



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

Grado en Maestro en Educación Infantil

Espacios libres de juego a partir del uso de
diferentes materiales en segundo ciclo de
Educación Infantil

Trabajo fin de estudio presentado por:	Cristina Fauquet Cortés
Tipo de trabajo:	Proyecto de Aula
Área:	Didáctica de las Artes Plásticas
Director/a:	Judit García Cuesta
Fecha:	Junio 2021

Resumen

El presente trabajo de fin de grado es una propuesta de intervención educativa en la que se propone un cambio en las propuestas de juego que se realizan en un aula de educación infantil. Para ello, y como objetivo, se plantean diferentes propuestas y provocaciones que pretenden ofrecer espacios de juego libre a los alumnos, con el fin de fomentar su creatividad.

Primero veremos, a nivel teórico, cómo el juego ha estado en el punto de mira de muchas teorías y la importancia que tiene en el desarrollo de los niños¹.

Además, ofreceremos la mirada, respecto al juego, de diferentes metodologías educativas y vamos a descubrir una teoría, que nos va a permitir relacionar el concepto de juego y creatividad. A continuación, vamos a presentar dicha propuesta de intervención educativa, que pretende ofrecer diversos espacios de juegos y provocaciones, para lograr el objetivo planteado.

Finalmente, se concluye que efectivamente el juego es una herramienta con un gran valor educativo, social y emocional, con lo cual debemos tenerlo en cuenta como eje vertebral en la etapa de educación infantil y ofrecerlo de forma libre, para que los alumnos puedan descubrir, explorar y crear a partir del juego.

Palabras clave: Juego libre – Creatividad – Educación Infantil – Espacios – Materiales

¹ A lo largo de todo el trabajo y para facilitar la lectura, se habla de niños, pero en todo momento vamos a hablar del conjunto de niños y niñas, de forma inclusiva, ya que no pretendemos invisibilizar a ningún colectivo

Índice de contenidos

1. Introducción.....	4
2. Objetivos del trabajo	6
3. Marco Teórico.....	7
3.1. Bases teóricas: Concepto de juego.....	8
3.2. Pedagogías educativas y juego	12
3.3. Creatividad y juego	15
3.4. Referentes educativos en el juego libre y creativo	16
4. Contextualización	18
4.1. Características del entorno.....	18
4.2. Descripción del centro.....	19
4.3. Características del alumnado	19
5. Proyecto de intervención educativa.....	20
5.1. Introducción.....	20
5.2. Justificación	21
5.3. Referencias legislativas.....	22
5.4. Objetivos del proyecto	22
5.5. Contenidos que se abordan.....	23
5.6. Metodología	25
5.7. Actividades.....	28
5.8. Planificación Temporal y cronograma	35
5.9. Medidas de atención a la diversidad / Diseño universal del aprendizaje	36
5.10. Sistema de Evaluación	36
5.10.1. Criterios de evaluación	36
5.10.2. Instrumentos de evaluación	37
6. Conclusiones.....	41
7. Consideraciones finales	42
8. Referencias Bibliográficas.....	43
9. Anexos	46

Índice de tablas

Tabla 1. Secuencia de las propuestas	26
Tabla 2. Organización de una sesión.....	26
Tabla 3. Descripción espacios de juego 1r Pack	28
Tabla 4. Descripción provocaciones 1r Pack	29
Tabla 5. Descripción espacios de juego 2n Pack	30
Tabla 6. Descripción provocaciones 2n Pack.....	31
Tabla 7. Descripción espacios de juego 3r Pack	32
Tabla 8. Descripción provocaciones 3r Pack	33
Tabla 9. Cronograma y temporalización de las propuestas	35
Tabla 10. Relación entre los criterios de evaluación y las actividades.....	37
Tabla 11. Evaluación de los espacios de juego.....	38
Tabla 12. Evaluación de las provocaciones	38
Tabla 13. Rúbrica de evaluación de los objetivos del proyecto	39
Tabla 14. Anexo 2. Hoja de observación – Espacios de juego Pack 1.....	46
Tabla 15. Anexo 2. Hoja de observación – Espacios de juego Pack 2.....	47
Tabla 16. Anexo 2. Hoja de observación – Espacios de juego Pack 3.....	48
Tabla 17. Anexo 3. Hoja de observación – Provocaciones Pack 1.....	48
Tabla 18. Anexo 3. Hoja de observación – Provocaciones Pack 2.....	49
Tabla 19. Anexo 3. Hoja de observación – Provocaciones Pack 3.....	50

Índice de Figuras

Figura 1. Anexo 1. Relación capacidades en etapa Infantil y competencias en etapa Primaria	46
--	----

1. Introducción

El presente Trabajo de Fin de Grado busca ser un proyecto de aula enfocado en la importancia del juego en la Etapa de Educación Infantil y cómo a través de él y el uso de diferentes materiales, se puede desarrollar la creatividad de los alumnos. En concreto, nos centraremos en la combinación de juego y creatividad, dos conceptos que son esenciales para el desarrollo de estas propuestas. Pretendemos ofrecer diferentes propuestas de juego estructurado y no estructurado, que permita desarrollar la creatividad de los alumnos mediante el uso de diferentes materiales, a la misma vez que explora, investiga, descubre... en definitiva, juega. Por ello, a lo largo de todo el trabajo se va a bordar el juego desde una perspectiva en la cual el alumno sea el protagonista y que construya ese juego que él quiere, con el fin de ofrecer espacios de juego creativos y libres. Por lo tanto, consideramos que el juego será el eje central de nuestro proyecto de intervención educativa.

La razón del presente trabajo se fundamenta en la necesidad de ofrecer experiencias significativas en el alumnado, ya que a través de ellas y mediante el juego, van a poder aprender habilidades sociales y van a ser capaces de desarrollarse en un entorno más manipulativo y vivencial, con el fin de llevar a cabo un aprendizaje más integral. Como veremos más adelante, el juego ha estado presente a lo largo de los años y se han elaborado distintas teorías y definiciones. Todas ellas exponen la importancia del juego en la etapa de infantil y el gran valor que tienen y que debe tener en la educación. Por este motivo, plantearemos y le daremos la importancia que tiene el juego ofreciendo un espacio temporal en el día a día de la escuela.

En este sentido, son muchos los autores que expresan la necesidad de introducir el juego en la escuela como recurso educativo, social y emocional, aportando beneficios en los niños. Según Chateau (citado en Prieto, 1973) expresó la necesidad de ofrecer el juego como herramienta esencial, ya que según el autor "El niño no juega para aprender, aprende porque juega". Además, este mismo autor habla sobre el valor creativo que tiene el juego, ya que a partir de la investigación se puede llevar a cabo el propio juego y la creatividad es necesaria para poder realizar dicha investigación.

Queremos conseguir espacios libres de juego que permitan al niño moverse libremente, ya que se considera que un niño está jugando cuando ese juego es espontáneo, libre y no está

condicionado por imposiciones externas (Cortiella, Fernández y Sánchez, 2010). Por eso, nuestro propósito es ofrecer estos espacios libres en los momentos de la primera franja horaria de la mañana. Consideremos que este es el primer momento de vínculo cuando llegan a la escuela, por eso, es importante brindar a los alumnos con experiencias ricas y creativas, que las puedan compartir con sus compañeros y con ellos mismos.

Para llevar a cabo este proyecto, se cree imprescindible que el rango de edad no sea un inconveniente para la realización de esta propuesta. Por este motivo, plantearemos todas las propuestas teniendo en cuenta las distintas edades que concibe la etapa de Educación Infantil, con el fin, de acercar la propuesta a todas ellas. El presente trabajo tiene lugar dentro del marco de la Educación Infantil en Cataluña, regulada por el Decreto 181/2008, por el cual se establecen la ordenación de los aprendizajes del segundo ciclo de educación infantil.

