

Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

Grado en Maestro en Educación Infantil

**Propuesta didáctica para potenciar la
creatividad a partir de las provocaciones
y las piezas sueltas en el aula de 4 años
de Educación Infantil**

Trabajo fin de estudio presentado por:	Alba Gabaldón Meca
Tipo de trabajo:	Programación didáctica
Área:	Didáctica General
Director/a:	Bianca Serrano Manzano
Fecha:	24 de julio de 2024

Resumen

En este Trabajo de Final de Grado se ha realizado una propuesta didáctica, en forma de programación, para poder trabajar la creatividad en una aula de educación infantil, concretamente con alumnado de 4 años. En primer lugar, se mostrará un marco teórico sobre la creatividad y la metodología utilizada para trabajarla, que son las provocaciones y el uso de piezas sueltas. Éstas últimas pertenecen a pedagogías no directivas y libres, donde se respeta el ritmo individual de cada niño y niña. Para saber más, también se ha realizado una búsqueda de experiencias relacionadas para ampliar la información y el conocimiento sobre el tema. Seguidamente se ha desarrollado el contexto para posteriormente diseñar la programación, dando importancia al juego libre y el desarrollo de las habilidades de los alumnos. Todas las actividades diseñadas buscan que pierdan el miedo a crear, que se sientan cómodos y seguros en el aula, para no poner límites a su imaginación. Para concluir, se destacarán los puntos más importantes, ligados a la creatividad y las propuestas realizadas, recalmando la importancia que tiene potenciar y trabajar la creatividad en el aula desde que son pequeños.

Palabras clave: creatividad, piezas sueltas, provocaciones, metodología, juego libre.

Índice de contenidos

1. Introducción	5
2. Objetivos del trabajo	7
3. Marco Teórico	8
3.1. Creatividad, escuela y educación infantil	8
3.2. Teorías pedagógicas: provocaciones y piezas sueltas	13
3.3. Comparación con otras metodologías	16
3.4. Aplicación práctica de las provocaciones y piezas sueltas	18
3.4.1. El rol del docente y el alumnado	18
3.4.2. Experiencias y aplicación práctica en las aulas de educación infantil	19
4. Contextualización	21
4.1. Características del entorno	21
4.2. Descripción del centro	21
4.3. Características del alumnado	22
5. Propuesta de programación didáctica de aula	23
5.1. Título	23
5.2. Fundamentación legislativa curricular	23
5.3. Destinatarios	24
5.4. Objetivos didácticos	24
5.5. Saberes básicos	24
5.6. Competencias clave y competencias específicas	25
5.7. Metodología	25
5.8. Temporalización	26
5.9. Sesiones y/o actividades	27
5.10. Organización de espacios de aprendizaje	33
5.11. Recursos humanos y materiales	34
5.12. Medidas de atención a la diversidad e inclusión/ Diseño Universal para el Aprendizaje	35
5.13. Sistema de Evaluación	36
5.13.1. Criterios de evaluación	37

5.13.2. Instrumentos de evaluación	37
6. Conclusiones	39
7. Consideraciones finales	40
8. Referencias Bibliográficas	41
9. Anexos	43
ANEXO I. Elementos de las piezas sueltas	43
ANEXO II. Ejemplo de provocación de construcción y juego simbólico	44
ANEXO III. Cartel de las normas de las provocaciones	45
ANEXO IV. Algunos ejemplos de las propuestas de las situaciones de aprendizaje	46
ANEXO V. Poema: "Los 100 lenguajes de los niñas y las niñas"	47
ANEXO VI. Tabla de seguimiento de los alumnos por las diferentes provocaciones	48
ANEXO VII. Tabla de observación de las sesiones de seguimiento	49
ANEXO VIII. Tabla inicial y final de evaluación de las sesiones	50
ANEXO IX. Registro anecdótico de la asamblea final	51

Índice de tablas

Tabla 1. Tabla-resumen de las recomendaciones teórico-metodológicas para la creatividad en la educación	10
Tabla 2. Comparación de las diferentes metodologías	17
Tabla 3. Programación didáctica y situaciones de aprendizaje	27

1. Introducción

"El verdadero maestro no es aquél que te presta sus alas sino el que te ayuda a desplegar las tuyas"

- Lillian Dabdoub.

Para la realización de este trabajo, se ha escogido un tema que además de ser útil para la puesta en práctica, llamará la atención y fuera interesante. A la vez, también se buscaba que fuera un tema innovador y con una metodología activa. Por eso, se ha realizado el trabajo a partir de una metodología que partiera del aprendizaje significativo del alumnado y de la experimentación, como son las provocaciones y las piezas sueltas.

Casi por azar, se inició este trabajo gracias al libro de Vela y Herrán (2019) sobre las piezas sueltas y el juego infinito de crear y, con su frase de "sin ser nada pueden ser todo", empezó la búsqueda. Por eso, el principal objetivo de este Trabajo de Fin de Estudios es conocer estas alternativas pedagógicas, saber realmente cómo funcionan y conocer experiencias prácticas en un aula de Infantil, dónde la curiosidad y la creatividad también tienen un papel muy importante. Además, también se basa en el juego libre, no guiado, que es pleno, holístico y multidisciplinar. El juego también tiene un papel importante y está directamente relacionado con que hay que dejar atrás, como docente, el miedo al caos, para que puedan sentirse libres para crear y evitar al mismo tiempo el miedo al error.

Una palabra que se repetía mucho durante la revisión bibliográfica para iniciar este trabajo es el concepto de 'creatividad'. Pero, ¿realmente qué significa? Se oye hablar y se utiliza mucho esta palabra, pero sigue habiendo mitos sobre su entendimiento y definición. ¿Para qué es importante? ¿Cómo la podemos potenciar? ¿Es innata? Son cuestiones para dar respuesta a partir de una búsqueda extensa y así poder relacionarla con la metodología escogida y crear una programación didáctica. Si nos imaginamos una casa, seguro que dibujamos la típica con el tejado en forma de triángulo, con una chimenea, una puerta y dos ventanas. Pero existen infinidad de tipos de casas, solo debemos poner en marcha la imaginación y la creatividad.

Como se verá durante la programación, esta creatividad es muy relevante en el desarrollo integral del infante, por lo que en la escuela se debería potenciar desde el inicio de la escolarización. Siguiendo diferentes artículos de autores como Dabdoub (2023), Sirera (2019) y Zabala y Muñoz (2019), se podrán ir mostrando los beneficios del trabajo de la creatividad en el aula, la importancia de llevar a cabo actividades que la potencien y las diferentes metodologías que se pueden utilizar. Debido a todas estas razones, se realizará una programación didáctica para potenciar la creatividad con alumnos de 4 años, a partir de las provocaciones y piezas sueltas, que permita crear una base sólida para un aprendizaje seguro y significativo.

2. Objetivos del trabajo

El objetivo general es: Diseñar una programación didáctica para fomentar la creatividad en el aula de 4 años de educación infantil, a través de las provocaciones y las piezas sueltas.

Los objetivos específicos, que van a apoyar el objetivo general y ayudar a alcanzarlo son:

- Conocer y seleccionar bibliografía relacionada con la creatividad en educación infantil.
- Realizar una revisión bibliográfica sobre el origen, uso y aplicación de provocaciones y piezas sueltas como alternativa pedagógica.
- Investigar diferentes propuestas para poder realizar una aplicación práctica en las aulas de educación infantil.

3. Marco Teórico

Para poder tratar el tema de la creatividad, es necesario resolver ciertas cuestiones, para poder relacionar la importancia de ésta con la educación infantil, el juego libre y simbólico, las pedagogías libres no directivas y las alternativas pedagógicas, como son las provocaciones y piezas sueltas, eje central de la programación didáctica. Realizando esta propuesta en las aulas de Educación Infantil, el alumno desarrollará también la curiosidad, la experimentación, la manipulación y la motricidad fina, entre otras.

3.1. Creatividad, escuela y educación infantil

Se necesita empezar hablando de la creatividad para poder enmarcar este proyecto. La creatividad se refiere a la capacidad de crear, relacionada a nuevas ideas y conceptos. En el pasado, esta creatividad se usó para inventar el motor y pasar de un transporte animal a uno mecánico, por ejemplo. Por eso, es importante que desde que nacen se trabaje y se potencie. Porque “la creatividad es el potencial humano integrado por componentes cognoscitivos, afectivos, intelectuales y volitivos” (Morejón, 2000).

Gracias al uso de las provocaciones y las piezas sueltas, los alumnos pueden poner en marcha los engranajes de la imaginación, el pensamiento y esta misma creatividad, para crear escenarios y escenas únicas. A través de la creatividad se les da a los materiales una nueva función o utilidad. Ya que como Francesco Tonucci (2019) decía: “Un buen juguete es aquel que, sin ser nada en concreto, puede ser todo”.

Ken Robinson, igual que Nicholson, confirma que la creatividad no es innata, por lo que se puede trabajar y desarrollar, por lo que todas las personas pueden ser creativas, tomándolo más como una habilidad que se aprende que como un talento. En sus obras ha querido plantear la necesidad de crear un sistema educativo que pueda nutrir y potenciar la creatividad, en lugar de menospreciarla y socavarla. En el 2006, Robinson realizó una charla TED y diez años después, se publicó su obra “Escuelas creativas”, junto a Lou Aronica. Quiso dar importancia al arte en las escuelas, dejando de lado la lógica: “Ésta te lleva de un punto A a un punto B, pero la imaginación puede llevarte a cualquier lugar”.

Robinson y Arona (2016) afirman que los infantes asimilan un lenguaje por el simple hecho de estar expuestos a él, por lo que esto muestra esta enorme capacidad de aprendizaje desde que nacen. Por lo que el ser humano es un aprendiz nato. Podría trabajar la creatividad, potenciarla y desarrollarla, igual que se adquiere el lenguaje. También comentan que es la escuela la que debe adaptarse a la infancia y no al revés, ya que muchas veces las convenciones establecidas entran en conflicto con los propios ritmos de aprendizaje natural.

Esta creatividad está relacionada con la innovación y la imaginación, esta última siendo el motor mismo de la creatividad. Además de desmentir el mito de que es innata, no solo está limitada al ámbito artístico, sino que está en todas las facetas, ya que es una capacidad humana, que puede perfeccionarse. Por lo que “el verdadero motor de la creatividad es el afán de descubrimiento y la pasión por el trabajo en sí” (Robinson, 2016), un aspecto muy importante a tener en cuenta en las aulas, ya que si el docente no muestra una actitud positiva y entusiasta, no transmitirá esas ganas de hacer e inventar. Hay que aprovechar esa curiosidad innata de los niños y niñas, por descubrir el mundo que les rodea. Isaksen (2000) denominó las “cuatro pes de la creatividad”:

- Persona: las características de los individuos desde diferentes teorías, teniendo habilidades como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad, la imaginación, la curiosidad, la toma de riesgos, la intuición y la apertura, entre otras.
- Producto: los resultados, los criterios que pueden considerarlo creativo pueden ser la originalidad, la novedad, la utilidad y la integración de ideas.
- Proceso: las operaciones o acciones, recordando las fases de Wallas (1926) de preparación, incubación e iluminación.
- Clima (press en inglés, de presión, referido como contexto): las condiciones adecuadas en las que se debe dar el proceso creativo.

