonas de juego simbólico con bloques de construcción, etc., donde niños y niñas juegan libremente. Dichos espacios aparecen definidos por sus límites, los cuales dicen implícita o explícitamente donde empieza y donde acaba el juego (Tomé & Maillo, 1996). También se pueden encontrar “**espacios de juego libre**” que permiten un clima de libertad total donde el espacio está preparado para minimizar riesgos, invitar al juego y, en teoría, sin intervención por parte del adulto (Vela & Herrán, 2019), eliminando así los límites citados anteriormente.

En tercer lugar, **escenografías e instalaciones de juego**. Estos son lugares grandes y efímeros que describen situaciones envolventes y multisensoriales que invitan a interactuar, sumergiéndonos de lleno en la experimentación pura, en mundos imaginarios o escenarios atípicos que provocan juegos inesperados. Estas dos propuestas se distinguen en que las escenografías estarían quizás más orientadas a lo que es un escenario, con iluminación y estructuras posiblemente más definidas, y las instalaciones se basarían en la estética artística, siempre con una base intencional o una idea que lo sustenta (Vela & Herrán, 2019). Según Velasco y Abad (2019), las instalaciones de juego son una experiencia en la que se combinan la estética, la configuración de un espacio pensado por los adultos y la interacción transformadora desde el juego, con el propósito centrado en las relaciones que emergen en el educar desde la escucha de la libre expresión de los niños, abandonando la cultura del adulto y respondiendo a la de la infancia.

En cuarto lugar, los **minimundos** son propuestas de juego para niños basados en recrear momentos de la vida cotidiana o hábitats reales, pero a pequeña escala. Es una forma de poner en marcha el juego simbólico de los niños, pero en vez de ser ellos los protagonistas del juego, son los personajes que ellos mismos crean y que son dirigidos por los propios niños (Vela & Herrán, 2019).

Por último, aunque hay más tipos de propuestas, vamos a introducir las **provocaciones**. La presente propuesta es originaria de la pedagogía de Reggio Emilia y se fundamenta en la observación previa del niño. Están específicamente diseñadas para provocar la acción y el pensamiento del niño y extender sus ideas de acuerdo con sus necesidades evolutivas. Es una propuesta de fin completamente abierto y no dirigida: simplemente se ofrecen los materiales y se da total libertad al niño para que ellos mismos lleguen a sus propias conclusiones (Vela & Herrán, 2019).

- *Desarrollo del juego y condiciones*

Dado que el juego a desarrollar es libre, el adulto, tras la invitación a través de las propuestas, adopta un papel de acompañante. Esto permite desarrollar un proceso de observación sobre el juego, los procesos y las necesidades de la infancia. Por ende, deberemos determinar en qué queremos fijarnos mientras ese juego se esté desarrollando. Podemos fijarnos en las relaciones que se producen entre los alumnos, en qué piezas les suscitan más interés, en cómo las utilizan... lo cual facilitará bastante el siguiente paso, la evaluación.

Además, dicho proceso de observación puede tener como resultado la elaboración de documentación educativa. Este proceso de documentación se define como probar o justificar la verdad de algo con documentos (RAE, 2001). Tal y como afirma Osoro (2019), documentar consiste en relatar, argumentar, explicar aquello que ha ocurrido y que se considera relevante. Por ejemplo, las relaciones sociales, la relación con los materiales, con el espacio, etc., lo cual se puede captar de diversas formas como la fotografía, vídeos o notas.

Existen tres acciones clave que intervienen en el proceso: la observación, la documentación y la interpretación, siendo conscientes de que ninguna puede

desligarse de las demás porque conjuntamente se necesitan. Entre los objetivos de la documentación encontramos visibilizar el aprendizaje individual y grupal, de forma que se testimonie que los procesos de aprendizaje de los niños son reales porque son visibles (Rinaldi, 2001).

De esta forma, obtendremos un documento gráfico de nuestro trabajo, no solo para mirar las cosas con distancia, sino también para dejar testimonio de nuestra evolución. De esta forma, cuando volvamos a ella, podremos redescubrir cosas de las que antes no éramos conscientes.

- *Valoración, evaluación*

Esta última fase resulta esencial para evaluar la configuración de las propuestas. Para ello, es necesario que recurramos, como bien hemos dicho en la fase anterior, a la observación y a la documentación, pero ¿qué es lo que observamos y documentamos? Pues bien, Recio (2014) expone distintas pautas de observación para evaluar instalaciones, una de las propuestas en las que pueden usarse piezas sueltas. En este caso, no hacemos uso de las mismas pero sí consideramos interesantes los elementos de análisis que propone y que pueden ser extensivos a otras propuestas de naturaleza similar. Estas son: las relaciones sociocomunicativas e interacciones, las relaciones con el espacio, las relaciones con los objetos, la relación con el tiempo y la calidad de la configuración del espacio. También podríamos evaluar las intervenciones poniendo el foco los aspectos sociales, es decir, qué tipo de juegos y relaciones sociales promueven. Para ello, podemos usar el marco de Wehman (1979 citado por Paredes, 2002), quien establece una clasificación de los tipos de juego aludiendo al aspecto social del mismo: juego exploratorio, juego independiente, juego paralelo, juego asociativo, juego cooperativo o juego social y, por último, juego simbólico.

2.3. El juego en educación infantil

Al empezar a experimentar con Piezas Seltas es probable que surjan muchas preguntas las cuales, curiosamente, suelen resolverse de forma muy simple: jugando. Como afirman Vela y Herrán (2019):

Aunque crezcamos, aunque pensemos que nos hemos olvidado de jugar, en realidad, de lo que nos hemos olvidado es de que todo es un juego. Y de que todos somos lo que jugamos. Nuestro juego define nuestra vida y uno de los grandes placeres del juego con Piezas Sueltas es poder volver a jugar. (p.110).

Si seguimos las ideas de Nicholson, no podemos hablar de las Piezas Sueltas de forma superficial, sino que tenemos que analizar el mundo que nos rodea y pensar en las consecuencias que este tiene sobre el mundo y la infancia (Vela y Herrán, 2019). El potencial del juego es inmenso en todas las edades.

El juego es un derecho de la infancia recogido la Convención de los derechos del niño, en 1989 donde se crean obligaciones para los Estados Parte, quienes deben garantizar los derechos que proclaman, entre ellos, el juego, derecho que reconoce en el artículo 31 junto con el derecho al descanso, al esparcimiento y a actividades recreativas propias de su edad (Cabedo, 2019).