Antes de presentar la propuesta, vamos a establecer un primer contacto con los conceptos ya dichos anteriormente, para ello, vamos a realizar una búsqueda bibliográfica de autores que hablan sobre el concepto de juego, con el fin de establecer una visión acerca del significado de la palabra juego y qué aportaciones nos sirven para darle veracidad a nuestra propuesta. Además, vamos a hablar de pedagogías lúdicas y de qué modo las metodologías entienden el juego y cómo lo plantan en cada una de ellas. Gracias a esto, podremos ver de qué forma el juego se ha implementado a nivel pedagógico y veremos distintas metodologías que nos permitirán seleccionar aquellas ideas que mejor se integren en nuestra propuesta.

Por último, relacionaremos el concepto juego con el segundo concepto de relevancia de nuestro trabajo, la creatividad. A partir de la combinación de ambos, hablaremos de la teoría que nos ha servido como inspiración (Vela y Herrán, 2020). En dicha teoría, las autoras exponen que todos podemos ser creativos, y que no es cuestión de unos pocos quienes tienen ese privilegio, sino que debemos ofrecer las herramientas necesarias para que todos lo podamos ser. A partir de aquí, encontramos el camino a seguir para poder elaborar esta propuesta y nos sirve como inspiración en nuestro proyecto de intervención educativa.

“Un buen juguete es aquel que, sin ser nada en concreto, puede ser todo”

Francesco Tonucci

2. Objetivos del trabajo

- Objetivo principal

El objetivo general que se persigue en este proyecto es el siguiente:

- Desarrollar un proyecto de aula que nos permita, mediante el juego estructurado y no estructurado, promover la creatividad de los alumnos de la etapa de Educación Infantil, mediante el uso de distintos materiales.

- Objetivos secundarios

Los objetivos secundarios que se han planteado con relación al objetivo primario son los siguientes:

- Investigar sobre la teoría de las piezas sueltas y que uso práctico se puede llevar a cabo en un entorno educativo, con alumnos de educación infantil.
- Recopilar actividades y propuestas creativas, a partir de diferentes webs o redes sociales, como método de inspiración para poder construir y elaborar el proyecto de aula final.
- Crear actividades para nuestra propuesta que ofrezcan una gran variedad de experiencias manipulativas y vivenciales en los alumnos que les permitan crear, descubrir, investigar... mediante el juego.
- Generar unas conclusiones que reflejen de qué modo se han llevado a cabo los objetivos planteados, con la finalidad de analizar la propuesta que se ha planteado en este presente trabajo.

3. Marco Teórico

El juego es una actividad que tiene una gran importancia en la vida de los niños, ya que se considera el motor de sus actividades y por este motivo es trascendental y sirve como herramienta educativa. Según Prieto (1973) la finalidad del juego en la vida infantil y en la vida adulta son distintas. Por un lado, el adulto que juega lo hace con el objetivo de distraerse, disfrutar y evadirse de su entorno. En cambio, el juego en el niño tiene un significado mucho más amplio, ya que no solo tiene una función lúdica, sino que va más allá y aporta habilidades sociales, a la misma vez que le ofrece una diversidad de aprendizajes que le permitirán desarrollarse de forma integral.

Es por eso, que el derecho al juego se ha recopilado en distintas normativas vigentes y que actualmente sirven para determinar los derechos de los niños. Tal como recoge el artículo 7 de la Declaración de los Derechos de los Niños:

“El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán en promover el goce de este derecho” (Asamblea de las Naciones Unidas, 1959)

A continuación, expondremos de forma introductoria la diversidad de definiciones y teorías que han surgido a lo largo de los años acerca del juego, con el fin de tener una visión global sobre el papel que ha tenido en la educación. Además, hablaremos sobre las pedagogías lúdicas y nos centraremos en tres de ellas, para ver de qué forma entienden el juego y como lo aplican. Con la finalidad de encaminar el presente trabajo e intentar recolectar concepciones y estrategias respecto al juego y las diferentes metodologías educativas. A sí mismo, vamos a ver de qué modo estas metodologías ofrecen espacios creativos de juegos que permitan desarrollar la creatividad durante el juego. Por último, hablaremos sobre el término creatividad y de qué modo puede estar presente en las propuestas de juego y expondremos la teoría que nos sirve como eje para el desarrollo de la propuesta de este presente trabajo.

3.1. Bases teóricas: Concepto de juego

Jugar es una actividad innata en los niños y de gran importancia en el desarrollo y aprendizaje de los niños. Tal como expone Cortiella et. al (2010) “El juego es una actividad universal, una constante antropológica que se encuentra en todas las culturas, una actividad que el ser humano practica a lo largo de toda su vida”. A través de él, los niños viven nuevas experiencias que les van a permitir desarrollarse en el mundo. Antes de nada, vemos que etimológicamente la palabra juego proviene del latín “locus” que significa diversión, broma, actividad lúdica...

Este concepto ha sido objeto de estudio para muchos filósofos, psicólogos y pedagogos, que a lo largo de los años han intentado estudiar la importancia del juego en el desarrollo del niño. Por ello, el concepto de juego es muy amplio, ya que son muchas las definiciones que se han hecho respecto a este término. Por ello, vamos a hacer una mirada global de las definiciones que existen a cerca de este concepto.

Huzinga (1938) ofrece una visión más antropológica acerca del juego poniendo de manifiesto que el juego es más viejo que la cultura, ya que los animales, igual que los humanos, también juegan. Con lo cual no basa el juego desde lo racional, ya que, si se fundamentara solo en la razón, lo limitaría solo a los humanos. Además, este autor señala que se ha comprobado que el juego infantil manifiesta unas características diferentes según el contexto cultural en el cual se desarrolle, a causa de las experiencias lúdicas que los niños tienen en cada una de las culturas. Según Huzinga (citado en Cortiella et. al, 2010) expone que el juego debe de ser una actividad puramente libre, definiendo el juego como una ocupación libre que el niño desarrolla dentro de unas reglas obligatorias, aunque aceptadas libremente.

Además, para este autor, el juego tiene tres elementos esenciales; libertad para que el niño se sienta libre para actuar como él crea; aislamiento que le permita situarse en un tiempo y en un espacio concreto que le permitan diferenciar de la vida diaria; reglamentación que implique concentración, ya que se sitúan fuera de las normas cotidianas (Cortiella et. al, 2010, p.10).

Desde otra perspectiva más psicológica, Spenceer (1855) considera el juego infantil como una mera canalización de la energía que no se gasta, al no poder realizar actividades serias. Tal

como resume Redondo (2008) “el juego se caracteriza como comportamiento natural que es expresión de exceso de energía que los animales acumulan” (p.3).

Sin ir más lejos de esta visión, Russel (citado en Cortiella et. al, 2010, p.9) considera el juego como una actividad generadora de placer, en la cual el niño la realiza simplemente por fines propios, es decir, de forma independiente, sin ningún propósito exterior.

Por otro lado, y ofreciendo una visión más social del juego, Elkonin (1980) expone que el juego es una actividad que su función es permitir que se reconstruyen las relaciones sociales, dejando de lado el objetivo de tener una ganancia directa. De este modo, el juego se empieza a tener en cuenta como un componente social en el desarrollo de los niños, ya que el hecho de jugar aporta beneficios en las relaciones sociales.