Concretando cada vez más en el mundo de la educación, la creatividad debe estar presente en las escuelas. Según Morejón (2000), es necesario propiciar esta creatividad en los alumnos para que se sientan capaces de enfrentarse con lo nuevo y así poderle dar respuesta. Esto implica también un cambio, y también, habrá que enseñar a no temer a este cambio. Incluso, que este cambio puede provocar gusto y disfrute. Por lo que en resumen, lo que nos quiere decir, es que haya ese amor por el cambio, a través de la creatividad, y así transformar la educación. Pero para ello, la escuela debe crear una atmósfera creativa que

potencie este pensamiento reflexivo y creativo en el aula. Además, esta escuela debe ser inclusiva, pero nos encontramos con una serie de dificultades que no hacen del todo posible llevar a cabo las tareas adecuadas, como podría ser el clima poco participativo y descentrado de algunas aulas (según contexto socioeconómico) o la falta de conciencia sobre la importancia de la creatividad y la actitud que muchas veces pueden tener los propios docentes frente a ello. La creatividad como tal no se enseña de manera directa, sino que se propicia. Por ello, Morejón (2000) insiste en esta importancia con una serie de recomendaciones, resumidas en la siguiente tabla:

Recomendación	Explicación y ejemplos
Aprender a tolerar la ambigüedad y la incertidumbre.	Dar más espacio en el aula para pensar sobre una situación problemática y estimular esa reflexión, colocando esta incertidumbre que puede surgir para que el conocimiento no sea estático y así el alumno se lance a explorar fuera del conocimiento que quizás no se puede construir en la propia aula.
Favorecer la voluntad para superar obstáculos.	Hay que tener claro que se deben ir alcanzando objetivos y derribar barreras, que van apareciendo de nuevas, por lo que estos obstáculos se convierten en oportunidades (no en amenazas).
Desarrollar la confianza en sí mismo y en sus propias convicciones.	No todo es tener buenas notas y avanzar de curso, hay otros indicadores que habría que tener en cuenta como la originalidad, la apertura mental, el asumir riesgos...
Propiciar una cultura de trabajo para el desarrollo de un pensamiento creativo y reflexivo.	El docente debe lograr un clima donde el alumnado pueda pensar y crear mejor, aunque los resultados logrados no sean los esperados, hay que seguir esforzándose por conseguirlo.
Aprender a confiar en lo potencial y no solo en lo real.	El docente debe confiar en las capacidades potenciales, favoreciendo una enseñanza desarrolladora y colaborativa donde el alumno pueda realizar con su apoyo pero en un futuro lo logre hacer solo.
Vencer el temor al ridículo y a cometer errores.	El docente también tiene que dejar bien al alumno que no pasa nada si se equivoca, que se aprende de estos errores y es una manera de avanzar. Se puede incitar a dar respuestas diferentes a lo convencional y tener una actitud favorable al cambio.
Cuando se propicia un clima creativo, la motivación intrínseca y la de logro deben estar presentes.	No son necesarios recursos externos para conseguir esta motivación, sino desarrollar una actitud positiva ante los logros, disfrutando de los trabajos que realizan, pero nunca estar completamente satisfechos, para poder seguir mejorando.

El pensar de forma creativa y reflexiva no es algo que se transmita de maestro a alumno obligatoriamente.	Una persona no puede dar de forma inmediata a otra lo aprendido, pero sí puede crear una atmósfera creativa que favorezca las condiciones óptimas para poderla aprender por sí mismo.
Convertir las aulas en espacios para asombrar, experimentar e investigar.	El docente tiene el poder de poder asombrarse ante cada comentario reflexivo o creativo de sus alumnos, pero para ello debe crear situaciones inesperadas, de sorpresa y que los alumnos estén dentro de este proceso de enseñanza-aprendizaje.
Los alumnos necesitan tratarse como personas y tener una buena comunicación cuando están creando o pensando.	Deben aprender a escuchar críticamente, razonar valorando todas las opciones y poder retroalimentarse a sí mismos y a los demás.
Unidad de lo cognoscitivo y lo afectivo en cada sesión.	Al trabajar el pensamiento creativo y reflexivo, se movilizan recursos afectivos e intelectuales. Por eso, es importante crear un clima que une estas dos partes, buscando un equilibrio para lograr un espacio dinámico y motivador para el buen pensar y crear.

Tabla 1. Tabla-resumen de las recomendaciones teórico-metodológicas para la creatividad en la educación (Morejón, 2000). Elaboración propia.

Dabdoub (2023), recoge también algunas sugerencias para poder promover un clima creativo y favorecer la creatividad de los alumnos, basadas en las dimensiones de Treffinger, Isaksen y Dorval (1996):

- Desafío y compromiso: Hay que presentar las actividades de forma novedosa y desafiante, para que el alumno se involucre y comprometa con la actividad, ya que una actividad muy sencilla puede provocarle aburrimiento y una muy difícil desaliento. Hay que incluir retos mentales, como acertijos, adivinanzas, problemas que inciten curiosidad, preguntas abiertas (¿Y si...?).
- Confianza y apertura: Hay que promover la comunicación y el respeto entre los alumnos, por lo que hay que crear oportunidades de expresión de inquietudes y resaltar el valor de las diferencias (no hay que tolerarlas sino respetarlas y comprenderlas).
- Libertad: Darle la oportunidad al alumno de elegir, de acuerdo con su edad y nivel de desarrollo, que se sientan partícipes en la toma de decisiones.

- Apoyo a las ideas: Se deben escuchar las inquietudes y propuestas de los alumnos y apoyarlas para poderlas llevar a cabo. No solo decir que sí, sino por ejemplo, "Sí, tu idea es interesante y...¿qué más podrías hacer?".
- Juego y sentido del humor: Es mejor incluir en la vida diaria escolar el entusiasmo, la alegría, la posibilidad de bromear y jugar con las ideas. Se pueden utilizar metáforas, analogías y cuentos, anécdotas divertidas o jugar a "¿Qué hubiera pasado si...?".
- Tiempo para idear: Es importante respetar los tiempos y ritmos de los infantes, creando condiciones más o menos flexibles para que el alumno tenga tiempo de involucrarse en la actividad.
- Discusión o debate: Se tiene que promover la posibilidad de expresar las opiniones, que son diversas, de manera respetuosa y constructiva. Los alumnos se deben sentir libres sin el temor de ser criticados, aprendiendo que su opinión es importante y valiosa aunque pueda ser diferente a los demás. Está relacionado con la confianza que exista en el aula, que también se puede trabajar.
- Toma de riesgos: Las actividades deben presentarse como retos y que estimulen la tolerancia a la ambigüedad, como se comentaba en párrafos anteriores. Sería útil enseñar a los alumnos a poder identificar los posibles obstáculos, igual que las fortalezas o puntos fuertes con los que cuenta.
- Conflicto: Se pueden promover formas constructivas para solucionar desacuerdos, aunque muchas situaciones ya tiene potencial para provocarlos, ya que cada individuo es diferente y percibe la realidad desde su propia perspectiva. Normalmente, en un clima favorable para la creatividad, el nivel de conflicto suele ser menor, ya que se tiene un sentido más claro de la justicia y se suele tener más control en las conductas impulsivas.

Por todas estas razones, además, es importante que desde edades muy tempranas, sigan estas pautas, para sentar una buena base que ayude a los niños y niñas en el desarrollo de otras habilidades relacionadas. En Educación Infantil, la etapa que comprende desde el nacimiento del niño hasta los 6 años, se debe potenciar esta creatividad, ya que está relacionada con el desarrollo del cerebro y las conexiones que se van formando en los primeros años de vida.

Como comenta Sirera (2019) en su artículo, estas conexiones dependen no solo de la genética (aunque en gran parte), también de las experiencias que va viviendo el infante en este tiempo. Y, el cerebro, que es un órgano susceptible a modificaciones, potenciarán la capacidad de respuesta ante los diferentes retos. Por lo que la infancia y estas primeras edades, comprendidas en Educación Infantil, es el momento idóneo para ese desarrollo. Algunos recursos que muestra esta pedagoga, que son herramientas importantes, serían, por una parte, el juego. Este no limita la creatividad con algo que puede ser correcto, dejar volar la imaginación, genera espontaneidad y las experiencias positivas se almacenan en la memoria emocional. Otro recurso que debe estar presente en el aula es el arte, como la música y el dibujo, ya que son procesos creadores y activan diferentes áreas del cerebro. Por último, se deberían planificar actividades que se basen en la libertad de expresión, ya que la comunicación está muy ligada a la creatividad, pudiendo transmitir sus propios sentimientos. En el aula de infantil se debe fomentar que cada alumno pueda descubrir su talento primero, para después potenciarlo y cultivarlo. También es importante crear mentes abiertas y con espíritu crítico para que luego como adolescentes y ciudadanos se puedan enfrentar a situaciones diversas y responder con eficacia, pudiendo incluso, cambiar el mundo.

Según varios estudios “un ambiente flexible permite una mayor fluidez, flexibilidad y originalidad y mayor grado de elaboración en los trabajos de los niños” (Espríu, 2005). Por lo tanto, las aulas de infantil, deben permitir la autonomía del alumno y que se tenga en cuenta la individualidad de cada uno para poder desarrollar sus propias capacidades y fomentando sus intereses personales. En edades que aún no dominan la expresión oral, sobre todo, hay que tener en cuenta la diversidad, ya que no todos interactúan y se desarrollan de la misma manera. Por eso, hay que conocer bien a los infantes, para poderles ofrecer diferentes herramientas para que perciba el trabajo como algo positivo y fomentar de la mejor manera la creatividad.

3.2. Teorías pedagógicas: provocaciones y piezas sueltas

No se puede hablar de provocaciones sin centrarnos en Reggio Emilia, una pequeña población al norte de Italia. Después de la Segunda Guerra Mundial, invirtió parte de sus riquezas en desarrollar una red de centros municipales infantiles de 0 a 6 años. Este proyecto

fue iniciado por Loris Malaguzzi, pedagogo y profesional de la educación, que fue el primer director de éstas. Le dio mucha importancia a los derechos infantiles, transmitiendo que “a veces, la educación, en lugar de fomentar la creatividad del infante, la limita” (Zabala y Muñoz, 2019) y quiso buscar alternativas. Esta pedagogía está basada en la experimentación, la participación activa de las familias y el aprendizaje significativo. En el *atelier* o taller suceden las creaciones y es primordial para un buen proceso de aprendizaje, ya que éste tiene que aportar seguridad y todos los materiales tienen que estar al alcance de los alumnos para no depender del adulto. El principal objetivo de la pedagogía reggiana es proporcionar situaciones reales, el docente es el que facilita el interés y la curiosidad, para que pueda predominar la investigación y la reflexión.

Según Estremera (2017), gracias a las provocaciones se pueden obtener una serie de beneficios en el desarrollo integral de los infantes. Para ello, la escuela debe ofrecer momentos de placer, lúdicos, íntimos, sin la necesidad de ser expuesto ni juzgado por el adulto. Además, siguiendo esta pedagogía, es importante que los alumnos exterioricen estas construcciones para poderlos ayudar en su proceso de aprendizaje.

Las provocaciones reúnen una serie de características, basadas en el aprendizaje significativo y siendo una alternativa pedagógica guiada a partir de la curiosidad y la experimentación. Sería sugerir sin dirigir, dejando libertad a los alumnos de decisión y creación. Estas provocaciones son beneficiosas para el alumnado, ya que se expresan libremente, toman decisiones, adquieren una actitud crítica y mejoran la motricidad fina. Además, pueden surgir oportunidades de comunicación entre iguales, creando interacciones positivas entre ellos. Los pasos para llevar a cabo esta alternativa pedagógica son: la observación, la elección del tema, preparación del espacio y del ambiente, la definición de la zona de acción, la elección de las piezas sueltas exactas, la colocación de las piezas sueltas y la acción (jugar). Los materiales suelen ser reciclados, de la naturaleza, musicales, tecnológicos o cercanos a su vida cotidiana.