El juego es un concepto difícil de definir. Quizás es más fácil reconocerlo que definirlo. Resulta difícil ya que no existe una única y universalmente aceptada definición de juego que abarque todas sus características (López & Vázquez, 2018). Podemos decir que el juego es una actividad lúdica, recreativa y placentera que se practica a cualquier edad. Los niños y niñas juegan para divertirse, explorar los materiales y los objetos; experimentar y acercarse a la realidad; comprender y poner en práctica sus descubrimientos; y aprender a participar, a relacionarse con los demás y a desenvolverse en el mundo en el que viven. Esto lo hace una actividad totalmente necesaria para los seres humanos, siendo esencial para su desarrollo físico, intelectual, afectivo, social, emocional y moral en todas las edades. A través de él, los niños y niñas interaccionan con sus iguales a la vez que desarrollan habilidades, destrezas y conocimientos (Gallardo, 2018).

Al igual que ocurría con la definición del término “juego”, resulta difícil establecer una única clasificación acerca de los tipos de juegos. Algunos autores los clasifican en torno a las características de los juegos, al momento evolutivo en

el que se encuentran los niños y niñas, a las cualidades que se desarrollan, a las características del espacio, etc. Atendiendo a esta diversidad, voy a centrar mi atención en la clasificación de Wehman (1979) que ya he citado anteriormente. Wehman (1979 citado por Paredes, 2002) establece una clasificación de los **tipos de juego** aludiendo al aspecto social del mismo:

- **Juego Exploratorio.** Tipo de juego en el que los menores exploran e investigan los distintos objetos que encuentran, descubriendo las respuestas sensoriales que estos ofrecen. Se subdivide en 4 fases:
 - Respuestas de orientación a grandes cambios de estímulos en el entorno.
 - Exploración locomotriz, moviéndose en el entorno y recibiendo respuestas sensoriales y afectivas.
 - Exploración investigadora, poniendo a prueba el objeto e investigando los resultados de las interacciones.
 - Conducta de la búsqueda, consiguiendo nuevos estímulos o situaciones a medida que el individuo se cansa de las anteriores.
- **Juego Independiente o Juego aislado.** Referido a acciones de juego con objetos como, por ejemplo, construir puzles o tocar instrumentos.
- **Juego Paralelo.** En el que el niño sigue jugando independientemente con los objetos, pero en estrecho contacto físico con sus iguales.
- **Juego Asociativo.** Fase en la cual el niño se acerca a los compañeros, estableciendo con ellos un contacto, ya sea acercándose con un juguete a ellos, tocándoles...
- **Juego Cooperativo o Juego Social.** Juegos en los que el niño se acerca y interactúa con regularidad con los compañeros y con los adultos. Se observa una participación mutua en las actividades que pueden ser de pelota, el escondite, etc.
- **Juego Simbólico.** Actividades en los que los niños imitan situaciones o acciones de la vida cotidiana que incluyen una deliberada deformación de la realidad. En ellos puede no utilizarse ningún objeto, siendo estos imaginarios, o utilizarse apoyos materiales ya sean reales o en miniatura.

Algo que debemos tener siempre presente es que lo fundamental del juego es el propio juego y la forma de jugar (Gutiérrez, 2004). El juego debe ser creativo como fin en sí mismo y debe estar siempre unido a la idea de libertad ya que, sin ello, no daría cabida a la imaginación, convirtiéndose el juego en un mero instrumento. Potenciar la creatividad durante la infancia en el ámbito educativo resulta fundamental por lo que el sistema educativo tiene la obligación de crear contextos de aprendizaje que la fomenten proporcionándoles oportunidades en un ambiente adecuado (Jiménez & Muñoz, 2012).

Esto se consigue gracias al juego libre, es decir, el juego que se realiza de forma espontánea sin la intervención del adulto y que tiene un gran valor favoreciendo el desarrollo del niño y obteniendo un gran valor educativo del mismo (Quintero, 2009). En concreto, las Piezas Sueltas son un tipo de juego libre que permite a los niños dirigir su propia investigación, mostrar creatividad y demostrar comprensión de diversas habilidades cognitivas, sociales y emocionales (Ginsburg, 2007 citado en Gull et al., S. F.). Para un desarrollo infantil saludable es importante ofrecer oportunidades para que los niños jueguen al aire libre de forma activa en todos los entornos, no solo en el hogar o la escuela.

3. OBJETIVOS

Objetivo general:

Profundizar en la Teoría de las Piezas Sueltas y, a partir de ella, diseñar y llevar a cabo cuatro escenarios de juego dirigidos al alumnado de 5 años de Educación Infantil de un Colegio Concertado de la Comunidad Autónoma de Cantabria en el curso escolar 2021/2022.

Objetivos específicos:

- Reflexionar acerca de la importancia de los materiales en Educación Infantil, especialmente de las piezas sueltas, así como del juego en la infancia.

- Diseñar y llevar a cabo cuatro propuestas basadas en las Piezas Sueltas de distintos tipos y promover la experimentación, la creatividad y el interés por medio de su realización.
- Documentar el proceso de juego de los niños y niñas en las propuestas.

4. DISEÑO DE LA INNOVACIÓN

Las siguientes propuestas innovadoras han sido diseñadas para ser llevadas a cabo en el *Centro de Educación La Salle*, situado en Santander. La elección de este centro es debido a que es la escuela donde estoy realizando el periodo de prácticas del cuarto curso del Grado de Magisterio en Educación Infantil.

4.1. Contextualización de las propuestas: características del centro y del aula

Situado en Santander, el *Centro de Educación La Salle* es un Centro Privado con Concierto en Educación Infantil (de 3 a 5 años), Primaria y Secundaria, y privado en Bachiller. El centro cuenta con 983 alumnos, aunque el número oscila de un año académico a otro (durante el curso no suele variar).

Está ubicado cerca de la zona céntrica de Santander, en un entorno urbano de nivel sociocultural medio. Tiene como ventaja pertenecer a un barrio vecinal ya que gran parte de su alumnado acude a ese centro por cercanía a su domicilio. En cuanto a las familias, laboralmente se dedican sobre todo al sector servicios y tienen un nivel socioeconómico medio-alto.

La población que acude al centro es bastante heterogénea, atendiendo el centro a un alumnado muy diverso:

- Alumnado con entorno socio económico medio, medio-alto.
- Alumnado en riesgo de exclusión social
- Un grupo considerable de alumnado con necesidades educativas especiales, tanto significativas como no significativas.

Centrándonos más en las características del aula seleccionada para llevar a cabo las propuestas, encontramos que está compuesta por 19 alumnos, siendo 9 niños y 10 niñas, de entre 5 y 6 años. El espacio de la misma es limitado, aunque suficiente para poder realizar las 4 propuestas de forma simultánea. El mobiliario está dispuesto de forma que existe un espacio central, el cual puede ampliarse si es necesario redistribuyendo el mobiliario existente. Así mismo, el aula no es especialmente luminosa y suele ser necesaria la luz artificial durante la jornada escolar. La forma en la que se trabaja de forma habitual en el aula es por medio de fichas y trabajos totalmente estructurados. Trabajan por medio de entornos de aprendizaje los cuales tienen una programación de trabajos (en su mayor parte fichas) bastante estricta en cuanto a tiempos.