Estos autores relacionan el juego con beneficios directos en el desarrollo del niño, tales como las relaciones sociales. Bruner (1986) empieza a relacionarlo con el lenguaje y expone que “el juego es una actividad comunicativa entre iguales que permite reestructurar continua y espontáneamente sus puntos de vista y sus conocimientos, mientras se divierten y gozan de la experiencia de estar juntos”. A partir de esta afirmación, el autor demuestra que existe un vínculo entre el juego y el desarrollo del lenguaje.

Además, Bruner defiende una serie de funciones que el juego tienen en la actividad de los niños de infantil. En primer lugar, en el juego se reduce la gravedad de las consecuencias, ya que, en el fondo los niños no tienen en cuenta las consecuencias frustrantes que pueda tener el juego en ellos mismos. En segundo lugar, afirma que, para los niños no existe un objetivo claro en el juego, no hay una finalidad, sino que lo utilizan como medio de exploración y de invención. En tercer lugar, el juego no sucede al azar o por casualidad, sino que se desarrolla con alguna función de algo, a lo que Bruner ha llamado “un escenario” de la idealización de la vida. Por último, Bruner dice que el juego es una proyección de la vida interior hacia el mundo exterior. En este sentido, a partir del juego los niños transforman el mundo de acuerdo a sus deseos, pudiendo crear y ser aquello que ellos quieren.

Vemos que, a modo general, el juego cumple diferentes funciones en el desarrollo infantil, que van desde el puro hecho de satisfacer sus necesidades biológicas relacionadas con el ejercicio físico y desde el juego interactivo entre el adulto, sus iguales y los objetos, hasta el importante papel de la adquisición de reglas y normas culturales, que suponen los juegos

simbólicos. Además, dichas afirmaciones de los autores, nos llevan a considerar que el juego es una de las actividades básicas en la infancia, ya que es esencial para el desarrollo psicomotor, intelectual, afectivo y social.

El juego posee unos rasgos comunes en cuanto a su significado y lo que conlleva. Es por eso, que para poder hablar de juego es necesario establecer cuando se considera que un niño está jugando y cuáles son esos rasgos comunes en qué nos basamos para hacer estas afirmaciones. Por ello, Cortiella et. al (2010) lista una serie de características comunes, que se observan de las conductas de los niños y nos permite establecer cuando un niño está jugando:

- El juego proporciona placer: el juego es una actividad placentera para el niño, con lo cual le proporciona diversión y alegría, sin dejar de lado, que el juego implica esfuerzo, y eso conlleva a que el grado de dificultad de un juego, también acabe aportando placer al niño.
- La actividad lúdica durante la infancia tiene una finalidad en sí misma: el niño juega por el placer que produce el mismo juego, sin ninguna motivación o finalidad externa a él. El hecho de que el niño no tenga exigencias externas, lo libera, ya que no tiene la presión y el miedo a equivocarse.
- El niño juega aquí y ahora: al no buscar una finalidad durante el juego, el niño simplemente le interesa su conducta y no el resultado o el producto que obtenga al finalizar el juego. El niño le da más importancia a lo que siente durante el juego, que al resultado final que obtenga.
- El juego es libre, espontáneo y no está condicionado por imposiciones externas: en ningún caso el niño debe sentirse obligado a jugar, ya que en sí el juego debe ser una actividad que permita al niño ser libre.
- El juego es ficción, simulación: el niño juega a imaginarse ser otra persona, en este sentido, para él es ficción y se imagina un mundo de fantasía, donde todo aquello que desea se haga realidad.

En resumen, vemos como todas estas características aportan una mirada interesante del juego, que se debe tener en cuenta en la manera en cómo lo enfocamos en el día a día de los niños y en las escuelas. Por eso, debemos tener en cuenta todo lo que conlleva para ofrecer

espacios de juego libres, ya que la manera en la cual se enfoque, será importante para que exista un beneficio en ellos.

Acabamos de ver diferentes aproximaciones a la definición de juego, que autores conocidos han elaborado, y de la función que este tiene en el desarrollo infantil y en la vida de los alumnos. Por ello a continuación, vamos a ir más allá y veremos tres teorías de tres autores conocidos, que nos hablan sobre el juego y su importancia en el desarrollo infantil.

En primer lugar, el filósofo y psicólogo Karl Groos (citado en Redondo, 2008) fue el primer que destacó el papel que el juego tiene en el desarrollo del pensamiento y de la actividad infantil. Creo la teoría del juego como anticipación funcional, que sostiene el hecho de que el juego sea una actividad previa para poder desarrollar, posteriormente, las funciones necesarias de la vida adulta. Expone que el juego contribuye en la preparación de dichas capacidades, que el niño desempeñará en su vida de adulto, con lo cual el juego es puramente un ejercicio preparatorio para la vida adulta y ayuda que consiga su madurez.

Posteriormente a este autor, nos encontramos con Jean Piaget, biólogo y epistemólogo reconocido por su teoría constructivista del desarrollo de la inteligencia en la infancia. Piaget expone que el juego forma parte de la inteligencia del niño, ya que es el reflejo por el cual se puede observar la asimilación que el niño tiene acerca de la realidad. A partir del juego, los niños nos muestran sus estructuras mentales, ya que, para ellos es la única forma que tienen para interactuar con la realidad y según el estadio evolutivo en el cual se encuentren irán transformando su juego. Con lo cual, el niño debe adaptarse constantemente a una realidad que no comprende mucho, por eso, será a través del juego cómo lo vaya consiguiendo. (Piaget, citado en Redondo, 2008).

En último lugar, encontramos a Vygotsky psicólogo del desarrollo, parte de la idea que el juego se debe tener en cuenta como una de las necesidades vitales de los niños. Expone que el juego es una actividad social, ya que gracias a él los niños empiezan a crear los primeros vínculos y roles sociales con los demás. Además, considera que el juego ayuda a los niños a establecer sus límites y ser conscientes de sus capacidades (Vygotsky, citado en Redondo, 2008). En este sentido, vemos como el juego vuelve a tener importancia para desarrollar las habilidades sociales en los niños, que les van a permitir relacionarse con los demás.

A través de todas estas teorías, vemos como los diferentes autores comparten una misma idea, que el juego es vital en el desarrollo de los niños y se considera vital en los aspectos psicológicos, pedagógicos y sociales, con lo cual ofrece una serie de beneficios relevantes en la evolución de los niños.

3.2. Pedagogías educativas y juego

En el apartado anterior hemos visto como, a lo largo de los años y des de diferentes puntos de vistas de autores, el juego forma parte de la vida y del desarrollo del niño. Por ello, a nivel pedagógico es esencial darle espacio al juego y saber de qué forma debemos ofrecerlo a los alumnos. Por ello, a continuación, veremos de qué modo se enfoca el juego y los juguetes, des del punto de vista de tres pedagogías. Estas tres pedagogías reconocen el valor pedagógico de la actividad lúdica y lo aplicaron a sus pedagogías.

3.2.1. Pedagogía Montessori:

Antes de empezar, debemos tener en cuenta que la pedagogía Montessori atiende a unas características universales de la infancia, que según María Montessori todos los niños tienen, con independencia del lugar de origen y de la educación que han recibido. Según *Lesley Britton*, en su libro "Jugar y aprender con el método Montessori, 2000" las características se podrían resumir en: todos los niños tienen una mente "absorbente"; todos los niños pasan por períodos "sensibles"; todos los niños quieren aprender; todos los niños aprender por medio del juego/trabajo; todos los niños pasan por diversas etapas de desarrollo; todos los niños quieren ser independientes.