Además, puede haber dudas entre qué es una provocación y qué es una invitación, ya que podrían ser palabras muy similares. Haughey y Hill (2017), nos dejan claras las diferencias, ya que una invitación es algo que da una idea o te da una razón para hacer algo. Es más guiada y basada en el propio docente y está hecha para invitar a los infantes a realizar una experiencia específica, por lo que les crea el interés. En cambio, la provocación estimula, va más allá, ya

que provoca retos, activa el pensamiento para crear nuevas experiencias y conexiones, para crear nuevas ideas, intereses y teorías. Por lo que invitar es llevar al aula nuevos intereses y provocar es llevar retos.

Otra duda que puede surgir cuando hablamos de provocaciones es si es lo mismo a una actividad convencional y, no lo es. Magaña (2022), enumera las características principales de estas provocaciones. Como ya se verá en el planteamiento de la programación, las provocaciones no tienen objetivos concretos ni es obligatoria la participación del alumno. Además, estos materiales usados en la propuesta, no tienen un único uso y son los propios infantes los que les dan vida. Además, no hay un resultado correcto ni es una actividad dirigida. Los niños necesitan este juego libre y actividades menos dirigidas, para poder poner en práctica su creatividad.

Según Vela y Herrán (2019), esta también sería un subtipo del uso de las piezas sueltas (igual que estas mismas están dentro de la preparación de las provocaciones). Las piezas sueltas son todo tipo de materiales de juego no estructurado, con una ausencia de intencionalidad aparente, todo objeto susceptible a ser guardado. Es el propio infante el que dota de sentido a este objeto, asignando una nueva función o intención, fuera de la visión del adulto. Se ofrecen oportunidades de juego abierto y libre, sin consignas sobre cómo interactuar con estos materiales que tienen a su alrededor. Por lo que desarrollan el pensamiento creativo y crítico, la conciencia sensorial, el descubrimiento y dominio de su entorno, mejoran la autonomía y la concentración. Pero para poder llevarlo a cabo, hay que perder el miedo al caos que generará la investigación, manipulación y esa necesidad de destrucción innata de los más pequeños.

La teoría de las piezas sueltas está basada en que la creatividad no es innata, ya que todas las personas tienen el potencial de serlo. Pero desde el sistema y en particular la escuela, se ha puesto un muro que no ha permitido desarrollar la creatividad. Simon Nicholson (1972) se basó en unos estudios que demostraron que los bebés interactúan con el entorno, que a todos les gusta jugar, experimentar, descubrir y pasarlo bien. Por lo que en esta teoría, el autor va planteando y desarrollando diferentes herramientas e hipótesis para poder diseñar los elementos de la educación, para que los niños y niñas puedan ser autónomos, que ellos mismos puedan crear y que esto les sirva en un futuro. Con las piezas sueltas se puede mejorar la resolución de problemas y el pensamiento crítico.

Según Nicholson (1972), tanto en la escuela como las familias, deberían animar a los propios niños y niñas a buscar estos objetos, como los llamados “tesoros”. Realizar este tipo de juego tiene unos beneficios, como se ha ido comentando, como es el desarrollo de las capacidades de pensamiento, motiva la creatividad y la independencia, como también se utilizan materiales accesibles y conocidos por los propios alumnos. Además, también está relacionada con esta teoría la bandeja creativa (*tinker tray*), que es una bandeja de madera, con diferentes compartimentos, para poder guardar estas piezas sueltas (las que son más pequeñas). Se pueden presentar clasificadas por tipo y tamaño y, a partir de esta organización, ya se puede crear libremente. Existen muchas posibilidades, por lo que el grado de inventiva y edad y la posibilidad de descubrimiento, son directamente proporcionales al número y tipos de variables que haya.

Los pasos para trabajar con piezas sueltas son los siguientes: recolección (se pueden crear expediciones de búsqueda para recogerlos), clasificación y almacenamiento, y preparación del juego. Hay también diferentes tipos según dos criterios:

- La puesta a la práctica: nos encontramos propuestas, provocaciones e invitaciones, talleres, espacios de juego y escenografías.
- El objetivo del juego: puede ser simbólico, físico, creativo, musical-verbal, de construcción, dramático, de fantasía y científico.

Además, los materiales son infinitos y pueden ofrecer muchas posibilidades. A grandes rasgos, los podemos clasificar en diferentes tipos: naturaleza viva, naturaleza muerta, madera y corcho, madera coloreada, textil, papel y cartón, metal, plástico, plástico transparente, cristal y comida. Se pueden ver ejemplos ilustrativos de cada uno de ellos en el ANEXO I.

3.3. Comparación con otras metodologías

Si alguien no conoce estas alternativas pedagógicas, a menudo se pueden confundir con otras metodologías o propuestas más conocidas, ya que pueden tener similitudes. En la siguiente tabla se podrá comparar cada propuesta con su metodología, sus características principales, cómo se organiza y los roles en el aula.

Propuesta	Metodología	Características principales	Organización	Rol del docente	Rol del alumno
Provocaciones	Reggio Emilia	Se trata de crear sin ningún punto de partida establecido a partir de los materiales dados, sin pautas	Se crean diferentes espacios con normas generales de uso y comportamiento	Acompaña sin intervenir si no es necesario, da libertad	Total protagonista y creador
Piezas sueltas	Teoría de las piezas sueltas	Se trata de crear sin ningún punto de partida establecido a partir de los materiales dados	Se crean diferentes espacios con normas generales de uso y comportamiento	Acompaña sin intervenir si no es necesario, da libertad	Total protagonista y creador
Rincones	Montessori	Hay varios espacios delimitados en el aula, donde hay diferentes normas y ya hay una actividad propuesta, que deben hacer, de manera más o menos guiada	Espacios separados por temáticas o áreas (lengua, pensamiento matemático, arte...) y pueden trabajar individualmente o en pequeños grupos	Organiza los espacios, anticipa posibles problemas y no ejerce control directo sobre la clase, deja jugar	Imitación de escenas de la vida adulta, participan y desarrollan el intelecto a través del juego simbólico
Ambientes	Reggio Emilia	Son espacios de creación flexibles, divididos por temáticas, con algunas pautas ni interdisciplinariedad	Espacios en diferentes lugares, como el aire libre, el aula, áreas dentro del aula...	Guía y acompaña al alumno, le deja ser y hacer, pero planifica y puede intervenir	Autoaprendizaje y trabajo en equipo son esenciales para promover la investigación y razonar las respuestas guiadas
Talleres	Experimental y deductiva	Son propuestas cerradas sobre un tema en concreto	Se hacen en pequeño o gran grupo y pueden haber talleres fijos (los lunes de cuentos...) o esporádicos (taller de cocina)	Los diseña, pauta y guía	Sigue las instrucciones del docente y crea a partir de estas, no hay tanta libertad de creación

Tabla 2. Comparación de las diferentes metodologías. Elaboración propia.

En general, muchas de estas metodologías también parten del papel protagonista del alumno, la creación libre, la expresión y el papel no intervencionista del maestro, pero la

mayoría están guiadas y con un resultado que debe ser correcto o reglamentario. En cambio, las provocaciones y piezas sueltas, dan pie a un mundo de imaginación, más allá del material estructurado y las convenciones, dónde los objetos nunca son lo que parecen, sino lo que el niño quiera que sea. Además, estos objetos pueden ser muy cercanos a los niños y niñas, ya que en estas primeras edades de la infancia, para ellos pueden ser tesoros. Te pueden enseñar una piedra con entusiasmo, recoger arena y ponerla en su bolsillo para guardarla para siempre o coger una piel de naranja que luego utilizarán como capa para su muñeco.

3.4. Aplicación práctica de las provocaciones y piezas sueltas

3.4.1. El rol del docente y el alumnado

En esta metodología, el rol del docente es muy importante también, pero dejando siempre el lugar preferencial al alumno. El docente primero preparará las propuestas y todo el material, creando un ambiente estéticamente atractivo y que invite a participar. Las propuestas primero de todo se estudian, se seleccionan los materiales adecuados y luego ya se coloca todo en el espacio destinado a cada provocación. Se deben tener claros los motivos por lo que el material es adecuado o no, desarrollar hipótesis sobre qué podrían hacer con estos, propuestas de mejora, etc.

Una vez se empieza la propuesta con el alumnado, el docente adquiere un papel de observador y de acompañamiento en los procesos de aprendizaje que irán surgiendo de la experimentación y descubrimiento, sin intervenir directamente ni dar respuestas directas. De esta manera, las oportunidades de aprendizaje serán más globalizadas, ya que los alumnos tendrán la libertad para indagar, probar, equivocarse, corregir, elegir qué provocación quieren hacer y con quién quieren invertir su curiosidad. Según Magaña (2022), el adulto es el que crea una base segura para el niño y así, el propio alumno se centra en explorar, jugar y aprender con tranquilidad. Por lo que el docente acompaña y presta atención a sus necesidades, observando e incluso, haciendo una hoja de registro para poder poner observaciones, gustos para preparar nuevas provocaciones...

La escuela es la que debe crear un ambiente que estimule el desarrollo de las capacidades creativas, para que sea una experiencia enriquecedora, sin estereotipos. Deben tener los

Propuesta didáctica para potenciar la creatividad a partir de las provocaciones y las piezas sueltas en E. Infantil

recursos necesarios para llevarlo a cabo, ya que estas habilidades creativas favorecen las interacciones, la comunicación y las relaciones afectivas de toda la comunidad educativa.

En estas propuestas, en cambio, el rol del alumno es el de total protagonista de su propio aprendizaje, creador de situaciones y experiencias. Se respetan todas sus opiniones y creaciones, ya que no se crean juicios de valor. Se tienen que sentir libres y seguros en todo momento. Cada niño o niña es único y está lleno de potencial y, a través de la exploración, colaboración y autoexpresión, podrá desarrollar sus habilidades.

3.4.2. Experiencias y aplicación práctica en las aulas de educación infantil

Después de realizar la búsqueda de experiencias previas con las provocaciones y piezas sueltas, se ha encontrado información sobre estas, pero no ha sido muy extensa. No se ha encontrado información relevante en escuelas públicas a nivel español, ya que si realizan este tipo de actividad, no aparece reflejado en su proyecto. Lo que se ha ido encontrando, sobre todo, son escuelas privadas o empresas educativas, como Little Makers que realiza talleres (ateliers), el Instituto de la Infancia (que ofrece formaciones) o la Escuela Pérez Iborra de Barcelona (en el Jardín de Infancia). Pero en general, las escuelas que siguen la metodología de Reggio Emilia, llevarán a cabo esta metodología en educación infantil.

En Barcelona y el resto de Cataluña hay escuelas privadas y públicas que siguen esta metodología, igual que en España. Cerca de Barcelona capital hay, por ejemplo: el Instituto Escuela El Martinet (Ripollet), Escuela El Roure Gros (Santa Eulàlia de Riuprimer) y Escuela Els Pinetons (Ripollet), que son escuelas que trabajan sobre todo pedagogías muy libres que respetan el ritmo individual de cada alumno. En estas escuelas mezclan edades (diferentes cursos se acostumbran a llamar comunidades) y realizan proyectos, siguiendo una pedagogía muy libre y no directiva.

Otra escuela pública de Barcelona, concretamente en l'Hospitalet de Llobregat, cercana al centro del proyecto, también realiza provocaciones en Educación Infantil. Esta escuela se llama Paco Candel y es dónde surgió la idea, al conocer esta experiencia. En general es una escuela que tiene rasgos de escuela tradicional pero trabaja sobre todo por proyectos y, aunque haya cursos diferenciados, también trabaja por comunidades (juntando diferentes cursos para realizar ciertos proyectos o actividades). También trabajan por rincones y

ambientes, separados por áreas pero intercurso. En esta escuela le dan mucha importancia a esta metodología, incluyéndose en su Proyecto Educativo de Centro, en la etapa de infantil. Incluso para docentes o alumnos en prácticas que acuden por primera vez al centro, se les facilita información sobre cómo trabajan las provocaciones.