4.2. Diseño de las propuestas

El presente Trabajo de Fin de Grado tendrá como resultado la realización de 4 propuestas basadas en la utilización de materiales de fin abierto y no estructurados como son las Piezas Sueltas. El propósito de dicho Trabajo de Fin de Grado consiste en la incorporación de este tipo de material en el aula, abriendo así la visión a una nueva forma de trabajo más innovadora y centrada en el juego infantil y la experimentación de los niños y niñas. De hecho, las Piezas Sueltas serán las protagonistas de las 4 propuestas. Todas ellas estarán formadas por materiales de juego no estructurado, no guiado y sin reglas fijas que pueden transformarse y manipularse promoviendo la creatividad y el apoyo a las diferentes áreas del desarrollo. Estos materiales son de fácil acceso y cercanos a la vida cotidiana de los niños, por lo que ofrecen la posibilidad de llevar a cabo las diferentes propuestas en distintos contextos o situaciones.

4.2.1. Fases

El diseño de las propuestas basadas en las Piezas Suelas se ha llevado a cabo en diferentes fases:

- *Búsqueda de Piezas Sueltas*

Las propuestas basadas en las Piezas Sueltas eran algo desconocido para mí antes de comenzar el presente proyecto por lo que comencé a crear mi primera colección de Piezas Sueltas al empezar a pensar en las propuestas que iba a realizar.

Las decisiones que tomé para comenzar la búsqueda de Piezas Sueltas fueron:

- El tipo de Piezas Sueltas. En un primer momento fueron plástico, madera y metales a los que más tarde añadí elementos naturales;
- Cómo las iba a recolectar. Me gustaría contar con la participación de los niños y sus familias, teniendo así estos un papel activo en el proceso de búsqueda.
- Su organización. Las organicé según el tipo de material.

- *Presentación de las Piezas Sueltas, tipo de propuesta*

En primer lugar, decidí el tipo de propuesta. Aunque mi primera idea fueron las provocaciones, finalmente decidí realizar más de un tipo de propuesta. Entre las 4 propuestas que guían el presente Proyecto de Fin de Grado encontramos:

- Una provocación, es decir, una propuesta de fin completamente abierto y no dirigida en la que simplemente se ofrecen los materiales y se da total libertad al niño para que ellos mismos lleguen a sus propias conclusiones (Vela & Herrán, 2019). Dicha provocación contará con un condicionamiento que será el magnetismo.
- Dos minimundos, conocidos como propuestas de juego para niños basados en recrear momentos de la vida cotidiana o hábitats reales, pero a pequeña escala.
- Un espacio de juego abierto, donde el espacio está preparado para invitar al juego sin intervención del adulto (Vela & Herrán, 2019).

A continuación, se mostrará una descripción de cada una de las 4 intervenciones de diseño libre y su diseño, incluyendo los materiales que las forman y la disposición estética de cada una.

Primera propuesta: “La Playa”

La primera propuesta es un minimundo, es decir, una propuesta de juego en la que se recrean momentos de la vida cotidiana o hábitats reales a pequeña escala. En este caso, se recrea una playa un hábitat real muy conocido por los niños y niñas.

El presente minimundo trata de acercar a los niños al juego con materiales propios del entorno natural (agua y arena). El motivo de utilizar este tipo de materiales es la necesidad de cambiar la tradición del juego en el aula con materiales comerciales y estructurados, aportando materiales naturales que resten protagonismo a los anteriormente citados.

Los materiales de Piezas Sueltas utilizados para el presente minimundo son principalmente el agua y la arena, aunque también se incorporan materiales más estructurados y comerciales como son ciertos animales. Las siguientes Piezas Sueltas son las seleccionadas como elementos protagonistas para ocasionar el juego en la infancia:

Tabla 2.

Piezas sueltas propias de la primera propuesta de intervención.

MATERIALES:	
<u>Elementos de la naturaleza:</u> - Agua. - Arena. - Variedad de piedras y conchas de distintos tipos y tamaños.	<u>Elementos comerciales de plástico:</u> - Dos cajas de plástico, una de un tamaño menor para introducirla dentro de la otra. - Animales marinos.
<u>Madera:</u> - Muñecos sin sexo ni género.	

Fuente. Elaboración propia.

En cuanto a la disposición estética de la presente propuesta, esta va a situarse sobre el suelo del aula y va a estar contenida en una caja de plástico sin tapa. Dentro de ella encontraremos otra caja de plástico de menor tamaño que estará llena de agua. Dentro del agua se hallarán algunos animales marinos. Dicha caja pequeña estará rodeada de arena, en la cual encontraremos enterradas algunas piedras y conchas y un par de muñecos en su superficie. A continuación, presento el boceto de la propuesta:

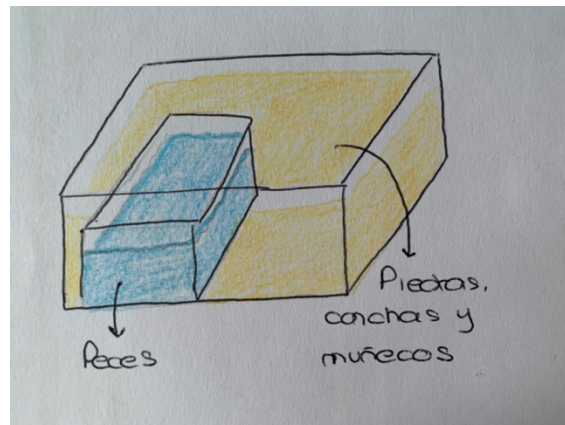


Imagen 2. Boceto "La Playa"

Segunda propuesta: "El Magnetismo"

La segunda propuesta es una provocación que gira en torno al magnetismo. Una provocación consiste en una propuesta que se fundamenta en la observación previa del niño. Las provocaciones están diseñadas para estimular la acción y el pensamiento del niño siendo propuestas de fin completamente abierto y no dirigidas: simplemente se ofrecen los materiales y se da total libertad al niño para que ellos mismos lleguen a sus propias conclusiones.

En la presente propuesta encontramos una variable que es el magnetismo, su elemento no tangible principal sobre el cual girarán el resto de los materiales. El magnetismo es uno de los elementos que más magia tiene a los ojos de los niños. La experimentación y la manipulación de materiales imantados junto a otros que no imantan me parece una actividad con la que los niños pueden divertirse mucho a la vez que aprender cómo reaccionan los polos.

Por lo tanto, los materiales utilizados para llevar a cabo la presente provocación consistirán en imanes de distintas formas, elementos metálicos y elementos de madera y, por ello, no metálicos. Las siguientes Piezas Sueltas son las seleccionadas para el desarrollo de la segunda propuesta:

Tabla 3.