Una de las características expuestas es que todos los niños aprenden por medio del juego/trabajo, y es que, según Montessori, el juego es el trabajo de los niños, ya que es la herramienta que ellos utilizan para expresarse con el mundo y es el medio por el que aprenden. A través del juego, los niños aprenden, por eso es necesario tener en cuenta que material específico utilizar, ya que cada material va a estar diseñado para que el niño adquiera unas habilidades concretas.

En la metodología Montessori, los materiales específicos que se utilizan para la creación de materiales, suelen ser de madera, tela, vidrio... Todos estos materiales específicos o juguetes se ofrecen a los alumnos de forma libre, para que ellos mismos puedan elegir en qué trabajar para ir desarrollando y mejorando sus habilidades. En este sentido, según Montessori el juego

era la herramienta con lo cual aprendían, y por eso es importante ofrecerles espacios libres de elección, para que ellos mismo vayan gestionando su aprendizaje en función de sus necesidades. Además, también creía en la necesidad del juego al aire libre.

3.2.2. Pedagogía Waldorf:

Esta pedagogía fue creada por Rudolf Steiner que fue un filósofo, educador y pensador social. La metodología Waldorf se caracteriza por tener como base la libre instrucción por parte de los alumnos, en otras palabras, ofrece autonomía a los alumnos para que sean ellos quienes elijan aquellos conocimientos que deben adquirir a lo largo de todo el proceso educativo. El docente es el encargado de ir observando el aprendizaje de los niños con el fin de introducir esos nuevos conocimientos cuando sea necesario, ya que recordemos que solamente aprenden nuevos conocimientos, cuando los alumnos están preparados.

Esta metodología, en particular, da mucha importancia a las materias de arte, música y trabajos más artesanales y manipulativos. En concreto, la actividad artística tiene un peso fundamental en el desarrollo de los niños, ya que no lo trabajan como una materia en concreto, sino como parte integrada de todas las que se trabajan.

Por otro lado, el juego es un elemento central de la propuesta pedagógica, un aspecto que no puede faltar. Concretamente, tal como recogen los autores, Quiroga y Igelmo (2013) existen seis características que definen el juego dentro de esta pedagogía;

- El juego proporciona el tiempo y el espacio necesario para consolidar los hitos evolutivos de las distintas etapas, en concreto, los hitos de la etapa de infantil son andar, hablar y pensar.
- El juego atiende a la necesidad de los niños de imitar las tareas de los adultos, que les va a permitir entender el mundo.
- El juego debe ser libre y abierto a distintos espacios. La pedagogía Waldorf ofrece distintos espacios como el aula, el arenero, el jardín, otro tipo de estructuras... para poder alternar libremente los diferentes espacios.
- Los juguetes que se emplean durante el juego son elaborados a base de elementos y formas naturales, sobre todo, predomina la madera, ya que forma parte del entorno natural del niño.

- El juego libre tiene un papel protagonista hasta el primer septenio (7 años), sin que quede apartado por pretensiones intelectuales del mundo adulto. Según esta pedagogía los niños son grandes experimentadores.
- Los juguetes deben proporcionar vivencias a los niños, de manera que en el futuro puede relacionar estas experiencias con conceptos.

3.2.3. Pedagogía Reggio Emilia:

Esta pedagogía fue creada por el pedagogo Loris Malaguzzi y lleva el nombre del pueblo italiano donde se originó. Dicha metodología, expone que el conocimiento lo adquieren los niños a partir de la observación y experimentación, a la misma vez que se potencia su creatividad, ya que las propuestas que se llevan a cabo invitan al alumno a reflexionar. Cree en la pluralidad de estilos de aprendizaje, ya que cada niño tiene unas capacidades, potencialidades y curiosidades en concreto, con lo cual nos debemos adaptar a las particularidades de cada persona.

En particular, esta metodología desarrolla el juego y sus juguetes a partir de distintos ambientes que invitan a los niños a explorar. En este sentido, el ambiente de juego es denominado como “el tercer maestro” por los maestros de las escuelas Reggio, ya que a partir de las provocaciones que se llevan a cabo en estos ambientes, los alumnos reflexionan e investigan. Para esta metodología, es importante habilitar zonas o rincones con distintos materiales, que inviten al niño a entrar y descubrir los juguetes. Así mismo, estos juguetes están compuestos por materiales naturales que, a primera vista, no tienen un único significado o utilidad, ya que el objetivo es que los alumnos creen e imaginen la utilidad que ellos quieran de estos juguetes.

Las tres pedagogías expuestas nos muestran como el juego es el elemento clave de la etapa de infantil. Cada una de ellas, exponen los beneficios que existe entre el juego y el desarrollo infantil y definen las características que lo identifican como juego. Todas ellas comparten la idea que el juego debe ser libre, abierto a espacios, con diversidad de materiales y que impliquen reflexión, creación e imaginación, con lo que podemos llegar a establecer un vínculo e introducir el término de creatividad, ya que, al ofrecer el juego libre con varios materiales, permite que el niño ponga en marcha este término.

3.3. Creatividad y juego

Al empezar a hablar de creatividad nos encontramos con el experto en el desarrollo de la creatividad, Ken Robinson (2006) expone que todos los niños tienen un talento y que los adultos no saben aprovecharlo. Según este mismo autor, defendía que la creatividad debería tener la misma importancia que la alfabetización. Por eso, Robinson, planteaba el problema que el hecho de que los niños no tuvieran la capacidad de llegar a ser creativos y esta capacidad se perdiera, lo relacionaba con el hecho de que el propio sistema educativo limita su desarrollo y pasa a un segundo plano en la vida adulta.

Si seguimos hablando de creatividad, debemos hacer referencia a las inteligencias múltiples que expone el autor Gardner (1993) todas ellas aportan diversidad al aprendizaje y al desarrollo del niño. Así mismo, expone que la inteligencia y la creatividad no hay que concebirlas como conceptos propuestos, ya que al igual que no existe un mismo tipo de inteligencia, tampoco existe un único tipo de creatividad.

Si relacionamos este concepto con el juego, encontramos una teoría que podemos considerar esencial en el desarrollo de este presente trabajo. El autor Nicholson (1972), expone una teoría acerca del enfoque de la creatividad y del juego, aportando otra mirada en estos dos conceptos y la forma en la cual debemos presentar el juego en la vida de los niños. Según nos explica y sintetiza Vela (2020) en su libro *Piezas Sueltas*, el juego infinito de crear, nos habla de cómo todos somos potencialmente creativos, pero el sistema no ha permitido desarrollarla, además de inculcar la falsa creencia de que no poseemos de ningún talento, hasta que lo hemos dado por perdido. Partiendo de la idea de esta teoría, si tuviéramos las herramientas adecuadas, seríamos todos creativos, lo único que nos falta es abrir la mente y entender que todo lo que nos rodea forma parte de esta caja de herramientas que nos propone. Podemos llegar a esta creatividad a partir de la manipulación de elementos que nos permitan investigar, descubrir y solucionar problemas.

A partir de esta teoría, el autor defiende que el mundo del juego y la creatividad van unidos, ya que el juego se va a realizar a partir de piezas sueltas, que van a permitir investigar, crear y descubrir. A partir de la filosofía de piezas sueltas, nos enseña a confiar en que nosotros podemos crear por intuición, mediante los elementos que tengamos a mano, ya que el juego

que surge de dicha filosofía es un juego donde no hay unas reglas fijas, con lo cual permite descubrir e investigar libremente.

3.4. Referentes educativos en el juego libre y creativo

Después de analizar que teorías y conceptos han surgido a lo largo de los años respecto al concepto de juego, debemos mirar en el ahora y saber qué referentes actuales existen que promuevan y que lleven a cabo el juego libre y creativo.