Se puede encontrar un ejemplo visual de una provocación, realizada por dos alumnos de 5 años, de esta escuela, en diferentes fases del proceso (ver ANEXO II), aproximadamente durante 15 minutos. Está más relacionada con la construcción y el juego simbólico, ya que a partir de las piezas sueltas crean dibujos en relieve y figuras imaginativas o cercanas a su realidad.

Concretando en las experiencias concretas relacionadas con la creatividad, esta búsqueda ha resultado complicada por el hecho de que no hay una sola manera de trabajarla. Diferentes escuelas públicas y privadas de España realizan proyectos y siguen diferentes metodologías compatibles con la potenciación de la creatividad en el aula. Se han encontrado ejemplos de algunas escuelas de Barcelona, sobre todo concertadas o privadas, que anuncian la importancia de ésta, para también llamar la atención y que pueda ser un reclamo. Se han realizado diferentes estudios y trabajos sobre la importancia de la creatividad en la educación actual, destacando, a González (2016), con una revisión teórica, detallando los factores y ofreciendo estrategias para trabajarla, siguiendo diferentes autores como Elisondo (2015) y Cuadros et al. (2012). Estas recomendaciones se pueden resumir de la siguiente manera con las palabras clave: cambiar la educación, fomentar valores como la libertad o el trabajo en equipo y contemplar que el juego es la base del aprendizaje (siguiendo los principios de globalización, aprendizaje significativo y socialización).

Diferentes autores, como Alcántara (2019), también han desarrollado y aplicado estrategias como la tormenta o lluvia de ideas, pensar zen (dedicar tiempo a pensar y vaciar la mente), pensar po (construir provocaciones, desafiar convencionalismos), abrir la mente (aprovechar la curiosidad innata y ver otras realidades), pensar con fluidez (evitar los juicios, pensando en equipo), emocionarse (conectar, vivir experiencias transformadoras), alegrar la mente (la pasión es la mejor motivación) y pensar entre todos (potenciar entornos diversos con diferentes opiniones). Además, también hay técnicas muy utilizadas en las aulas también son el cuento, la plastilina, el dibujo y el juego.

4. Contextualización

Después de conocer los antecedentes teóricos y prácticos de estas alternativas pedagógicas en educación infantil, así como la importancia de la creatividad, también se debe tener en cuenta el análisis diagnóstico del contexto dónde se implementarán las situaciones de aprendizaje.

4.1. Características del entorno

Hospitalet de Llobregat es una ciudad, justo al lado de Barcelona, aunque también colinda con Cornellá y Esplugues de Llobregat. Este barrio tiene un nivel sociocultural y económico bajo, con un índice de inmigración bastante alto, sobre todo con población de origen sudamericano y árabe. Además, este sector de la población suele tener problemas y dificultades de integración. Por esta razón, no se aprovecha mucho la diversidad que existe en el barrio y no se trabaja tampoco en el contexto escolar.

4.2. Descripción del centro

La escuela seleccionada es una escuela pública, familiar y cercana, en Hospitalet de Llobregat, Barcelona. Es un centro pequeño, de una sola línea, desde segundo ciclo de educación infantil, 3 años, hasta sexto de educación primaria. Según el Proyecto Educativo del centro, se define como escuela de la siguiente manera: catalana (es la lengua vehicular y de aprendizaje), plural (se promueven valores como la solidaridad, el respeto mutuo, democrática...) y laica. En esta escuela no siguen necesariamente la metodología de Reggio Emilia ni se usa como algo definido la alternativa que se propone en este documento, pero sí que se basan en un aprendizaje significativo, trabajando de manera manipulativa y a través del juego, el descubrimiento y los proyectos. Además, respetan los ritmos de aprendizaje, trabajan por centros de interés y ambientes, yendo hacia un aprendizaje global y competencial. A partir de otra experiencia previa en una escuela cercana, que, hace un par de cursos, decidió implementar la propuesta de las provocaciones y piezas sueltas de manera puntual, se ha decidido partir de ésta para implementarla en otro contexto.

Los equipamientos de la escuela son bastante escasos, con falta de aulas para poder hacer desdoblamientos, espacios propios como una biblioteca o en las aulas de Primaria, espacio suficiente para el gran número de alumnos que alberga cada grupo. Al ser una escuela con bastante movimiento de alumnos, tanto se van a otros centros como llegan (de otros países mayoritariamente), estos espacios quedan bastante escasos. La mayoría de aulas son espacios polivalentes, como por ejemplo, el aula de música es a la vez, el aula de psicomotricidad (un gimnasio). En referencia a la etapa de Educación Infantil, tienen almacén propio para sus materiales y las aulas son del tamaño adecuado para poder crear diferentes espacios.

4.3. Características del alumnado

El grupo de la clase de infantil de 4 años está formado por 21 alumnos. De estos, 11 son niños y 10 niñas. Tenemos a un alumno con un 80% de discapacidad intelectual, que cuenta con un refuerzo casi constante y que está pendiente de asignación en un centro de educación especial. Otra alumna tiene TDAH, diagnosticado el curso pasado, con un comportamiento impulsivo y dificultad para seguir instrucciones, sobre todo. También hay dos alumnos que presentan un ligero retraso del lenguaje y necesitan apoyo para tareas de inicio de la lectoescritura y trabajo de conciencia fonológica. Además, la clase cuenta con varios alumnos que vinieron al inicio del curso, por lo que se intentó trabajar la cohesión del grupo y el conocimiento mutuo, a través de diferentes actividades y dinámicas.

5. Propuesta de programación didáctica de aula

5.1. Título

Programación didáctica sobre la creatividad en el aula de 4 años de Educación Infantil a partir de las provocaciones y las piezas sueltas.

5.2. Fundamentación legislativa curricular

La escuela está en Cataluña, por lo que se basa en el Currículo, del Decreto 21/2023 del 7 de febrero, de ordenación de las enseñanzas de educación infantil, publicado en el Diari Oficial de la Generalitat de Cataluña. A su vez, regida por la LOMLOE, a nivel estatal, la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, publicada en el Boletín Oficial del Estado. También incluyendo el Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil. Con esta nueva ley, se cambiaron las áreas, estando las tres relacionadas de manera más o menos directa, con este trabajo, las cuáles son: Crecimiento en armonía, Descubrimiento y exploración del entorno y Comunicación y representación de la realidad. En general también tiene una parte artística, pero puede entrar dentro del apartado de expresión y comunicación (plástica en este caso).

En el currículo catalán aparece una Competencia en pensamiento creativo, ya que la etapa de infantil está basada en el aprendizaje a partir de la curiosidad, iniciativa, imaginación y la disposición a indagar y crear mediante el juego, el movimiento y las diferentes propuestas de aprendizaje. De esta manera, se establecen las bases del pensamiento estratégico y creativo, como la resolución de problemas. Además, en diferentes artículos y partes del Decreto 21/2023, aparece la palabra creatividad como parte importante dentro del proceso de aprendizaje. En el Real Decreto 95/2022 pasa de igual forma, esta palabra aparece recurrentemente dentro de la mayoría de competencias, áreas y saberes básicos. Como por ejemplo, en el Área 3 (Comunicación y representación de la realidad), aparece "La creatividad, tan presente en la etapa, tiene que ver con la curiosidad vital. La práctica educativa debe consistir en acompañarla y proporcionar las herramientas para consolidarla", en referencia más directa al lenguaje artístico, pero aplicable a otros conceptos también.

5.3. Destinatarios

Los alumnos de una escuela pública de Hospitalet de Llobregat, de segundo ciclo de infantil, de 4 años.

5.4. Objetivos didácticos

Los siguientes objetivos generales, traducidos del catalán, del Decreto 21/2023, que estarán relacionados con la programación, son los siguientes:

- Ir adquiriendo autonomía en situaciones cotidianas, resolviendo y superando nuevos retos, de forma creativa.
- Observar y explorar el entorno cercano, natural, social y cultural, con una actitud de curiosidad, indagación y respeto.
- Comunicarse y representar la realidad a través de diferentes lenguajes y formas de expresión.

Además, de manera más general, la LOMLOE tiene sus propios objetivos para la etapa de Educación Infantil y, los que tienen relevancia para este trabajo son:

- Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.
- Desarrollar sus capacidades emocionales y afectivas.
- Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
- Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.

5.5. Saberes básicos

Los siguientes saberes, traducidos del catalán, del Decreto 21/2023, que estarán relacionados con este proyecto, son los siguientes:

- Dentro del área de Lenguaje y expresión plástica, encontramos:
 - Curiosidad e interés por las creaciones plásticas. Respeto a las creaciones plásticas de los demás.
 - Uso del lenguaje plástico como fuente de diversión, creación y aprendizaje.

- Dentro del área de Diálogo corporal con el entorno, exploración de objetos y materiales, encontramos:
 - Observación, exploración e identificación de elementos del entorno: objetos, materiales, animales... con actitud de respeto.
 - Comparación, correspondencia, ordenación y clasificación de las cualidades o atributos de los elementos del entorno.

5.6. Competencias clave y competencias específicas

El currículo tiene diferentes ejes, entre los cuáles hay que remarcar dos. Dentro de cada uno, están las competencias específicas de la etapa (y dentro de estas los saberes especificados en el punto anterior). Las competencias relacionadas y sus ejes, del Decreto 21/2023, son:

- Número 2. Un infante que se comunica con diferentes lenguajes:
 - Competencia específica 2. Expresarse de manera entendible, personal y creativa mediante diferentes lenguajes, explorando las posibilidades y disfrutando, para poder responder en diferentes contextos comunicativos.
- Número 3. Un infante que descubre su entorno con curiosidad:
 - Competencia específica 1. Observar y reconocer las características de materiales y elementos y establecer relaciones entre ellos, a partir de la experimentación y la manipulación sensorial, para poder avanzar hacia estructuras de pensamiento cada vez más complejas.

5.7. Metodología

Es importante destacar que las provocaciones no pretenden que los niños y niñas cumplan objetivos específicos, ya que son experimentales. Pero sí que se puede fijar un objetivo en cada actividad para poder orientar hacia donde se quiere conducir el aprendizaje, sin la intención directa de cumplimiento. Siguiendo diferentes pedagogías libres, las principales directrices a los docentes es el dejar hacer, acompañar, sugerir sin dar instrucciones. También se tiene que dejar claro que no se obliga al alumnado a hacer una propuesta que no le

apetezca en ese momento, siempre y cuando sigan el listado de reglas básicas. Estas normas se recordarán en conjunto antes de empezar cada sesión, incluso se pueden hacer carteles informativos (ver un ejemplo en el ANEXO III). Estos estarán por los espacios, muy visuales, para que los vayan viendo e interiorizando. Estas normas serían:

- No pueden haber más de 4 o 5 alumnos por provocación: esto lo determina el número de sillas que hay colocadas delante del espacio concreto, habrá un cartel con el número exacto en cada caso, ya que puede variar según el espacio.
- No hace falta pedir permiso para cambiar de provocación: una vez empieza la experimentación no se requiere un tiempo mínimo de estancia, si no sugiere nada, el alumnado puede ir a otro lugar, siempre y cuando donde vaya haya un espacio o silla libre.
- Respetar el material y compartirlo con el resto de compañeros: es clave para que todos los niños y niñas puedan disfrutar del material y crear.
- Al finalizar el tiempo, se avisará con antelación el final, hay que recoger todos los materiales y dejarlos ordenados en sus lugares.