Piezas sueltas propias de la segunda propuesta de intervención.

MATERIALES:	
<u>Imanes de distintas formas y tamaños:</u> - Circulares. - Alargados. - Esféricos.	<u>Elementos metálicos:</u> - Tornillos. - Tuercas. - Cucharas.
<u>Elementos no metálicos de madera:</u> - Círculos. - Cubos.	<u>Elementos no tangibles:</u> - Magnetismo

Fuente. Elaboración propia.

En lo que a la disposición estética se refiere, la presente propuesta tuvo dos escenografías iniciales hasta que, finalmente, me decanté por una de ellas. La primera consistía en una caja de cartón cuyas paredes estaban cubiertas por láminas de hierro con las que poder experimentar con distintos elementos tanto metálicos como no metálicos. La segunda propuesta, y la propuesta final, consiste en los materiales citados anteriormente dispuestos en forma de mandala, es decir, de forma concéntrica o circular, lo que favorecerá la atención de los niños y niñas y su capacidad creativa e imaginativa, además de aprender por medio del elemento no tangible de la propuesta: el magnetismo. A

continuación, adjunto la foto de un primer boceto de la propuesta, aunque en él faltan algunos materiales:

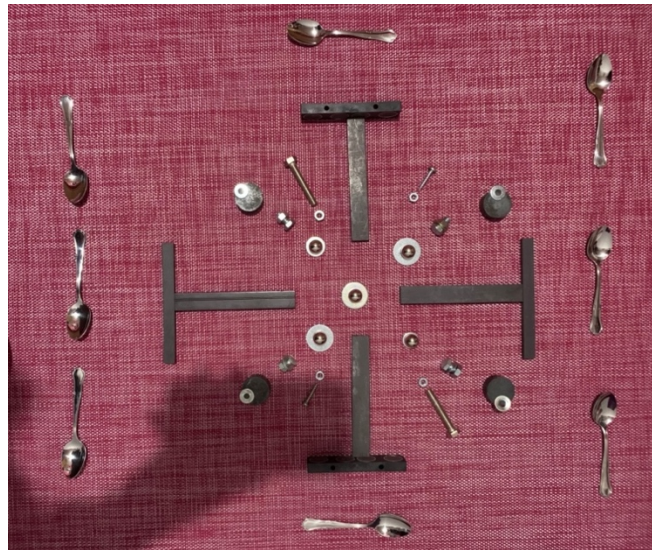


Imagen 2. Boceto “El Magnetismo”.

Tercera propuesta: “El Bosque”

La presente propuesta, al igual que la primera es un minimundo cuyo propósito comparte con la propuesta de “La Playa”, ya que también tiene como fin el acercamiento de los niños a elementos naturales para cambiar la tradición del juego con elementos comerciales.

Los materiales de Piezas Sueltas utilizados para el presente minimundo son, en su mayoría, elementos naturales. Las siguientes Piezas Sueltas son las seleccionadas para representar el hábitat de un bosque como pequeño espacio de juego:

Tabla 4.

Piezas sueltas propias de la tercera propuesta de intervención.

MATERIALES:	
<u>Elementos de la naturaleza:</u> - Serrín.	<u>Madera:</u> - Bloques - Muñecos sin sexo ni género.

- Ramas, palos, hojas de distintos tamaños y piñas	
<u>Elementos comerciales de plástico:</u>	
- Animales	

Fuente. Elaboración propia.

Por otro lado, la disposición estética de la presente propuesta ha sufrido varias modificaciones hasta llegar a la final. En un primer momento quise utilizar algunos elementos tales como un puente con troncos o árboles manteniéndose erguidos con plastilina hasta que reflexioné sobre ellos, ¿no sería mejor ofrecerles los elementos y que ellos mismos sean los que construyan y hagan sus creaciones? De esta forma, llegué a la propuesta final (Imagen 4) pasando por la inicial (Imagen 3):

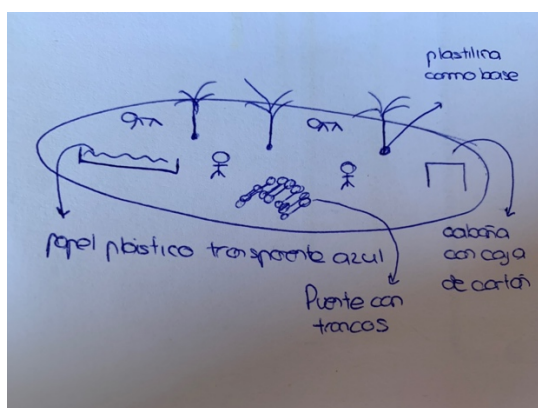


Imagen 3. Primer boceto "El Bosque".



Imagen 4. Boceto final "El Bosque".

Cuarta propuesta: "Escenario de juego abierto"

La presente propuesta va a consistir en un espacio de juego libre, es decir, un espacio dedicado a jugar de forma abierta, en un espacio caracterizado por un clima de libertad total que invita al juego y, en teoría, en el que no es necesaria la intervención del adulto. Consistirá en una propuesta más tranquila y creativa en la que cada niño pueda crear su propuesta eligiendo los materiales de forma libre y autónoma.

La finalidad de esta actividad es que los niños puedan dejar volar su imaginación realizando sus propias creaciones, de forma individual o grupal, con distintos materiales que les permitan crear o construir libremente.

Los materiales de Piezas Sueltas utilizados para este espacio de juego son bastante variados y estarán divididos en cajas, clasificándoles en función del tipo de material. Al lado de estas se encontrarán 4 manteles en los que los niños y niñas pueden realizar sus creaciones. Las Piezas Sueltas seleccionadas para llevar a cabo la propuesta son las siguientes:

Tabla 5.

Piezas sueltas propias de la cuarta propuesta de intervención.

MATERIALES:	
<u>Como base para estructurar la propuesta:</u> - 4 manteles. - 4 cajas de cartón.	<u>Elementos naturales:</u> - Flores y hojas. - Palos y piedras. - Piñas.
<u>Elementos de madera:</u> - Bloques de distintas formas y tamaños.	<u>Papeles:</u> - Folios. - Papel de seda. - Papel de charol. - Papel de plástico.
<u>Herramientas:</u> - Tijeras. - Pegamento	

Fuente. Elaboración propia.