Primero, el gran referente que debemos comentar es la impulsora de la teoría que nos ha servido como inspiración en este proyecto, Priscila Vela. Esta autora ha recogido una investigación de 1972 y la ha traducido al castellano con el fin de ofrecerla a sus seguidores. A partir de aquí, esta teoría ha sido leída y descubierta por muchos lectores, permitiendo así, aportar un punto de vista muy diferente al que se tenía del juego. Simplemente este libro aporta una mirada más amplia sobre lo que entendemos por un juguete, ya que, para esta autora, todo aquello que nos rodea se puede utilizar como juguete y con ellos se pueden crear espacios de juegos creativos, sin limitaciones y convenciones en ellos. Para ejemplificar el concepto de esta teoría, podríamos decir que el palo que nosotros vemos como un trozo de árbol, para los niños puede ser mucho más que eso y debemos dejar que sean más creativos y libres, para que puedan imaginar que ese palo sea una varita, una espada, una parte de algo que construyan...Una infinidad de utilidades.

Siguiendo a este estilo de educación más creadora, nos encontramos con el CAIEV (Centro de Asesoramiento e Investigación de Educación Viva), una asociación sin ánimo de lucro que investiga y realiza difusión del concepto de educación viva. Este nuevo concepto de educación viva y creadora, no se define como un método, sino como una actitud y una forma de relacionarse con la educación y los alumnos. Por eso, las escuelas vivas ofrecen espacios educativos que favorezcan que los alumnos se sientan bien, relajados y acogidos. Además, defienden que los entornos de aprendizaje deben favorecer que los alumnos puedan conocer sus necesidades con el fin de poder expresarlas autónomamente. Es por este motivo, que el juego y los espacios libres que se plantean en este trabajo, recogen algunos de los principios pedagógicos de esta pedagogía.

En Cataluña, son algunos los centros que siguen esta pedagogía y quieren ofrecer otra manera de aprender a su alumnado. Una de ellas es “El Carrilet” una escuela que se encuentra en Corbera de Llobregat (Barcelona) y que se caracteriza por llevar a cabo una educación viva y activa, que permite que el alumnado tenga libertad para descubrir y explorar por sí mismos. Uno de los proyectos que ofrece esta escuela es el juego libre, ofreciendo tiempo de juego no estructurado y espontáneo, en el cual el niño pueda descubrir y experimentar su entorno a partir del juego. Una de las líneas metodológicas que sigue la escuela es no diferenciar entre jugar y aprender, ya que, para ellos los alumnos aprenden jugando.

Otras de las escuelas públicas que siguen esta metodología y ofrecen espacios libres y creativos para los alumnos son: “El Martinet”, ubicada en Ripollet (Barcelona), “Els Encants” (Barcelona) y, por último, “Congrés Indians” (Barcelona). Todas ellas apuestan por una metodología más activa, que se basa en ofrecer distintos ambientes de aprendizaje dónde el juego libre y creativo tiene un papel muy importante.

Además de las escuelas que ofrecen espacios libres y creativos, también existen espacios fuera de las aulas que proponen provocaciones y experiencias para niños, escuelas e incluso para familias. En este caso, nos encontramos con *My Little Van Gogh* (Barcelona), un espacio creativo dónde el juego y el arte juegan un papel muy importante en todas las actividades, y talleres que realizan. Los talleres que llevan a cabo se caracterizan por ser estaciones creativas, abiertas y autodirigidas, que permiten que el niño experimente, descubra y observe todo aquello que le rodea. A partir de diferentes materiales y la combinación de las piezas sueltas, permiten que el niño explore de una forma distinta.

4. Contextualización

Después de haber profundizado en el marco teórico, empezaremos a plantear la propuesta de intervención educativa. Es por eso que a continuación, se llevará a cabo la contextualización del centro para el que se ha pensado llevar a cabo dicha propuesta. Trataremos de situar y describir de forma concreta tanto las características del entorno, como realizar una breve descripción del centro educativo. Además, vamos a describir el grupo de alumnos, aun así, como hemos comentado anteriormente, se pretende ofrecer esta propuesta a las diferentes edades de educación infantil.

4.1. Características del entorno

Si ampliamos un poco el foco y observamos el entorno de la escuela, podemos observar un entorno que favorece el buen clima y la relación escuela y barrio. Encontramos justo al lado de la escuela un parque infantil, lugar de encuentro de todos los niños y su familia en los momentos de entrada y salida del colegio. La puerta de entrada de la escuela está justo en medio de la calle y no existe mucho espacio para que los niños junto con sus familias se puedan estar, es por este motivo que muchas de ellas optan para ir al parque y esperarse allí hasta que suena la música que indica que las puertas de la escuela se han abierto. Sin embargo, una dotación de la policía local siempre está presente en todas las entradas y salidas para encargarse de la seguridad y el tráfico.

Este espacio común, el parque infantil, está muy utilizado por la mayoría de los alumnos y de todas las edades del centro, aparte de ser un lugar en el cual los niños juegan con sus compañeros o con otros niños de la escuela, también es un punto de encuentro para las familias. Estos espacios favorecen la comunicación y pueden mejorar la relación entre ellos, fortaleciendo de esta manera el tejido familiar de la escuela.

A parte del parque infantil, la escuela tiene otras instituciones a su alrededor, por ejemplo, justo detrás de la escuela se encuentra un instituto. El hecho de tener un instituto justo en la misma zona que la escuela favorece la continuidad de los niños en el cambio de etapa, ya que la escuela y el instituto tienen un convenio en el cual se les ofrece la posibilidad de continuar su educación en este mismo instituto. Otras instalaciones que se encuentran en la zona próxima de la escuela son; un centro sanitario de atención primaria, diversos bazares, una copistería y una amplia variedad de comercios de restauración.

4.2. Descripción del centro

La escuela en la cual se plantea el presente trabajo, es de titularidad pública y se encuentra en la localidad de Terrassa, más concretamente, en el barrio de *Ca n'Aurell*. Este barrio ocupa la mitad oriental del distrito 4 y también es uno de los barrios más extensos de todo Terrassa y uno de los más poblados. El barrio está limitado por el *Passeig 22 de juliol* en el norte, por la *carretera de Martorell* al sur, por la *Rambla d'Ègara* al este y finalmente, la banda occidental la cierra la *Avenida Àngel Sallent*. Este barrio, *Ca n'Aurell*, es bastante céntrico, ya que está situado muy cerca del centro neurálgico de la ciudad y contiene una gran cantidad de lugares de interés para visitar que forman parte de la identidad de la ciudad de Terrassa.

La escuela ofrece solo educación infantil y primaria y tiene dos líneas en cada curso. El horario lectivo que ofrece es de 9.00 a 12.30 y de 15.00 a 16.30, pudiendo elegir también otros servicios externos como la acogida matinal, el servicio de comedor y actividades extraescolares. La escuela está formada por un claustro de profesores, repartidos por dos etapas distintas, la etapa de Infantil de 3 a 6 años, y la etapa de Primaria de 6 a 12 años. Como cualquier otro centro, la escuela está dirigida por un equipo directivo compuesto en este caso por, la directora, el jefe de estudios y la secretaria.