5.8. Temporalización

Esta programación, tal como está pensada, podría tener una duración de todo el curso escolar, si se crearan diferentes propuestas y situaciones de aprendizaje. En este caso, se realizarán dos propuestas de provocaciones, es decir, dos situaciones de aprendizaje diferentes. Cada una con 5 sesiones, dos veces a la semana. Entre ellas, se dejará una semana sin realizar ninguna por si hiciera falta recuperar alguna de las sesiones. Cada sesión dura 1 hora, aproximadamente. Cada sesión se inicia con el recordatorio de las normas, luego dan todos juntos una vuelta por los diferentes espacios y cuando se avisa ya cada alumno va donde quiere. En esta hora no se cuenta la recogida posterior, que los primeros días puede tener una duración más larga pero con la práctica se puede acortar el tiempo. En la última sesión de cada SA, se realiza una asamblea final, donde los alumnos pueden verbalizar qué han sentido, dónde han estado, si les ha faltado alguna propuesta por hacer, qué han descubierto, qué les ha gustado más... Se intentará que los alumnos primero vayan

dando su opinión libremente, respetando los turnos, pero si no salen respuestas, las maestras pueden ir haciendo preguntas como “¿Cuál os ha gustado más? o ¿Qué habéis descubierto?”.

5.9. Sesiones y/o actividades

Aunque cada sesión va temporizada, cada provocación dura lo que los alumnos consideren, ya sean 5 minutos o media hora, ya que dependen de sus propios intereses, ganas o lo que la provocación o las piezas sueltas les sugiera en el momento dado. Son libres de empezar y acabar cuando les apetezca, cambiando según las reglas de espacio. Como no hay meta o resultado final, los alumnos puede que la dejen a medias y cambien de opción, no hay problema. Otro alumno podrá llegar y seguir con lo que estaba haciendo otro compañero que ya no está, o “destrozarlo” y hacer algo nuevo.

Hay 7 tipos de provocaciones o áreas comunes en cada propuesta, para que haya variedad y en cada una se trabajen diferentes aspectos como, por ejemplo, la provocación de Arte es un buen punto de partida para trabajar la creatividad y se realiza una creación única. El trabajo de la Motricidad Fina es muy importante en esta etapa, entrenando los movimientos de la mano y los dedos y la coordinación óculo-manual. Otro ejemplo sería el Juego Simbólico, ya que dentro del desarrollo cognitivo, estimula la imaginación y la creatividad, fomentando el pensamiento abstracto y la resolución de problemas, a partir de la imitación.

Programación didáctica sobre la creatividad en Educación Infantil a partir de las provocaciones y las piezas sueltas	
Destinatarios	El alumnado de 4 años. Esta programación podría adaptarse a los otros cursos del segundo ciclo de infantil e incluso al primer curso de primaria.
Temporalización	Cada SA, 5 sesiones de 1 hora, los martes y los jueves, durante el segundo trimestre.
Agrupamiento	La parte de introducción y las explicaciones se realizan en pequeño grupo, la mitad de la clase (un grupo en el espacio de asamblea y el otro en la zona de la biblioteca, que hay espacio para poder estar en el suelo).

	Cada maestra realizará la introducción que toque, se recuerdan entre todos las normas y pasean por la clase, hasta el momento que individualmente vayan por la clase a elegir la propuesta que más les guste. La asamblea final es en gran grupo para que pueda haber una mayor interacción entre los mismos alumnos.
Objetivos didácticos	
<ul style="list-style-type: none"> Ir adquiriendo autonomía en situaciones cotidianas, resolviendo y superando nuevos retos, de forma creativa. Observar y explorar el entorno cercano, natural, social y cultural, con una actitud de curiosidad, indagación y respeto. Comunicarse y representar la realidad a través de diferentes lenguajes y formas de expresión. 	
Saberes básicos	
<ul style="list-style-type: none"> Área de Lenguaje y expresión plástica: <ul style="list-style-type: none"> Curiosidad e interés por las creaciones plásticas. Uso del lenguaje plástico como fuente de diversión, creación y aprendizaje. Área de Diálogo corporal con el entorno, exploración de objetos y materiales: <ul style="list-style-type: none"> Observación, exploración e identificación de elementos del entorno. Comparación, correspondencia, ordenación y clasificación de las cualidades o atributos de los elementos del entorno. 	
Competencias específicas	
<ul style="list-style-type: none"> Competencia específica 2 (del eje 2): Expresarse de manera entendible, personal y creativa mediante diferentes lenguajes, explorando las posibilidades y disfrutando, para poder responder en diferentes contextos comunicativos. Competencia específica 1 (del eje 3): Observar y reconocer las características de materiales y elementos y establecer relaciones entre ellos, a partir de la experimentación y la manipulación sensorial, para poder avanzar hacia estructuras de pensamiento cada vez más complejas. 	
Medidas de inclusión educativa individualizadas	
<ul style="list-style-type: none"> Alumno con discapacidad intelectual: explicaciones previas y durante las actividades, con el acompañamiento de la maestra de educación especial. Alumna con TDAH: explicaciones previas a la actividad de manera individual y la posibilidad de ir a una zona más tranquila si recibe demasiados estímulos. Alumnos con retraso del lenguaje: explicaciones posteriores o aclaraciones con dibujos después de las explicaciones del inicio de sesión. Alumnos con un nivel bajo del idioma: explicaciones con dibujos y en su defecto, recurrir al traductor a su idioma materno para aclaraciones. Alumno que pueda necesitar en algún momento apoyo durante las sesiones: adaptar o modificar alguna actividad en caso de ver dificultades de comprensión o acción. 	
Instrumentos de evaluación	
<p>Se utilizará la observación directa y las rúbricas para poder anotar y evaluar la progresión de los alumnos. No se valorarán las creaciones como tal, sino el proceso que los alumnos siguen al realizarlas.</p> <ul style="list-style-type: none"> Inicial: Observación y uso de una rúbrica inicial (ANEXO VIII). Procesual: Observación y uso de una rúbrica de seguimiento, en cada sesión una nueva (ANEXO VII). 	

	<ul style="list-style-type: none"> Final: Observación y uso de una rúbrica final (ANEXO VIII), además un registro anecdótico de la asamblea final (ANEXO IX).
Criterios de evaluación	
<ul style="list-style-type: none"> Manifestar habilidades para comunicarse e interactuar a través de diferentes lenguajes, ajustando la expresión al contexto verbal, matemático, corporal, plástico, musical y digital. Evocar y expresar espontáneamente ideas, sentimientos, emociones y vivencias mediante diferentes lenguajes y formatos. Utilizar la intuición, la improvisación, la fantasía y la creatividad en la observación y la escucha, como en procesos creativos artísticos a través de los diferentes lenguajes. Interpretar y crear manifestaciones artísticas individuales y colectivas, utilizando y explorando diferentes instrumentos, recursos o técnicas, mostrando una actitud curiosa y respetuosa. 	
Situación de aprendizaje 1: Creatividad I: Iniciación a las piezas sueltas y las provocaciones	
Actividades y materiales utilizados (ver algunos ejemplos en el ANEXO IV)	<p>Las propuestas de esta SA son las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> Matemáticas (mesa 1): CLASIFICACIÓN. Material variado como objetos de la naturaleza viva y muerta, con diferentes tipos de madera y corcho (ver ANEXO I). Además habrá diferentes cestos de mimbre, por si quieren hacer esta clasificación u ordenar como quieran estos materiales. Lengua (mesa 2): ESTAMPACIÓN. Con tampones gigantes para estampar (todo el alfabeto, repetido dos veces) y un papel que ocupa toda la mesa, que se irá cambiando cuando se vaya llenando o cambiando casi todos sus participantes. Arte (mesa 3): PINTURA DIFERENTE. En trozos largos de rollos de papel de cocina, con pintura diluida en cuentagotas, podrán ir pintando como quieran (se cambiará el papel cuando venga un alumno nuevo). Sensorial (mesa 4): ESCONDITE. En varias bandejas pequeñas hay chapas escondidas debajo de la arena, pero también varios muñecos pequeños de plástico. Dispondrán de diferentes tipos de imanes para poder encontrar las chapas y de algunas palas pequeñas para hacer excavaciones. Motricidad fina (mesa 5): ENHEBRAR. Habrá varias bandejas con espaguetis crudos de diferentes colores (tintados previamente) y diferente material con agujeros que puedan pasar por los espaguetis. También dispondrán de plastilina o trozos de porexpan para poder clavarlos. Podrán ir viendo que si se ejerce mucha fuerza en el espagueti lo romperán, aunque no hay limitación por alumno, se deben dar cuenta de no malgastarlos e ir practicando para no romperlos. Construcción (suelo, zona alfombra): A RODAR. Se dispondrán rampas de madera, elementos de madera y otros materiales circulares o que rueden, para que prueben. También habrá otros materiales que no ruedan fácilmente para que vayan probando con estos también. Juego simbólico (zona del grifo): ANIMALES DE GRANJA. En la pica estarán los muñecos de los animales, también dispondrán del agua, jabón, espuma de afeitar y cepillos de limpieza pequeños. Habrá algunos cuencos o bandejas por si quieren hacer uso de ellos.
SESIÓN 1	<ul style="list-style-type: none"> Introducción: Partiendo del poema de Loris Malaguzzi de "Los 100 lenguajes de los niños y las niñas" (ver en ANEXO V), se empezará esta situación. El poema se podría leer a los alumnos, pero realmente no entenderían la profundidad del mensaje por su edad. De todas maneras, este poema es el punto de partida para crear una ronda de preguntas, como: ¿Cómo nos hablamos o comunicamos?, ¿Sólo utilizamos palabras para expresarnos?...

	<ul style="list-style-type: none"> ● Explicación de las provocaciones: Se realizará un paseo todos juntos por los diferentes espacios, sin dar muchas explicaciones, ya que no se busca que sigan consignas. Una vez han visto los diferentes espacios, se hará una explicación de las normas, con ayuda de los carteles (ver ANEXO III). También se les informará que tienen más sesiones para poder pasar por todas las provocaciones y no quieran ir corriendo probando todas. ● Provocaciones: Los alumnos se mueven libremente por los diferentes espacios siguiendo las normas establecidas. ● Recogida: Cada alumno ayudará a recoger los materiales del espacio en el que esté y con ayuda de las maestras, lo irán organizando. En la primera sesión se dedicará más tiempo a esta parte para que los niños y niñas sepan dónde puede ir cada cosa. Para el resto de sesiones se realizará de igual forma y las maestras son las que lo preparan antes de cada sesión.
SESIÓN 2	<ul style="list-style-type: none"> ● Introducción: Para poder seguir trabajando la idea de los diferentes lenguajes que existen, se empezará con un juego de mimética, donde cada alumno tendrá un animal asignado. Podrán hacer el sonido de éste animal, pero no decir ninguna palabra. El resto del grupo tendrá que adivinar de qué animal se trata. También deberán usar el cuerpo, por lo que verán que uno de los lenguajes es el corporal. ● Recordatorio de las normas: Con ayuda de los carteles, se intentará primero que sean los propios alumnos los que digan las normas, para ver si se acuerdan. ● Provocaciones: Los alumnos se mueven libremente por los diferentes espacios siguiendo las normas establecidas. ● Recogida: Cada alumno ayudará a recoger los materiales del espacio en el que esté y con ayuda de las maestras, lo irán organizando.
SESIÓN 3	<ul style="list-style-type: none"> ● Introducción: Siguiendo con el lenguaje corporal, los alumnos harán el juego del espejo, en parejas, que consiste en ponerse uno delante de otro, decidir quién "manda" y el otro tiene que copiar los gestos y movimientos que haga. Sólo existe una condición, no se pueden reír, hagan lo que hagan, para controlarse. Si se ríen se cambia el rol. ● Recordatorio de las normas: Con ayuda de los carteles, se intentará primero que sean los propios alumnos los que digan las normas, para ver si se acuerdan. ● Provocaciones: Los alumnos se mueven libremente por los diferentes espacios siguiendo las normas establecidas. ● Recogida: Cada alumno ayudará a recoger los materiales del espacio en el que esté y con ayuda de las maestras, lo irán organizando.
SESIÓN 4	<ul style="list-style-type: none"> ● Introducción: Muchas veces las personas expresan sus emociones con gestos faciales, por lo que en esta sesión, sólo podrán expresar lo que quieran a través de su cara. La maestra irá diciendo situaciones que pueden ser reales y cada alumno tendrá que expresar cómo se sentiría. Por ejemplo: "Voy a una fiesta de cumpleaños y no me han avisado que era de disfraces. No voy disfrazado. ¿Cómo me siento?" y los alumnos pueden poner cara triste, llorosa, de rabia... cada uno como elija. ● Recordatorio de las normas: Con ayuda de los carteles, se intentará primero que sean los propios alumnos los que digan las normas, para ver si se acuerdan. ● Provocaciones: Los alumnos se mueven libremente por los diferentes espacios siguiendo las normas establecidas.