La disposición estética de la propuesta va a tener lugar en el suelo del aula, en el cual dispondremos de los 4 manteles frente a las 4 cajas de cartón mencionadas anteriormente. Las cajas de cartón contendrán distintos materiales cada una: una los elementos naturales, otra los bloques de madera, otra los papeles y, la última, las herramientas. El boceto de la propuesta final es el siguiente:

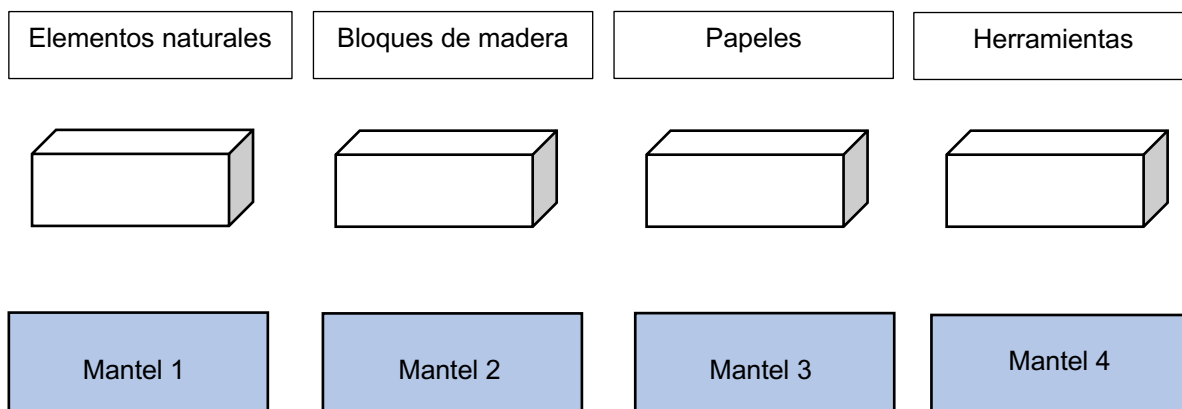


Imagen 5. Boceto “Escenario de juego abierto”.

Para la presentación de las Piezas Sueltas es necesario determinar un espacio en el que vamos a llevar a cabo las propuestas. Al ser las Piezas Sueltas elegidas de pequeño tamaño y no necesitarse un gran espacio de juego, decidí que las propuestas se llevarían a cabo en el aula de la clase. La elección de esta zona de intervención viene dada porque, al llevar a cabo las propuestas con un único grupo (la clase de 5 años en la que estoy realizando mi periodo de prácticas), creo que lo más cómodo para la organización del centro es realizarlas en su aula habitual. A continuación, presentaré un boceto del aula en el que se puede observar cómo van a distribuirse las propuestas por el aula:

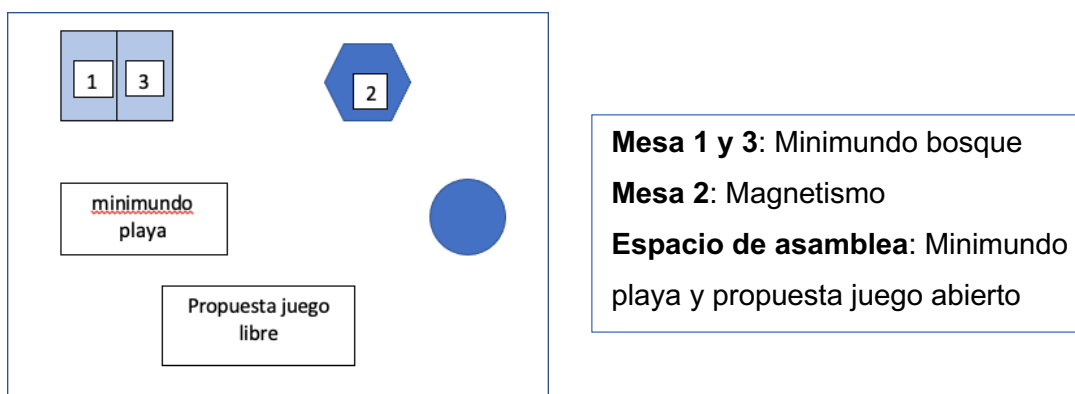


Imagen 6. “Distribución de las propuestas”.

En cuanto al cómo y cuándo van a presentarse las propuestas, decidí incluir distintos materiales en cada una (aunque en algunas destacaba un tipo de material frente a otro) y llevar a cabo las 4 propuestas de forma simultánea. De esta forma, los 19 alumnos (9 niños y 10 niñas de entre 5 y 6 años) se distribuirán entre las distintas propuestas eligiendo en la que quieren estar en cada momento

de forma autónoma y libre. Me gustaría que se llevasen a cabo durante 4 semanas, realizando dichas propuestas, por lo menos, una vez cada semana.

- *Desarrollo del juego y condiciones*

El proceso de documentación será llevado a cabo mediante fotos y mediante la propia observación y preguntas abiertas a los niños y niñas. Se sacarán fotos tanto antes como durante y después de la intervención en la propuesta. La foto de la propuesta intacta nos servirá para tener un documento gráfico de nuestro trabajo, no solo para mirar las cosas con distancia, sino también para dejar testimonio de nuestra evolución. De esta forma, cuando volvamos a ella, podremos redescubrir cosas de las que antes no éramos conscientes.

Siendo conocedores de que es inviable registrar todo aquello que ocurre en el aula, sabemos que la documentación requiere un análisis previo que te permita decidir qué es en lo que te quieres fijar. En este caso, voy a centrar la documentación, por medio de la observación, fotos y preguntas abiertas, en torno al aspecto social del juego, es decir, en las relaciones que se producen entre los alumnos, basándome en los tipos de juegos propuestos por Wehman (1979).

- *Valoración, evaluación*

La evaluación se realizará por medio de las formas de documentación que he mencionado en la fase anterior, es decir, mediante la propia observación, fotos y preguntas abiertas a los niños y niñas. La evaluación de las propuestas se llevará a cabo en torno al análisis del aspecto social del juego. Los tipos de juegos propuestos por Wehman (1979), son los siguientes: juego exploratorio, juego independiente, juego paralelo, juego asociativo, juego cooperativo o juego social y, por último, juego simbólico. De esta forma, la evaluación consistirá en analizar los tipos de juegos que tienen lugar en el aula durante el desarrollo de las propuestas. Se evaluará si se han dado todos los tipos de juego (lo cual sería lo deseable) o si ha destacado alguno/os de ellos sobre los demás para, finalmente, poder realizar propuestas de mejora orientadas a promover los diferentes tipos de juego.

5. DESARROLLO DE LA INNOVACIÓN

Para plasmar el desarrollo de las 4 propuestas de intervención con piezas sueltas, por un lado, reflexionaré sobre los cambios que han surgido entre lo que estaba diseñado y lo que ha ocurrido durante su desarrollo y, por otro lado, haremos un recorrido sobre los tipos de juego que se han producido.