A pesar de tener un equipo directivo, la escuela dispone de espacios en los cuales los maestros tienen un papel importante para coordinar y hablar sobre los aspectos relevantes de la escuela. Los espacios comunitarios del centro son utilizados por la inmensa mayoría del alumnado del centro. Tienen tres aulas de informática bien equipadas, un aula reservada a los alumnos con necesidades educativas especiales, un aula de juego simbólico, dos pistas polideportivas, un gimnasio, un patio de infantil, un huerto, un aula de música muy bien equipada, un aula de plástica, una biblioteca y el comedor. Es importante mencionar que en casi todas las aulas tienen proyector y están equipadas con recursos TIC.

4.3. Características del alumnado

En el aula nos encontramos con un total de 21 alumnos (10 niños y 11 niñas) de entre 4 y 5 años. Todos ellos no empezaron la escuela a la misma vez, ya que a lo largo del primer trimestre hubo incorporaciones de nuevos alumnos. Existe una diversidad de culturas dentro del aula y eso se ve reflejado en la lengua materna y en el aprendizaje del catalán o el

castellano, ya que algunos es la primera vez que se enfrentan con una nueva lengua. Todos ellos ya están completamente integrados y adaptados a la escuela y al grupo.

Cabe destacar, por eso, que existe una diferencia de madurez y de desarrollo entre los alumnos. Algunos ya se pueden expresar sin ningún problema, en cambio, hay otros casos que muestran aún un poco de inmadurez en cuanto a la expresión oral, de vocabulario y de lenguaje. Es un grupo de alumnos que teniendo en cuenta en la etapa egocéntrica en la cual se encuentran, están bastante unidos, ya que, juegan juntos, se buscan a la hora del recreo y en espacios como el corro que realizan todas las mañanas para hacer las rutinas, muestran interés y atención a lo que cuentan sus compañeros. En referencia a la diversidad de ritmos y a los posibles casos de atención a la diversidad, nos encontramos con unos niños con diferentes ritmos de aprendizaje debido a su madurez, estimulación y desarrollo.

Como hemos comentado anteriormente, la intención en nuestro proyecto de intervención educativa, es que todas las propuestas que se presentan se puedan llevar a cabo en las diferentes edades de la etapa de infantil. De este modo, no queremos que únicamente se pueda realizar dicha propuesta en los alumnos del aula de 4 y 5 años, sino ofrecerlo a las demás aulas y edades.

5. Proyecto de intervención educativa

Dentro de este apartado, vamos a entrar en detalle en la propuesta de intervención educativa que planteamos en este presente trabajo. Primero describiremos los objetivos planteados, los contenidos que se van a trabajar, así como la metodología empleada. También concretaremos la temporización que se va a seguir a lo largo de las diferentes sesiones y entraremos en exponer las diferentes actividades que se plantean. Así mismo, expondremos las medidas de atención a la diversidad que se utilizarán a lo largo de toda la propuesta, además del sistema de evaluación que se lleva a cabo tanto de los alumnos, como de los docentes y del proceso.

5.1. Introducción

Como se ha expuesto anteriormente, esta propuesta de intervención pretende ser un proyecto de aula que nos permita, mediante el juego estructurado y no estructurado, promover la creatividad de los alumnos de la etapa de Educación Infantil, mediante el uso de distintos materiales. Con lo cual, vamos a encontrar diferentes propuestas de juego que vamos

a poder realizar con los alumnos. Veremos cómo depende de la propuesta, esta va a tener una metodología u otra o se va a desarrollar de una forma u otra, ya que la finalidad es aportar una variedad de juegos, para que el maestro tenga a su disposición nuevos espacios de juego libre que inviten al alumno a crear, descubrir y experimentar.

Creemos en la importancia de ofrecer una propuesta globalizadora, por eso a través del juego, vamos a poder vincular y trabajar los diferentes bloques de educación infantil. Además, como hemos comentado anteriormente, pretendemos que el alumno sea el protagonista en el juego, por eso tendrá la libertad para escoger libremente y moverse por los diferentes espacios de juego que se le propongan.

Además, pretendemos ir más allá y poner el alumno cómo participe de la elección de los materiales que van a permitir realizar el juego, con lo cual, además de participar activamente en la realización del juego propuesto, va también a participar en el proceso de elaboración y recolecta de los materiales necesarios para algunos juegos en concreto.

5.2. Justificación

En la etapa de Educación Infantil los alumnos utilizan el juego como herramienta de comunicación entre iguales, como método de aprendizaje, de creación y de experimentación, que permite al niño descubrir y es por eso, que el juego tiene una importancia en el día a día de los niños. La mayoría de escuelas ofrecen espacios rutinarios de juego, en los cuales ofrecen una variedad de material y tipologías de juego que van desde; juegos de construcción, juego simbólico, juego estructurado para trabajar un contenido en particular con diferentes materiales... un sinnúmero de juegos que el alumno puede elegir libremente.

Estos espacios rutinarios de juegos se realizan a la primera hora de la mañana, a medida que los alumnos van llegando a su aula, encuentran las diferentes propuestas de juegos que la maestra les ha preparado para ese día. En ese momento, los alumnos libremente pueden escoger y moverse por los diferentes espacios de juegos que están dentro del aula y pueden jugar e interactuar con sus demás compañeros.

Observada esta necesidad de juego que existe en la mayoría de las escuelas, nos planteamos la posible necesidad de darle una vuelta a este espacio libre de juego que existe en las escuelas, para ofrecer nuevas propuestas que vayan más allá y que aporten otra visión del

juego en el cual, los alumnos sean los protagonistas y tengan más posibilidades creativas para seguir experimentando, descubriendo y disfrutando.

5.3. Referencias legislativas

El presente trabajo tiene lugar dentro del marco de Educación Infantil que se rige por las legislaciones estatales y autonómicas (Cataluña). En este caso, las normativas vigentes son:

- Legislaciones a nivel estatal:
 - Ley orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de educación. («BOE» 106, de 4-5-2006.)
 - Ley orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa.
- Legislaciones a nivel autonómico:
 - Ley 12/2009, del 10 de julio, de educación.
 - Decreto 181/2008, de 9 de septiembre por el cual se establecen la ordenación de los aprendizajes en el segundo ciclo de educación infantil
 - Orden EDU/484/2009, de 2 de noviembre, del procedimiento y los documentos y requisitos formales del procedimiento de evaluación del segundo ciclo de educación infantil.

5.4. Objetivos del proyecto

Los objetivos se han elaborado partiendo de la necesidad expuesta y cuáles son los logros que queremos obtener en la puesta en marcha de esta intervención educativa. A continuación, se desarrollan los objetivos a lograr a lo largo de esta propuesta educativa:

El alumno será capaz de:

- Objetivo.1. Expresar sus gustos, ideas, intenciones, a partir del uso de diferentes materiales de forma libre y sin obstáculos o limitaciones.
- Objetivo.2. Observar y explorar su entorno con una actitud curiosa, que le permita afrontar situaciones de una forma abierta y libre.

- Objetivo.3. Disfrutar jugando y sentirse seguro en todos los pasos que realiza a lo largo del proceso y en las producciones que crea.
- Objetivo.4. Respetar el juego de los demás, adoptando una actitud colaborativa con sus compañeros, que le permita convivir respetuosamente.
- Objetivo.5. Usar diferentes materiales no convencionales como posibles juguetes y adaptar esos materiales a sus intenciones de juego.