	<ul style="list-style-type: none"> • Recogida: Cada alumno ayudará a recoger los materiales del espacio en el que esté y con ayuda de las maestras, lo irán organizando.
SESIÓN 5	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción: Los oficios tienen elementos que hacen que los niños y niñas puedan relacionarlos. Cada grupo tendrá diferentes objetos y disfraces por el suelo, irán cogiendo sólo uno de ellos. Cuando lo tengan, tendrán que explicar por qué lo han cogido o qué oficio puede representar. Antes de su elección no hay que limitarlo, ya que se busca que ellos piensen y escogen por gusto, pero que sepan relacionarlo al oficio. Si hubiera alguna discusión por algún objeto, se tendrían que poner de acuerdo, pudiendo la maestra mediar. • Recordatorio de las normas: Con ayuda de los carteles, se intentará primero que sean los propios alumnos los que digan las normas, para ver si se acuerdan. • Provocaciones (menos tiempo, ya que es la última sesión): Los alumnos se mueven libremente por los diferentes espacios siguiendo las normas establecidas. • Recogida: Cada alumno ayudará a recoger los materiales del espacio en el que esté y con ayuda de las maestras, lo irán organizando. • Asamblea final: Los alumnos se reúnen en círculo y se recogen opiniones, experiencias que ellos mismos quieran compartir con el resto de compañeros. Las maestras pueden ir guiando a través de preguntas si fuera necesario, como “¿Qué espacio os ha gustado más? o ¿Qué habéis descubierto?”.
Situación de aprendizaje 2: Creatividad II: Trabajando con las piezas sueltas y las provocaciones	
Actividades y materiales utilizados (ver algunos ejemplos en el ANEXO IV)	<p>Las propuestas de esta SA son las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Matemáticas (zona del grifo): PESCA. En varios recipientes con agua habrán números imantados. Se disponen de varias cañas pequeñas de juguete con imán para que puedan pescarlos. También hay unas bandejas donde pueden colocar los números y crear con ellos lo que quieran. • Lengua (mesa 1): BUSCALETRAS. En varias bandejas con arena fina se esconden piezas de madera de las letras del abecedario (repetidas unas 3 o 4 veces cada una), para que las busquen y puedan ir formando palabras, agruparlas, crear dibujos... • Arte (mesa 2): PINTAHOJAS. Se cubrirá la mesa con papel continuo para protegerla. Habrá varias bandejas con hojas (más y menos secas), también habrá pintura variada (de tipo y de colores) y diferentes pinceles (la mayoría finos, pero también puede haber bastoncillos de los oídos, rodillos, espigas...). Podrán pintar sobre las hojas o sobre el papel continuo (haciendo siluetas de las hojas, por ejemplo). Cada cierto tiempo se irá cambiando el papel para que puedan pintarlo si quieren. • Sensorial (mesa 3): CÍTRICOS. Habrá diferentes cítricos (naranjas, limones, limas, mandarinas y pomelos), cada uno tiene colores y tamaños diferentes. Tendrán ralladores y palillos para que vayan explorando. Incluso, si quieren pelar las frutas también pueden (ellos solos seguramente solo la mandarina, pero la maestra ya habrá cortado de las demás) y probarlas incluso, viendo que hay algunas más ácidas que otras. También habrá recipientes transparentes pequeños donde pueden poner el jugo de los cítricos. Se han tenido en cuenta las alergias e intolerancias alimentarias. • Motricidad fina (mesa 4): JOYERÍA. Habrá varias bandejas con material variado para hacer pulseras, collares, anillos... con también diferentes tipos de hilos (algunos más flexibles de nylon, otros más rígidos como el hilo de coser...).

	<ul style="list-style-type: none"> Construcción (mesa 5): LA PEDRERA. En varios cubos y bandejas habrán piedras, de diferentes tipos y tamaños (algunas pueden estar pintadas, otras solo barnizadas, naturales, fabricadas, planas, irregulares...). Pueden crear construcciones en alto o dibujos en el suelo con estas piedras. Juego simbólico (suelo, zona alfombra): ARENERO. En dos bandejas muy grandes habrá arena fina, piedras variadas en tipo y tamaño, legumbres diferentes y varias excavadoras de juguete.
SESIÓN 1	<ul style="list-style-type: none"> Introducción: Para estas nuevas propuestas, se ha buscado otro tema para poder realizar la actividad inicial de cada sesión. Siguiendo un poco con la idea de los lenguajes, se preparan actividades más relacionadas con el lenguaje escrito, ya que estos alumnos están en proceso de adquisición de la lectoescritura, siendo el paso previo la conciencia fonológica. La actividad de esta sesión será recoger todas las letras de su nombre, que están pegadas por la pared (ver en ANEXO IV). Las maestras ya lo han previsto y cada alumno puede formar su nombre sin problemas, ya que incluso hay letras repetidas de más. Una vez tengan todas las letras, formarán su nombre delante suyo y por turnos, irán diciendo cada una de las letras. Explicación de las provocaciones: Se realizará un paseo todos juntos por los diferentes espacios, sin dar muchas explicaciones, ya que no se busca que sigan consignas. Una vez han visto los diferentes espacios, se hará una explicación de las normas, con ayuda de los carteles, para recordarlas, ya que pueden haber pasado una o dos semanas desde la última sesión. También se les informará que tienen más sesiones para poder pasar por todas las provocaciones y no quieran ir corriendo probando todas. Provocaciones: Los alumnos se mueven libremente por los diferentes espacios siguiendo las normas establecidas. Recogida: Cada alumno ayudará a recoger los materiales del espacio en el que esté y con ayuda de las maestras, lo irán organizando. En la primera sesión se dedicará más tiempo a esta parte para que los niños y niñas sepan dónde puede ir cada cosa. Para el resto de sesiones se realizará de igual forma y las maestras son las que lo preparan antes de cada sesión.
SESIÓN 2	<ul style="list-style-type: none"> Introducción: Siguiendo también con el trabajo de la conciencia fonológica, la maestra irá sacando objetos de un saco "mágico" y cuando los alumnos lo vean, primero tienen que decir qué es y luego por qué letra empieza. Son objetos que están acostumbrados a ver y del aula. Recordatorio de las normas: Con ayuda de los carteles, se intentará primero que sean los propios alumnos los que digan las normas, para ver si se acuerdan. Provocaciones: Los alumnos se mueven libremente por los diferentes espacios siguiendo las normas establecidas. Recogida: Cada alumno ayudará a recoger los materiales del espacio en el que esté y con ayuda de las maestras, lo irán organizando.
SESIÓN 3	<ul style="list-style-type: none"> Introducción: En esta sesión, se realizará un juego de buscar la misma letra. Cada alumno tendrá un cartel enganchado en la camiseta (ver ANEXO IV) y a la señal de la maestra, deberá buscar a compañeros que tengan su misma letra y agruparse, diciendo el nombre de la letra una vez esté completado el grupo. Cada letra está repetida dos o tres veces, pero en diferentes colores o incluso tipografías, para que las puedan reconocer y juntar aun sus posibles diferencias.

	<ul style="list-style-type: none"> • Recordatorio de las normas: Con ayuda de los carteles, se intentará primero que sean los propios alumnos los que digan las normas, para ver si se acuerdan. • Provocaciones: Los alumnos se mueven libremente por los diferentes espacios siguiendo las normas establecidas. • Recogida: Cada alumno ayudará a recoger los materiales del espacio en el que esté y con ayuda de las maestras, lo irán organizando.
SESIÓN 4	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción: Se trabajará en esta sesión la comunicación oral, ya que tendrán que repetir un trábalenguas corto o una rima, entre todos. Primero la maestra lo dirá poco a poco, los alumnos irán repitiendo y cada vez lo dirán más seguido y más rápido. Por ejemplo: "En el agua la ballena nada como una sirena". Si lo dicen bien muy rápido, se puede realizar otro. • Recordatorio de las normas: Con ayuda de los carteles, se intentará primero que sean los propios alumnos los que digan las normas, para ver si se acuerdan. • Provocaciones: Los alumnos se mueven libremente por los diferentes espacios siguiendo las normas establecidas. • Recogida: Cada alumno ayudará a recoger los materiales del espacio en el que esté y con ayuda de las maestras, lo irán organizando.
SESIÓN 5	<ul style="list-style-type: none"> • Introducción: Para esta última sesión, se realizará una búsqueda de las letras. Con las luces apagadas, cada alumno tendrá una linterna y deberá ir buscando carteles con diferentes letras, son bastante grandes (ver ANEXO IV). Pueden estar por las paredes, en el suelo, en alguna estantería, en las mesas de las provocaciones... Entre todos van avisando cuando las encuentran y dicen qué letra es en voz alta. • Recordatorio de las normas: Con ayuda de los carteles, se intentará primero que sean los propios alumnos los que digan las normas, para ver si se acuerdan. • Provocaciones (menos tiempo, ya que es la última sesión): Los alumnos se mueven libremente por los diferentes espacios siguiendo las normas establecidas. • Recogida: Cada alumno ayudará a recoger los materiales del espacio en el que esté y con ayuda de las maestras, lo irán organizando. • Asamblea final: Los alumnos se reúnen en círculo y se recogen opiniones, experiencias que ellos mismos quieran compartir con el resto de compañeros. Las maestras pueden ir guiando a través de preguntas si fuera necesario, como "¿Qué espacio os ha gustado más? o ¿Qué habéis descubierto?".

Tabla 3. Programación didáctica y situaciones de aprendizaje. Elaboración propia.

5.10. Organización de espacios de aprendizaje

La distribución del espacio puede ser variada, pero se necesitan los diferentes espacios diferenciados para que los alumnos puedan identificarlos y moverse libremente. En este caso, se puede dividir el aula ordinaria en 7 espacios, ya que se ofrecen 7 zonas diferentes. Cada provocación estará en un lugar del aula determinado y anunciado con carteles. Por ejemplo: en una de las propuestas puede haber 5 mesas en diferentes espacios (de

Matemáticas, Lengua, Arte, Sensorial y Motricidad), un espacio en el suelo (Construcción) y luego el último en el área de la pica con el grifo para Juego Simbólico. En cada propuesta los espacios cambiarán acorde a las necesidades, siempre facilitando la exploración en cada provocación, pudiendo haber cambios durante las diferentes sesiones según las observaciones realizadas diariamente. Para los momentos que están en dos grupos, para las explicaciones, un grupo estará en la zona de la asamblea y otro en la biblioteca, donde hay espacio para que puedan estar sentados en el suelo en círculo.