- Aspectos que han variado según lo fijado en el diseño de las propuestas:

Primeramente, tal y como aparece en el diseño, me hubiese gustado contar con la participación de los niños y de sus familias a la hora de recopilar los materiales. Esto es así debido a que los tres periodos de prácticas que he podido vivir en distintos centros me han hecho darme cuenta de la grandísima importancia de la relación entre la familia y la escuela y de que estas trabajen de forma conjunta. Ambos contextos buscan lo que es verdaderamente importante: cubrir las necesidades de los niños. Por ello creo necesario que docentes y familias traten de descubrir juntos qué es lo que exigen y necesitan sus hijos. Sin embargo, la experiencia en las primeras semanas de mi periodo de prácticas me hizo ver que la relación entre el centro y las familias era muy escasa. Aun así, decidí proponérselo a mi tutor de prácticas, quien consideró que era mejor no involucrarles, por lo que el proceso de recolección de materiales lo llevé a cabo de forma individual. La recolección fui llevándola a cabo poco a poco en días alternos hasta llegar al momento del desarrollo de las propuestas.

Por otra parte, había planeado que las propuestas se llevasen a cabo durante 4 semanas, realizándose estas, por lo menos, una vez cada semana. Con estas 4 sesiones quería observar cómo se iban familiarizando los niños/as con las piezas sueltas y cómo evolucionaba el juego. Desafortunadamente, solo he podido llevar a cabo las propuestas en el aula un único día, el 4 de mayo de 2022, entre las 11:40 y las 12:40 horas, espacio de tiempo que encontramos desde que los niños terminan el patio hasta que van al comedor o a casa (aunque estos son una gran minoría). De esta forma, he aprovechado el tiempo que los niños están en el patio para prepararlas para que, así, pudiesen aprovechar todo el tiempo posible a experimentar con las propuestas.

La dificultad a la hora de encontrar tiempos para llevar a cabo las propuestas ha sido consecuencia de varios condicionantes: una planificación excesivamente rígida y un modelo bastante directivo que han provocado que desde el centro no se muestre flexibilidad a la hora de intervenir con propuestas externas a dicha planificación.

Por último, el resultado final de las propuestas (Anexo 1) ha variado ligeramente respecto a los bocetos. La que más ha variado ha sido la segunda propuesta “El Magnetismo” en la cual no se incluyeron finalmente los elementos de madera pensados y la distribución de los elementos fue distinta a la planeada. Además, finalmente no pude utilizar los muñecos sin sexo ni género para ninguna propuesta ya que los iba a proporcionar el profesor, pero cuando fue a buscarlos les tenía otro docente. Dichos contratiempos no han generado demasiados cambios en el resultado de las propuestas ya que en la provocación del magnetismo seguían disponiéndose elementos que no imantaban y, a su vez, en los minimundos había animales con los que poder crear distintos personajes.

- Tipos de juego que se han producido:

Usando como marco los tipos de juegos propuestos por Wehman (1979) que atiende a las relaciones sociales que se generan, encontramos que durante el desarrollo del juego con las piezas sueltas se han observado prácticamente todos, aunque con diferentes grados.

El **Juego Exploratorio** se ha podido observar bastante, aunque, sobre todo, al inicio de las experiencias, cuando los alumnos/as observaban las propuestas sin haber intervenido aún en ellas, moviéndose por el entorno, buscando estímulos y, también, poniendo a prueba los elementos que encontraban como, por ejemplo, los imanes. Los imanes son los elementos que han dado lugar en mayor medida a la exploración ya que les producían mucha curiosidad y les manipulaban juntando unos con otros, viendo cómo se atraían o se repelían, comprobando su magnetismo con otros elementos, viendo sus distintas formas, uniendo unos con otros y formando estructuras, etc. En las demás propuestas también ha aparecido este tipo de juego, por ejemplo, cuando los niños y niñas

observaban y buscaban distintos materiales en el escenario de juego abierto, cuando manipulaban la arena junto con el agua en el minimundo de la playa y observaban lo que sucedía o, también, observando el minimundo del bosque analizando todos los elementos naturales que contenían.

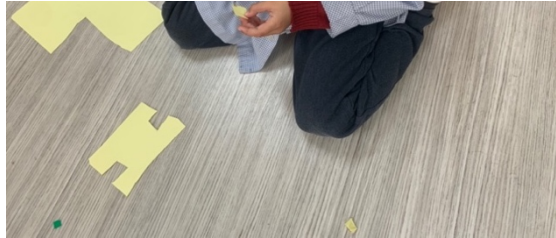


Imágenes 6 y 7. *Juego Exploratorio*

Las acciones de **Juego Independiente** han sido las menos repetidas durante el desarrollo de las propuestas debido a que, aunque algunos niños jugasen de forma más individual, lo hacían en estrecho contacto físico con otros compañeros. Esto puede ser consecuencia de que el gran número de niños que estaban distribuidos entre las 4 propuestas hacía que en cada una hubiese más de un niño jugando con los materiales. Esto hacía que, aunque algunos niños llevasen a cabo actividades individuales, lo hiciese en contacto estrecho con otros compañeros, lo cual es propio del Juego Paralelo. Bajo lo que pude captar durante la sesión, solo observé un caso de juego independiente en el que un niño cogió varios imanes y se los llevó a una de las esquinas de la clase para jugar con ellos, separándose así de sus compañeros y del lugar donde se encontraba la provocación con el resto de los materiales.

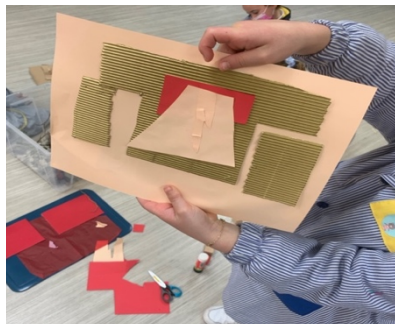
El **Juego Paralelo** también ha sido un tipo de juego que he podido observar poco, aunque puedo destacar el caso de un niño el cual ha estado centrado en el escenario de juego abierto durante todo el desarrollo de las innovaciones, jugando de forma individual con el papel y las tijeras. En un primer momento eligió el papel de color amarillo y las tijeras rojas y desarrolló su propio juego con esos mismos materiales hasta que finalizó la sesión. Lo hizo al lado del resto de sus compañeros, quienes estaban utilizando materiales similares en el mismo

lugar, pero sin interactuar con ellos. Por lo tanto, dicho niño jugaba de forma individual con su propia actividad, pero en compañía de otros niños de su edad, quienes estaban participando en la misma propuesta



Imágenes 8 y 9. *Juego Paralelo.*

Las acciones de **Juego Asociativo** han aparecido mucho en los juegos. En la provocación del magnetismo, los niños y niñas solían mantenerse en contacto compartiendo los elementos para manipular cada uno; en ambos minimundos también establecían contacto entre ellos, en la playa cuando incluso se molestaban unos a otros con las salpicaduras del agua, y en el bosque, sobre todo, a la hora de recoger los materiales. Por último, resaltar que este tipo de juego ha predominado en la cuarta propuesta, el escenario de juego abierto, en la que han llevado a cabo distintas creaciones, realizándose continuamente acercamientos entre compañeros y estableciéndose contacto visual y físico entre ellos. Se observaban unos a otros, miraban los tipos de materiales que había cogido cada uno, lo que hacían con ellos, se repartían materiales... En las siguientes fotos podemos observar distintas creaciones en las que aparece un volcán creado con distintos tipos de papeles, dos mariposas y una vista general de cómo se veía el escenario de juego abierto en desarrollo.