5.5. Contenidos que se abordan

Según el Decreto 181/2008, de 9 de septiembre por el cual se establecen la ordenación de los aprendizajes en el segundo ciclo de educación infantil, establecido por el Departamento de Educación en Cataluña, establece una serie de capacidades que los alumnos deben consolidar al finalizar esta etapa. A continuación, se exponen aquellas capacidades que se quieren desarrollar a lo largo de la propuesta de intervención:

- Aprender a ser y actuar de forma más autónoma
 - Progresar en el conocimiento y dominio de su cuerpo, en el movimiento y la coordinación, para darse cuenta de sus posibilidades.
 - Alcanzar progresivamente seguridad afectiva y emocional e irse formando una imagen positiva del mismo y de los demás.
 - Adquirir progresivamente hábitos básicos de autonomía en acciones cotidianas con seguridad y eficiencia.
- Aprender a pensar y a comunicar
 - Progresar en la comunicación y expresión ajustada a los diferentes contextos y situaciones de comunicación habituales por medio de los diferentes lenguajes.
- Aprender a descubrir y a tener iniciativa.
 - Observar y explorar el entorno inmediato natural y físico, con una actitud de curiosidad y respeto y participar, gradualmente, en actividades sociales y culturales.

- Aprender a convivir y habitar en el mundo
 - Convivir en la diversidad, avanzando en la relación con los demás y en la resolución pacífica de los conflictos.
 - Comportarse de acuerdo con unas pautas de convivencia que le lleven hacia una autonomía personal, hacia una colaboración con el grupo y hacia la integración social.

Debemos tener en cuenta la relación que tienen las capacidades en la etapa de infantil con las competencias que más adelante, en la etapa de primario, se van a trabajar. Según el Decreto 181/2008, de 9 de septiembre por el cual se establecen la ordenación de los aprendizajes en el segundo ciclo de educación infantil, las 4 capacidades que se deben trabajar servirán para desarrollar de forma integral el alumnado de infantil, de este modo tendrán la base necesaria para poder abordar un aprendizaje más complejo en la siguiente etapa. (Consultar Anexo 1)

Además de dichas competencias, a continuación, vamos a exponer las áreas de conocimiento y los contenidos específicos de cada una, que se van a trabajar:

- Conocimiento de uno mismo y de los demás.
 - Autoconocimiento y gestión de las emociones
 - Juego y movimiento
 - Relaciones afectivas y comunicativas
 - Autonomía personal y relacional
- Conocimiento del entorno
 - Exploración del entorno
 - Experimentación e interpretación
- Comunicación y lenguajes
 - Observar, escuchar y experimentar
 - Hablar, expresar y comunicación
 - Interpretar, representar y crear.

5.6. Metodología

Como hemos comentado anteriormente, nuestro proyecto de intervención educativa se basa en el juego y ofrecer espacios libres y creativos, en los cuales los alumnos puedan descubrir, experimentar y crear. Para poder llevar a cabo nuestra intención, vamos a emplear una nueva manera de comprender el juego, que aportará ese cambio en la manera de organizar y programarlo en educación infantil. El libro de “Piezas sueltas; el juego infinito de crear” de Vela (2020), basado en la teoría *The Loose Parts Theory*, sirve como inspiración del presente trabajo y el origen de gran parte de las propuestas.

Las propuestas que se van a exponer en el siguiente apartado, se van a realizar en la primera franja horaria, que justo es el momento en el cual los alumnos entran en la escuela y tienen el primer contacto. Cada mañana, los alumnos, se van a encontrar diferentes propuestas que van a tener la libertad para ejecutar aquellas que más les apetezca. Vamos a dividir las propuestas en dos tipologías en concreto. Por un lado, vamos a hablar de espacios de juego que consistirán en dividir el espacio del aula, en diferentes zonas, en las cuales van a encontrar todo tipo de actividades, como, por ejemplo; zonas de construcciones, de juego simbólico, juegos sensoriales, bloques, actividades preparadas con un fin didáctico....

Por otro lado, hablaremos también de provocaciones que consistirán en preparar previamente el material y el espacio, para que libremente los alumnos vayan ejecutando la acción, según el pensamiento que le provoque al niño aquello que ve. Solamente vamos a poder ofrecer los materiales y la información necesaria que debemos dar a los alumnos para una correcta utilización (límites de los objetos). Además, cada provocación será distinta así que, los alumnos se van a encontrar con algo nuevo cada día.

Se van a combinar los dos tipos de propuestas, con lo cual a lo largo de toda una semana vamos a poder realizar ambas, por eso se propone que se realicen tres días por la mañana espacios de juego y los otros dos, provocaciones. Concretamente los espacios de juego se propone realizarlos los lunes, miércoles y viernes, y las provocaciones, los martes y los jueves. Los espacios de juegos y las provocaciones se han organizado por diferentes Packs, en concreto 3 packs que irán rotando cada semana. En cada uno de ellos, habrá diversas propuestas organizadas por tipología de actividades, de este modo, se pretende ofrecer una

gran variedad de actividades, para escoger aquellas que se quieran en función del pack que toca en cada semana.

Tabla 1. Secuencia de las propuestas

TIPOLOGÍA PROPUESTAS	ACTIVIDADES														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Espacios de Juego 1r PACK	X	X	X												
Provocaciones 1r PACK				X	X										
Espacios de Juego 2n PACK						X	X	X							
Provocaciones 2n PACK									X	X					
Espacios de Juego 3r PACK											X	X	X		
Provocaciones 3r PACK														X	X

Fuente: Elaboración propia

Como hemos comentado anteriormente, todas estas propuestas se van a realizar en la primera franja de la mañana (9.00 h a 10.15 h), con lo cual la duración de los espacios de juego y de las provocaciones va a ser de una hora y quince minutos. En este espacio de tiempo, debemos tener en cuenta el momento que dedicamos en la llegada de los alumnos, a presentar los espacios de juegos o las provocaciones, y el momento de recoger y cerrar con la sesión.

Tabla 2. Organización de una sesión

ORGANIZACIÓN DE LA SESIÓN	
LLEGADA AL AULA	A medida que vayan llegando los alumnos irán realizando, autónomamente, sus tareas de buena mañana.
INICIO DE LOS ESPACIOS DE JUEGO/ PROVOCACIONES	En las dos propuestas, se va a presentar a los alumnos los materiales, simplemente se les ofrecerá la información necesaria (límites de materiales). En las propuestas de espacios de juego, una vez los alumnos ya conozcan los materiales, nos será necesarios volverlos a presentar. En cambio, en las provocaciones, será interesante, justo antes de empezar, presentar los materiales y sus límites.

<p>FINALIZACIÓN DE LES ESPACIO DE JUEGO/PROVOCACIONES</p>	<p>Una vez se haya finalizado el tiempo de juego, es importante responsabilizar a los alumnos de guardar y recoger todo aquello que han utilizado. Por eso, junto a ellos, vamos a establecer los espacios donde se guardan todos los materiales. De este modo, tomarán consciencia sobre donde se guardan las cosas y conseguirán ser más autónomos durante la recogida de todos los materiales.</p>
--	---

Fuente: Elaboración propia

El espacio y agrupamiento de cada una de las propuestas, irá variando en función del objetivo de cada una y cómo se organicen los propios alumnos. Lo ideal será dividir el espacio del aula, previamente, en función de los espacios de juego que se pretendan realizar. Será esencial limitar el espacio entre las diferentes propuestas que se lleven a cabo, ya que los alumnos deberán conocer el espacio que tienen para realizar cada uno de ellos, y se puedan mover libremente por cada uno de los rincones.

En el caso de las provocaciones, también se requiere de un espacio en concreto, que variaría según las necesidades para realizar cada una de ellas. En este sentido, podrán ser espacios abiertos al exterior, como el patio, o espacios interiores como aulas en concreto. En la descripción de las actividades se va a detallar el espacio necesario para cada una de las propuestas.