5.11. Recursos humanos y materiales

Los recursos humanos dependerán de la cantidad de espacios que se creen. En este caso, se necesitan 7 espacios en una sola aula, por lo que habrá la maestra tutora, la maestra de refuerzo que está con la clase la mayoría del tiempo y la maestra de Educación Especial que está con el alumno con discapacidad. Las propuestas son muy libres, por lo que las maestras se encargan de realizar observaciones y en caso de necesidad, ayudar a los alumnos con algún problema, recordar las normas o lo que pueda ir surgiendo durante las sesiones. La maestra de educación especial sí que acompañará a este alumno por donde escoja e incluso le irá guiando si lo necesita. Si contamos con estos 7 espacios, las dos maestras se dividirán las zonas por proximidad, 3 y 4. En el caso que en algunas partes se concentren más alumnos, se podrían cambiar la observación, comunicándose entre ellas.

En referencia a los recursos materiales, de cada propuesta se reutilizan varios elementos como las hojas de los árboles, la arena, diferentes recipientes (bandejas, cubos, cestos de mimbre...) y juguetes pequeños. Además, también hay pintura con diferentes herramientas (cuentagotas, pinceles, bastoncillos de oídos, rodillos...), tampones gigantes de letras y superficies para dibujar como rollos de papel de cocina o papel continuo blanco (que a la vez sirve para proteger la mesa). Se disponen también de otros materiales como chapas de metal, diferentes tipos de imanes, palas pequeñas de arena, excavadoras de juguete, rampas y elementos de madera, bolas, artículos para hacer pulseras, diferentes tipos de hilos (de coser, nylon...), plastilina, porexpan, juguetes de animales de granja, jabón, cepillos de limpieza, espuma de afeitar, peces de juguete imantados con números, cañas de juguete pequeñas con imán, letras de madera (repetidas mínimo 3 veces cada una), ralladores,

cuchillo sin punta y palillos. Habrá también comida, en este caso cítricos variados (se irán comprando cada semana), legumbres (como garbanzos y judías blancas) y espaguetis pintados con colorante. Otros elementos naturales que se pueden encontrar son las piedras, de diferentes tipos y tamaños, que se pueden previamente pintar, pero otras ya fabricadas.

Para las actividades iniciales de cada sesión, relacionadas con los diferentes tipos de lenguajes, siendo juegos la mayoría, se necesitan los siguientes materiales: tarjetas de animales, disfraces y objetos de oficios, carteles con letras en grande, letras de madera para pared, linternas, saco o bolsa grande y objetos variados de la clase.

Se pueden ver algunos ejemplos de todos estos materiales en el ANEXO IV.

5.12. Medidas de atención a la diversidad e inclusión/ Diseño Universal para el Aprendizaje

En el aula de 4 años nos encontramos con alumnos con diagnóstico, como se ha comentado en puntos anteriores, o que requieren apoyo adicional. Seguidamente se detallan las medidas particulares de cada uno de estos alumnos para facilitar su proceso de aprendizaje:

- Alumno con discapacidad intelectual: se realizará antes de cada sesión, por parte de la maestra de educación especial, la explicación de la actividad a partir de pictogramas. La maestra le dejará guiarse por sus intereses y le acompañará en todo momento por las diferentes zonas. Como puede ser muy rígido y suele tener obsesiones, si la maestra viera que es mejor cambiarlo de zona, lo haría a su criterio si el alumno se lo permite.
- Alumna con TDAH: tiene sobre todo un comportamiento impulsivo y dificultad para seguir instrucciones, por lo que previamente, de manera individual, se le explicará lo que se hará, recordando las normas en las siguientes sesiones. Las instrucciones hay que dárselas de forma breve, concisa y entendible, en una zona con pocos estímulos. Si durante la sesión está un poco más alterada, se puede quedar con ella en salir cuando lo necesite a una zona más tranquila y luego volver a lo que estaba haciendo (reservando el lugar de la provocación para ella, avisarlo).

- Alumnos con retraso del lenguaje: las explicaciones las entienden pero no son capaces de expresarse oralmente, por lo que si durante la actividad necesitan aclaraciones o repetir las normas, las maestras lo podrán hacer, también a partir de los carteles con dibujos que habrá por el aula. Por el resto, son bastante autónomos y tranquilos, por lo que no tendrán problemas en seguir las propuestas, ya que estas no requieren de interacción verbal constante.
- Alumnos con dificultad de comprensión y expresión en el idioma: algunos de los alumnos aún no entienden del todo el idioma, pero son bastante autónomos. En caso que no comprendan del todo bien las normas, en los carteles aparecen dibujos y si aun así no las entienden, se puede recurrir a un traductor a su idioma materno.
- Algún otro alumno que pueda requerir apoyo durante las sesiones: si se observara alguna otra dificultad en otro alumno sin diagnóstico, se intentaría adaptar o incluir medidas de atención universal para facilitar la realización de las provocaciones. Por ejemplo, si hay algún alumno con un nivel bajo de aceptación de la frustración y quiere un lugar que está ocupado, podríamos hacerle una lista de espera para que cuando se quede vacío, la silla libre podrá ser para este. Esto se podría hacer para todos los alumnos si se generan casos similares, para que vean que pueden seguir haciendo lo que estaban haciendo y si cuando haya un sitio libre siguen interesados en ir, estar ordenados por orden de demanda.

5.13. Sistema de Evaluación

El principal instrumento de evaluación para las situaciones de aprendizaje es la observación y la documentación de los aspectos más relevantes que van sucediendo en cada momento, a través de fotografías o tablas mostradas más adelante. Durante las dos primeras sesiones de cada propuesta se hará una evaluación inicial para poder tomar conciencia de las capacidades de cada alumno y así poderlas presentar en las siguientes sesiones. En estas sesiones, se hará un seguimiento individual y grupal, para poder ver la evolución de los alumnos en estos dos aspectos. Por último, siempre que se acaba una propuesta, se hace una evaluación final para ver la evolución y los posibles cambios desde el inicio hasta el final, utilizando el mismo modelo que la inicial. Además, para llevar un control de las provocaciones hechas por cada alumno, se crea otra tabla para ir haciendo el seguimiento

(ver en ANEXO VI), pero no interfiere en la evaluación. Cada vez que el alumno vaya a esta provocación, aunque esté poco rato, se le marcará una cruz, por lo que puede haber veces que haya repetido mucho una misma actividad. En este caso, se le puede animar a que pruebe otras que no haya probado.

5.13.1. Criterios de evaluación

Según el Currículo de Cataluña, los criterios se dividen en ejes. Los ejes relacionados con las situaciones de aprendizaje realizada son el 2 (un infante que se comunica con diferentes lenguajes) y el 3 (un infante que descubre su entorno con curiosidad), siendo éstos los siguientes:

- Manifestar habilidades para comunicarse e interactuar a través de diferentes lenguajes, ajustando la expresión al contexto verbal, matemático, corporal, plástico, musical y digital.
- Evocar y expresar espontáneamente ideas, sentimientos, emociones y vivencias mediante diferentes lenguajes y formatos.
- Utilizar la intuición, la improvisación, la fantasía y la creatividad en la observación y la escucha, como en procesos creativos artísticos a través de los diferentes lenguajes.
- Interpretar y crear manifestaciones artísticas individuales y colectivas, utilizando y explorando diferentes instrumentos, recursos o técnicas, mostrando una actitud curiosa y respetuosa.

5.13.2. Instrumentos de evaluación

La metodología utilizada en la programación, no contempla un resultado final. Éste no es evaluado como tal, ya que una provocación puede o no acabarse, no se fuerza al alumno a eso. Por lo que a partir de la observación sistemática se realizarán rúbricas y escalas de observación, incluyendo además fotografías del proceso que además servirán para que los alumnos puedan tener un recuerdo del proceso. Servirán como evidencia ya que los diferentes “modelos” que vayan realizando los alumnos, no se conservarán, para que otro compañero pueda venir a realizar su obra inmediatamente o cuando se necesite. Cada maestra tendrá una tabla de observación con diferentes criterios en cada sesión, para hacer

un seguimiento (ver en ANEXO VII), pero éstas serán diferentes a la que tendrán que realizar en la primera y última sesión de cada situación de aprendizaje (ver en ANEXO VIII). Por lo que habrá una tabla de evaluación inicial y final (dos veces) y tres de seguimiento. Cada maestra tendrá una diferente pero al finalizar todas las sesiones, pondrán en común sus observaciones.

La observación y la anotación, realizando un registro, es muy importante, ya que si se observa que no sale bien una de las provocaciones durante el primer día, se anotará y se buscarán maneras de mejorarla para que los alumnos puedan implicarse y mejorar el rendimiento. Si por el contrario se observara que una de las provocaciones se hace muy corta, se podrían introducir elementos nuevos para poder alargarla y que exploren más.

Al finalizar cada SA, se realizará una asamblea final donde cada alumno explica cómo se ha sentido, experiencias ocurridas que quiera compartir con sus compañeros o cualquier otro comentario. Para ello, se ha creado un registro anecdótico para poder apuntar los comentarios que las maestras consideren más relevantes (también como propuestas de mejora) y si han respetado el turno de palabra (ver en el ANEXO IX).

6. Conclusiones

Como se ha ido remarcando a lo largo de los apartados de este trabajo, la creatividad es muy importante para el correcto desarrollo de los niños y niñas. Gracias a la potenciación de la creatividad desde las escuelas, los alumnos podrán adquirir un aprendizaje significativo y seguro, a partir de la imaginación, la curiosidad (que es innata) y la innovación. Además, se trabaja el pensamiento crítico, creativo y reflexivo, importantes para el desarrollo integral, como futuros ciudadanos de la sociedad de la cual forman parte. Este era el principal objetivo para la realización de la programación. A través de metodologías menos conocidas, se han diseñado diferentes propuestas que pueden ser interesantes llevar a la práctica. Aporta alternativas al trabajo de la creatividad en las aulas, que se pueden adaptar a otros cursos, de todos los ciclos de Educación Infantil, e incluso al primer ciclo de Primaria.

A partir del diseño de la programación didáctica, he ido cumpliendo los diferentes objetivos planteados. En relación al primero, he realizado un marco teórico bastante completo sobre la creatividad y su importancia en educación infantil. Además, se ha podido tener una bibliografía extensa sobre las provocaciones y las piezas sueltas, ofreciendo más información sobre estas alternativas, para poderlas conocer mejor y así promocionar su uso en las aulas. Por último, el tercer objetivo también se ha visto cumplido, ya que se ha podido investigar todas estas propuestas, enlazando ideas, para poder crear esta programación, que espero que algún día pueda realizar en una aula real.

Lo más relevante de esta propuesta didáctica es el uso de estas metodologías alternativas para trabajar un tema que cada vez está más presente en las aulas, como es la creatividad. Por esta misma razón, se considera que es importante poder descubrir diferentes maneras de trabajarla, utilizar nuevos recursos y no estancarse en “lo de siempre”. La sociedad es cambiante, y más en estos últimos años, debido a las nuevas tecnologías, por lo que se necesita buscar nuevas maneras de enseñanza y que puedan trabajar la creatividad.

7. Consideraciones finales

Después de las diferentes fases de la realización de este trabajo, puedo decir que he aprendido mucho, en todos los aspectos. El tema escogido surgió casi de casualidad, ya que solo conocía las provocaciones por experiencias que me habían explicado otras maestras, pero no lo había visto en persona hasta que pude ir a una escuela dónde lo hacían. Además, también quise relacionarlo con las piezas sueltas, que ya las conocía, por la variedad de materiales que se podían escoger y relacionarlos. A partir de ahí surgió el tema principal: el trabajo de la creatividad. Es una palabra que se utiliza mucho y está muy relacionada con diferentes experiencias previas propias, por lo que era un aspecto que también me interesaba trabajar. Pensaba y sigo pensando, que la creatividad es un eje muy importante a tener en cuenta en el desarrollo de los niños y las niñas, por eso se tiene que trabajar desde que nacen prácticamente. A partir de estos tres elementos, quise realizar una programación para el curso de 4 años, dónde pudieran experimentar, ser más autónomos y, por supuesto, ir adquiriendo de manera progresiva todo lo que conlleva el trabajo de la creatividad.