Imágenes 10, 11 y 12. *Juego Asociativo.*

Por último, el **Juego Cooperativo** y el **Juego Simbólico** han aparecido, la mayor parte de las veces, de forma unida. Dichos tipos de juego han sido los que más han prevalecido durante el desarrollo de las propuestas, aunque no tanto en el escenario de juego abierto. La mayoría de los niños se acercaban con regularidad entre ellos y participaban mutuamente en las actividades, donde primaba el Juego Simbólico, deformando la realidad con la ayuda de los elementos que contenían las propuestas. En el minimundo del bosque varios niños crearon un “jabalí torero” (utilizando el fruto del eucalipto como sombrero), quien se ponía a la sombra de un árbol (hecho con una piña y una rama), junto con una pelea entre animales para conseguir más frutos del eucalipto.



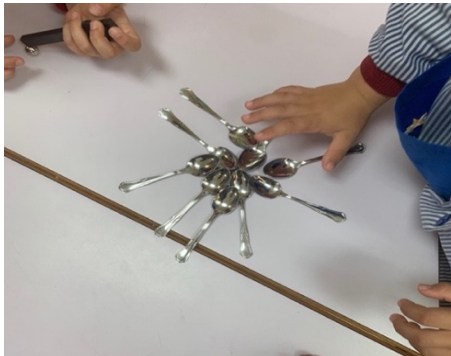
Imágenes 13, 14 y 15. *Juego Cooperativo y Simbólico en el minimundo del bosque.*

Por otro lado, en el minimundo de la playa, por ejemplo, crearon situaciones en las que algunos animales se perdieron por la arena y otros salían del mar en su busca:



Imágenes 16 y 17. Juego Cooperativo y Simbólico en el minimundo de la playa.

La provocación del magnetismo dio lugar a mucha experimentación y muchas creaciones fruto de la deformación de la realidad, como la creación de un sol por medio de una agrupación de cucharas, o una “máquina con motor” creada mediante la unión magnética de varios elementos:



Imágenes 18 y 19. Juego Cooperativo y Simbólico en la provocación del magnetismo.

Por último, y como ya mencioné anteriormente, el escenario de juego abierto fue el que menos dio lugar al Juego Cooperativo y al Juego Simbólico, aunque también se pudieron observar, por ejemplo, en la construcción que llevaron a cabo dos alumnas de un castillo con bloques de madera y las situaciones que imaginaron en él tras su construcción:



Imagen 19. Juego Cooperativo y Simbólico en el escenario de juego abierto.

Aunque lo deseable es que existan todos los tipos de juego, se ha podido observar una gran prevalencia del Juego Cooperativo o Social, acompañado del Juego Simbólico cuyo pensamiento simbólico es propio y muy frecuente en estas edades. El Juego Simbólico es una experiencia vital de la infancia, es un juego libre que apenas necesita condiciones, aunque se favorece si se preparan los espacios, objetos y tiempos de dedicación (Avad & Ruiz de Velasco, 2011). Los tipos de juego que menos han tenido lugar han sido el Juego Independiente y el Paralelo, ya que en todas las propuestas he podido observar una gran interacción continua entre compañeros.

6. CONCLUSIONES

Tras el desarrollo de la innovación, se plantean las siguientes conclusiones:

En primer lugar, podemos afirmar que los tipos de juego que han prevalecido son el Juego Cooperativo y el Juego Simbólico teniendo lugar durante el desarrollo de las propuestas mucha participación entre compañeros utilizando los materiales de forma imaginativa. Las propuestas que han tenido más éxito han sido la propuesta del escenario de juego abierto, donde los menores sentían la libertad de poder hacer lo que quisiesen con los materiales facilitados, teniendo la oportunidad de hacer creaciones libres y sin estructuración, y la provocación del magnetismo, la cual suscitó mucho interés a los alumnos y mucha experimentación con todos sus elementos, los cuales, creo que fueron los materiales que más les gustaron.

El desarrollo de las propuestas me causaba mucho interés ya que nunca había tenido la oportunidad de llevar a cabo propuestas con este tipo de materiales, lo que hizo que utilizase el presente trabajo para aprender sobre ella. Esto hizo que todo el proceso me causase bastante incertidumbre e inquietud ya que, además, en el centro en el que las he llevado a cabo nunca se habían realizado actividades de este tipo. La preparación y puesta en práctica de estas propuestas me ha hecho aprender como maestra:

- La importancia de los materiales no estructurados en la vida cotidiana de los niños y niñas.
- La creatividad innata que la infancia es capaz de mostrar cuando se le pone a su alcance materiales libres y con infinitas formas de acción.
- El proceso de preparación y puesta en práctica de distintas propuestas de Piezas Sueltas.

Como mejoras para la realización de las propuestas de intervención, creo necesario repetirlas varios días, de forma que los niños y niñas se vayan familiarizando con este nuevo tipo de materiales; incluir muñecos sin sexo ni

género en los dos minimundos, y, por último, añadir elementos de madera en la provocación del magnetismo.