La programación didáctica diseñada, podría ser puesta en práctica de manera sencilla, ya que son actividades bastante simples de hacer y los materiales que se necesitan no son muy caros. De todas maneras, creo que lo principal para realizar las sesiones diseñadas, es ponerle ganas y diseñar estas propuestas con cariño. El proceso también es importante porqué es dejar hacer, que creen, experimenten y jueguen. Muchas veces, como docentes, estamos acostumbrados a marcar mucho las actividades, a corregir errores y quizás, con todo esto, no dejamos que los niños puedan desenvolverse solos y puedan mostrar su potencial real.

En referencia a las posibles limitaciones, están todas relacionadas a la falta de experiencias reales del uso de las provocaciones. He ido encontrando más información teórica sobre estas, pero no lugares reales dónde se aplicaran. Además, mi idea inicial era realizar un proyecto interdisciplinar y de carácter anual, pero resultaba demasiado complejo para establecer unos objetivos comunes y que quedara claro. Por lo que, en líneas de futuro, si estoy en una escuela que puede contar con suficientes recursos y se ve viable realizar actividades conjuntas en los diferentes cursos, me gustaría trabajar la creatividad a partir de las provocaciones en todo el ciclo de Educación Infantil.

8. Referencias Bibliográficas

- Alcántara, A. (2019). *7 estrategias para la innovación y la creatividad en la empresa. Yoriento.*
<https://yoriento.com/2010/07/7-estrategias-y-un-video-para-la-innovacion-y-la-creatividad-en-la-empresa-704.html/>
- BOE (2020, número 17264) *Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.*
<https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2020-17264>
- Chinchilla Gonzalez, M. (2022). *La magia infinita de las piezas sueltas* [Trabajo Final de Grado, Universitat de Barcelona].
https://deposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/188598/1/TFG_maria_chinchilla_monata%C3%B3ez.pdf
- Dabdoub Alvarado, L. (2023). *La creatividad en la escuela: ¿Una especie en peligro de extinción?* DAL Soluciones Creativas.
<https://ciec.edu.co/la-creatividad-en-la-escuela-una-especie-en-peligro-de-extencion/>
- DOGC (2023, número 8851). *Decreto 21/2023, del 7 de febrero, de ordenación de las enseñanzas de educación infantil.*
<https://portaldogc.gencat.cat/utilsEADOP/PDF/8851/1955221.pdf>
- Estremera, L. (2017, 8 noviembre). *¿Qué es una provocación? ¿Para qué sirve?*
<http://www.lauraestremera.com/2017/11/que-es-una-provocacion-para-que-sirve.html>
- González, R. D. (2016). *La creatividad: un requisito de la educación actual* [Trabajo Final de Grado, Universidad La Laguna].
<https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/2709/LA%20CREATIVIDAD%20UN%20REQUISITO%20DE%20LA%20EDUCACION%20ACTUAL.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Haughey, S., & Hill, N. (2017). *Provocations: A Start-Up Guide.* Fairy Dust Teaching.
<https://www.mlfmonde.org/wp-content/uploads/2020/12/ProvocationsStart-UpGuide-1.pdf>

Haughey, S. (2023). *Loose Parts Play: A Guide for Early Childhood Educators* - Wunderled.

<https://wunderled.com/blog/how-to-get-started-with-loose-parts/>

Magaña, T. (2022, 4 febrero). *Juego, exploración, aprendizaje y desarrollo: así funcionan las provocaciones.* Escuela Bitácoras.

<https://escuela.bitacoras.com/2020/08/28/juego-exploracion-aprendizaje-y-desarrollo-asi-funcionan-las-provocaciones/>

Morejón, J. B. (2000). *Creatividad en la educación: educación para transformar.* Revista PsicologíaCientífica.com.

<https://psicologiacientifica.com/creatividad-en-la-educacion/>

Robinson, K. (2006). *¿Las escuelas matan la creatividad?* [Vídeo]. TED Talks.

https://www.ted.com/talks/sir_ken_robinson_do_schools_kill_creativity?language=es

Robinson, K. (2016). *Escuelas creativas / Creative Schools: The Grassroots Revolution That's Transforming Education: La revolución que está transformando la educación.* National Geographic Books.

Sirera Conca, M. (2019). *Importancia de la creatividad en la infancia* (Educación Infantil). RED CENIT-Valencia.

<https://www.redcenit.com/importancia-de-la-creatividad-en-la-infancia/>

Tonucci, F. (2019). *Por qué la infancia: sobre la necesidad de que nuestras sociedades apuesten definitivamente por las niñas y los niños.* Ediciones Destino.

Toyos, P. (2022). *Aprendizaje a través de provocaciones con piezas sueltas. experimentar, jugar y crear en un aula de 3 años.* [Trabajo Final de Grado, Universidad de Cantabria].

https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/31545/2022_ToyosHortalP.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Vela, P. y Herrán, M. (2019). *Piezas sueltas: el juego infinito de crear.* Litera libros.

9. Anexos

ANEXO I. Elementos de las piezas sueltas

<p><i>Naturaleza viva</i></p> 	<p><i>Naturaleza muerta</i></p> 
<p><i>Madera y corcho</i></p> 	<p><i>Madera coloreada</i></p> 
<p><i>Textil</i></p> 	<p><i>Papel y cartón</i></p> 
<p><i>Metal</i></p> 	<p><i>Plástico</i></p> 
<p><i>Cristal</i></p> 	<p><i>Comida</i></p> 

Fuente: Elaboración propia creada con Canva.

ANEXO II. Ejemplo de provocación de construcción y juego simbólico



Fuente: C.Gabaldón (E.Paco Candel)

ANEXO III. Cartel de las normas de las provocaciones

NORMAS DE LAS PROVOCACIONES



EL NÚMERO DE ALUMNOS LO MARCAN LAS SILLAS EN CADA ESPACIO.



PUEDES CAMBIARTE A OTRO ESPACIO CUANDO QUIERAS PERO TIENE QUE HABER UNA SILLA LIBRE.



HAY QUE RESPETAR EL MATERIAL Y COMPARTIRLO CON EL RESTO DE COMPAÑEROS.



CUANDO SE ACABA EL TIEMPO, HAY QUE RECOGER LOS MATERIALES Y DEJARLOS ORDENADOS EN SU SITIO.



Fuente: Elaboración propia, creada con Canva.

ANEXO IV. Algunos ejemplos de las propuestas de las situaciones de aprendizaje

		
SA 1. Provocación de lengua. Fuente: A. Gabaldón	SA 1. Provocación de arte. Fuente: A. Gabaldón	SA 1. Provocación de motricidad fina. Fuente: A. Gabaldón
		
SA 1. Provocación de juego simbólico. Fuente: A. Gabaldón	SA 2. Provocación de construcción. Fuente: Hermex	SA 2. Provocación sensorial. Fuente: A. Gabaldón
		
SA 2. Actividad inicial de la sesión 2. Fuente: Museo Submarino Abtao	SA 2. Actividad inicial de la sesión 3. Fuente: A. Gabaldón (Canva)	SA 2. Actividad inicial de la sesión 5. Fuente: A. Gabaldón (Canva)

Tabla de elaboración propia con diversas fuentes.

ANEXO V. Poema: “Los 100 lenguajes de los niñas y las niñas”

El niño
está hecho de cien.

El niño tiene
cien lenguas
cien manos
cien pensamientos
cien maneras de pensar
de jugar y de hablar
cien, siempre cien
maneras de escuchar
de sorprenderse, de amar
cien alegrías
para cantar y entender
cien mundos
que descubrir
cien mundos
que inventar
cien mundos
que soñar.

El niño tiene
cien lenguas
(y además cien, cien, y cien)
pero se le roban noventa y nueve.

Le hablan:
de descubrir el mundo que ya
existe
y de cien
le roban noventa y nueve.

Le dicen
que el juego y el trabajo,
la realidad y la fantasía,
la ciencia y la imaginación,
el cielo y la tierra,
la razón y el sueño,
son cosas
que no van juntas.

Le dicen en suma
que el cien no existe.

Y el niño dice:
En cambio el cien existe.

Loris Malaguzzi

La escuela y la cultura
le separan la cabeza del cuerpo.

Le hablan:
de pensar sin manos
de actuar sin cabeza
de escuchar y no hablar
de entender sin alegría
de amar y sorprenderse
sólo en Pascua y en Navidad.

ANEXO VI. Tabla de seguimiento de los alumnos por las diferentes provocaciones

Nombre	Mates	Lengua	Arte	Sensorial	M. fina	Construcción	J.Simbólico
<i>Ejemplo</i>	xx		xx	x		xxx	
Alumno 1							
Alumno 2							
Alumno 3							
Alumno 4							
Alumno 5							
Alumno 6							
Alumno 7							
Alumno 8							
Alumno 9							
Alumno 10							
Alumno 11							
Alumno 12							
Alumno 13							
Alumno 14							
Alumno 15							
Alumno 16							
Alumno 17							
Alumno 18							
Alumno 19							
Alumno 20							
Alumno 21							
Comentarios/Observaciones:							
Por ejemplo: <i>El alumno 15 el martes no quiso hacer ninguna propuesta.</i> <i>En la provocación de Lengua se acabó el papel en la sesión 2.</i>							

Tabla de elaboración propia.

ANEXO VII. Tabla de observación de las sesiones de seguimiento

OBSERVACIÓN DE LAS PROVOCACIONES		Nº sesión y fecha		
<i>Marca con una X las acciones que realiza el alumno durante la sesión.</i>				
Nombre	Sigue las normas.	Cambia de espacio al menos 1 vez.	Observaciones	
Alumno 1				
Alumno 2				
Alumno 3				
Alumno 4				
Alumno 5				
Alumno 6				
Alumno 7				
Alumno 8				
Alumno 9				
Alumno 10				
Alumno 11				
Alumno 12				
Alumno 13				
Alumno 14				
Alumno 15				
Alumno 16				
Alumno 17				
Alumno 18				
Alumno 19				
Alumno 20				
Alumno 21				

Tabla de elaboración propia.

ANEXO VIII. Tabla inicial y final de evaluación de las sesiones

EVALUACIÓN	Inicial (sesión 1)		Final (sesión 5) <i>Valora del 1 al 3 los diferentes ítems, siendo 1-No/Casi nunca, 2-A veces/Casi siempre o 3-Sí/Siempre. Recuerda señalar el momento de evaluación de la sesión.</i>				
	Nombre	Ha entendido las normas.	Muestra autonomía.	Tiene cuidado con el material.	Comparte y se muestra respetuoso.	Recoge al finalizar la sesión.	Comentarios
Alumno 1							
Alumno 2							
Alumno 3							
Alumno 4							
Alumno 5							
Alumno 6							
Alumno 7							
Alumno 8							
Alumno 9							
Alumno 10							
Alumno 11							
Alumno 12							
Alumno 13							
Alumno 14							
Alumno 15							
Alumno 16							
Alumno 17							
Alumno 18							
Alumno 19							
Alumno 20							
Alumno 21							

Tabla de elaboración propia.

ANEXO IX. Registro anecdótico de la asamblea final

Nombre	Respeto el turno de palabra	Comentarios relevantes	Propuestas de mejora
Alumno 1			
Alumno 2			
Alumno 3			
Alumno 4			
Alumno 5			
Alumno 6			
Alumno 7			
Alumno 8			
Alumno 9			
Alumno 10			
Alumno 11			

Alumno 12			
Alumno 13			
Alumno 14			
Alumno 15			
Alumno 16			
Alumno 17			
Alumno 18			
Alumno 19			
Alumno 20			
Alumno 21			
Comentarios/Observaciones generales:			

Tabla de elaboración propia.