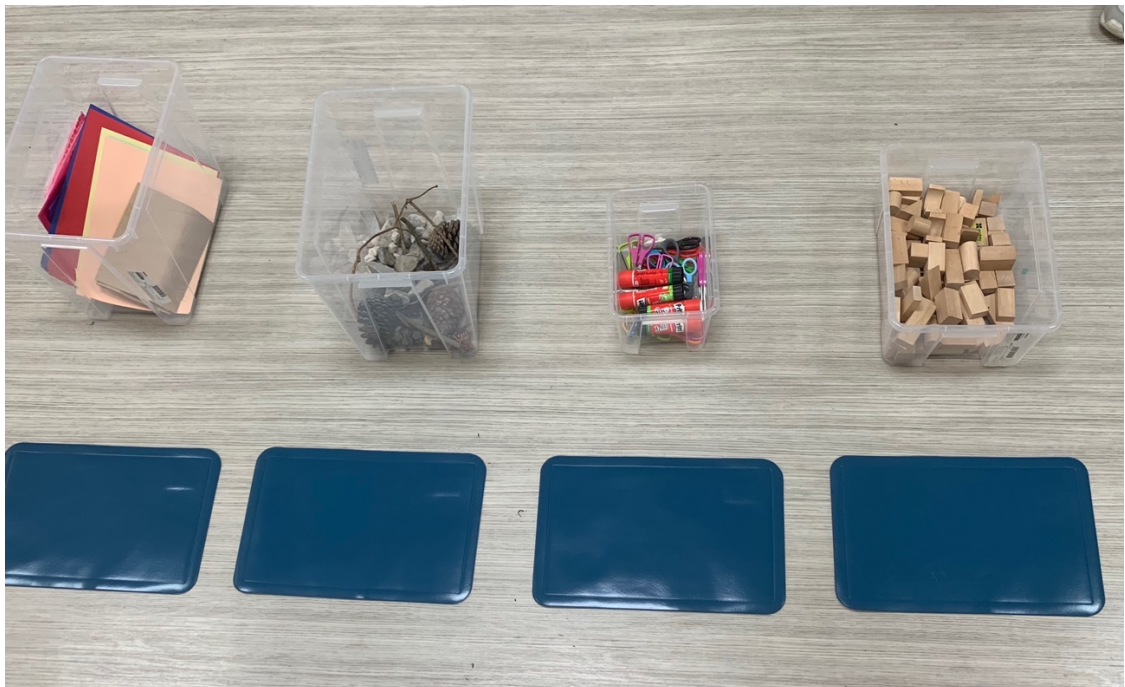
Por último, tras realizar el presente proyecto, he tenido la oportunidad de acercarme a un mundo nuevo como es el mundo del juego y del material no estructurado, en concreto, el mundo de las Piezas Sueltas como forma de enseñanza. Esta metodología me ha parecido muy interesante y me ha hecho disfrutar mucho de la experiencia de aprender a diseñar las cuatro propuestas de aprendizaje basadas en ella, aprendiendo todos los procedimientos y aspectos estructurales a tener en cuenta para crear estos juegos de calidad para la infancia.

Se necesita una nueva educación y los docentes tenemos el compromiso de integrar en ella nuevas prácticas educativas como esta. Espero poder seguir aprendiendo sobre ella durante mi futuro docente y descubrir, gracias a las Piezas Sueltas, el enorme talento de los niños y niñas, quienes son capaces de hacer cosas increíbles si se les da la oportunidad.

7. ANEXOS

Anexo 1:





8. BIBLIOGRAFÍA

- Abad, J., y Ruiz de Velasco, A. (2011). El juego simbólico. *Aula Infantil*, 65, 30-33.
- Ameijeiras Saiz, R. (2002). *Educación Infantil. Aspectos didácticos y organizativos*. Colección manuales UEX 33
- Bassedas E., Huguet T. y Solé I. (2006). *Aprender y enseñar en educación infantil*. Graó.
- Cabedo, V. (2019). El derecho al juego ¿Un derecho olvidado o ignorado? El caso de España. *Revista sobre la infancia y la adolescencia*, 16, 41-50.
- Castillejo, J. (1989). La acción educativa en la Escuela Infantil. En M. Carretero, (Ed.). *Pedagogía de la escuela infantil* (pp. 101-114). Santillana.
- Castro, A. y Manzanares, N.M. (2016). Los más pequeños toman la palabra. La Escuela Infantil que a ellos les gustaría. *Revista complutense de educación*, 27(3), 923- 941.
- Daly, L. & Beloglovsky, M. (2015). *Loose Parts: Inspiring Play in Young Children*. Redleaf Press.
- Gençer, A. A., & Avcı, N. (2017). The Treasure in Nature! Loose Part Theory. *Current Trends in Educational Sciences*, 9, 9-16.
- Guerra, C. (2019). *Creación de materiales e intervención a partir de “The Loose Parts Theory”* [tesis de grado, Universidad de Sevilla]. Archivo digital. https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/91158/194_30261386-GUERRA%20JURADO%2C%20CRISTINA.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- García, G., Mosquera, I. (2019). Materiales, joc i creativitat. *Guix d' Infantil*. 101,17-20.

Gallardo-López, J. A., y Gallardo-Vázquez, P. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo integral infantil. *Hekademos: revista educativa digital*, 24, 41-51.

Gull, C., Bogunovich, J., Goldstein, S. L., & Rosengarten, T. (2019). Definitions of Loose Parts in Early Childhood Outdoor Classrooms: A Scoping Review. *International Journal of Early Childhood Environmental Education*, 6(3), 37-52.

Horwat, J. (2016). *Educating Young Children Throgh Natural Water: How To Use Coastlines, Rivers and Lakes to Promote Learning and Development*. Routledge.

Jiménez, L., y Muñoz, M. D. (2012). Educar en creatividad: un programa formativo para maestros de Educación Infantil basado en el juego libre. *Electronic journal of research in educational psychology*, 10(3), 1099-1122.

Lester, S. & Maudsley, M. (2007). Play, naturally. *National Children's Bureau*, 29-30.

Moreno, F. M. (2015). La utilización de los materiales como estrategia de aprendizaje sensorial en infantil. *Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, 2, 772-789.

Moll, B. y Pujol, M.A, (1998). Los materiales en la escuela infantil. En B. Moll, (Dir). *La escuela infantil de 0 a 6 años* (pp. 250-266). Ediciones Anaya.

Nicholson, S. (1972). The Theory of Loose Parts, An important principle for design methodology. *Studies in Design Education Craft & Technology*, 4(2).

Osoro, J. M. (2019). Bloque 3: La documentación: qué es, funciones y cómo evaluar. [Material docente inédito]. Recuperado del sitio web de la Universidad de Cantabria, Aula Virtual, Moodle.

Paredes, O. (2002). El deporte como juego: un análisis cultural [tesis de doctorado, Universidad de Alicante]. Archivo digital.

<https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/10115/1/Paredes-Ortiz-Jesus.pdf>

- RAE. (s. f.). Documentar | Diccionario de la lengua española (2001). «Diccionario esencial de la lengua española». Recuperado 18 de abril de 2022, de <https://www.rae.es/drae2001/documentar>
- Recio, I. (2014). Pistas para la evaluación: instalaciones. *Aula de Infantil*, 77, 26. Recuperado de <https://www.grao.com/es/producto/pistas-para-la-evaluacion-instalaciones>
- Reggio Emilia, E. I. (1995). *La inteligencia se construye usándola*. Ediciones Morata.
- Rinaldi, C. (2001). The pedagogy of listening. The Listening Perspective from Reggio Emilia. *Innovations in early education: the international reggio exchange*, 8(4), 1-4.
- Ruiz de Velasco, A. y Abad, J. (2019). *El lugar del símbolo. El imaginario infantil en las instalaciones de juego*. Graó.
- Tomé, A., y Ruiz Maillo, R. A. (1996). El espacio de juego: escenario de relaciones de poder. *Aula de innovación educativa*, 52-53, 37-41.
- Herrán, M. y Vela, P. (2019). *Piezas sueltas, el juego infinito de crear*. Lit-era.