5.7. Actividades

Tabla 3. Descripción espacios de juego 1r Pack

ESPACIOS DE JUEGO 1r PACK	
OBJETIVOS	(OBJ. 1), (OBJ. 2), (OBJ. 4), (OBJ. 5)
CRITERIOS EVALUACIÓN	(CRIT.1) , (CRIT.2), (CRIT.3), (CRIT.4), (CRIT.5), (CRIT.6)
AGRUPAMIENTO	Van a participar todos los alumnos, de forma libre y se van a agrupar según aquel espacio de juego que más les llame la atención. Van a poder moverse por los diferentes espacios.
ESPACIOS	La disposición del aula dependerá de los espacios de juego que se escojan. Lo relevante e importante para crear un espacio libre de juego, es distribuir los espacios de forma clara, para que el alumno tenga muy claro la distribución de los diferentes juegos y que materiales tiene a su alcance para poder jugar. Con lo cual, los alumnos al llegar al aula, se la van a encontrar dividida en diferentes espacios, dónde encontrarán en cada rincón un juego y sus materiales
Nº1 JUEGO SIMBÓLICO	
MINI MUNDOS DE LAS ESTACIONES	Ofreceremos cajas con distintos elementos naturales (hojas, flores, palos...) y artificiales (objetos de madera y de plástico de diferentes tamaños y colores, porexpan...) con la finalidad que todos estos materiales inviten a los alumnos a conectar con cada una de las estaciones del año. Las cajas van a estar distribuidas por el suelo de un rincón del aula con espacio suficiente, ya que, es necesario que tengan espacio para poder sacar todos los elementos.
COCINITAS	Este juego lo podemos ubicar en un espacio concreto del aula, en el cual la cocina será una estructura ya creada (juguete convencional), pero todo aquello que usaremos en la cocina serán piezas sueltas. Este espacio puede estar fijo en el aula, con lo cual solo deberemos ofrecer las piezas sueltas que van a permitir jugar en la cocinita. La finalidad es que cada alumno, utilice las piezas sueltas de forma libre y que le dé la utilidad que él considere y lo convierta en algo.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> - Elementos naturales de cada estación del año, objetos de plástico y de madera de los colores que predominan y cajas de almacenamiento y piezas de madera natural. - Cocina de juguete convencional, arena, hojas, rodajas de tronco, troncos, platos...
Nº2 CONSTRUCCIONES	
LA CIUDAD DE MADERA	Ofreceremos a los alumnos diferentes materiales de madera con los cuales van a poder crear, construir y experimentar con todos ellos. Es importante ofrecer variedad de tamaños, colores..., ya que queremos que cojan estas piezas sueltas y den rienda suelta a su creatividad. Van a tener a su alcance los diferentes materiales ordenados y almacenados en cajas para que sea más fácil identificarlos y luego poder guardarlos.
LA CIUDAD DE PLÁSTICO	Ofreceremos a los alumnos diferentes materiales de plástico con los cuales van a poder crear, construir y experimentar con todos ellos. Es importante ofrecer variedad de tamaños, colores..., ya que queremos que cojan estas piezas sueltas y den rienda suelta a su creatividad. Van a tener a su alcance los diferentes materiales ordenados y almacenados en cajas para que sea más fácil identificarlos y luego poder guardarlos.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> - Materiales de madera como: bloques de corcho; rodajas de tronco; palos; tablones; bolas; piezas semicirculares en forma de arcoíris; anillas. Debe haber variedad de colores. - Materiales de plástico como: vasos de diferentes colores; placas; tapones; tubos.
Nº3 PROPUESTAS DE CLASIFICACIÓN	

JUEGOS DE CLASIFICACIÓN	<p>Estas propuestas se consideran juegos estructurados, con lo cual vamos a dirigir más a los alumnos, ya que el objetivo es que terminen clasificando los materiales según sus características. Es por eso que ofreceremos tres tipologías de clasificación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Por colores: vamos a ofrecer láminas de plástico translúcidas de diferentes colores como base y una caja de materiales de los mismos colores, para que los clasifiquen. - Clasificación por formas: ofreceremos una caja con ranuras de 4 formas distintas (rectángulo, cuadrado, triángulo y redonda) y facilitaremos diferentes materiales para que los vayan introduciendo en su ranura. - Clasificación de iguales: la finalidad es que agrupen aquellas piezas sueltas con sus iguales.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> - Láminas de plástico translúcido de colores, materiales de madera, plástico y tejido de diferentes colores. - Caja con una ranura de 4 formas distintas y materiales de madera y plástico que su forma sea rectangular, cuadrada, triangular o redonda, para entrar por la ranura. - Conjunto de diferentes materiales como: llaves; botones; chapas; tapones...

Fuente: Elaboración propia

Tabla 4. Descripción provocaciones 1r Pack

PROVOCACIONES 1r PACK	
OBJETIVOS	(OBJ. 1), (OBJ. 2), (OBJ. 3),
CRITERIOS EVALUACIÓN	(CRIT.7), (CRIT.8), (CRIT.9)
AGRUPAMIENTO	Van a participar todos los alumnos de forma libre y se moverán por toda la provocación.
ESPACIOS	Para las provocaciones vamos a tener que preparar un espacio distinto para cada una de ellas. Lo importante será que, antes de que los alumnos lleguen se encuentren el espacio preparado con los materiales distribuidos de tal forma que les despierten las ganas de descubrir y experimentar con todo aquello que ven.
Nº4 JUGAMOS CON LA LUZ	
JUGAMOS CON LA LUZ SOLAR	Prepararemos un espacio al aire libre con un trozo de papel mural en el medio, para que sea el centro de todo. A su alrededor, distribuidos de forma aleatoria y por el suelo, dejaremos diferentes elementos de plástico translucido de colores. La finalidad es que los alumnos experimenten con las sombras coloreadas que produce la luz solar al pasar por los objetos.
JUGAMOS CON LA OSCURIDAD	Prepararemos un espacio en un aula a oscuras y en el suelo vamos a poner un trozo de tela blanca. A su alrededor distribuiremos diferentes elementos de plástico de colores, tiras de luces led que rodean todo el espacio y una caja con linternas. La finalidad es que los alumnos van a poder experimentar los colores que salen de la combinación de todos los materiales de luz que se ofrecen, en un espacio a oscuras.
JUGAMOS CON LAS SOMBRAS	Prepararemos un aula a oscuras y necesitaremos un retroproyector para proyectar imágenes en una pared blanca. Este material estará ubicado en el centro del aula y a su alrededor encontraremos diferentes materiales de plástico translucido y trozos de papeles transparentes de colores, que van a permitir que los alumnos creen sus propias composiciones para proyectar en la pared. Además, van a poder jugar con sus propias sombras.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> - Papel mural blanco, trozo de tela blanca, retroproyector, tiras de luces led y linternas. - Elementos de plástico translúcido de diversos colores, papeles transparentes de colores e imágenes de colores.
Nº5 JUGAMOS CON EL ARTE	

LA GRAN COMPOSICIÓN	Prepararemos un espacio al aire libre y distribuiremos en él una gran variedad de cartón plano, previamente recortado con distintas formas y cortes en algunos lados y potes de pintura. La finalidad es que los alumnos los pinten y puedan componer una composición, juntando y montando todas las piezas, como si fueran unas grandes piezas de construcción.
LA ARCILLA TIENE VIDA	Prepararemos un espacio al aire libre y pondremos, en el que pretendemos que sea el centro del espacio, un gran mural blanco. Encima de él vamos a ofrecer diferentes trozos de arcilla, con la finalidad que los alumnos lo moldeen a su manera. Poco a poco, iremos introduciendo en la provocación, diferentes elementos naturales vivos o muertos, que correspondan con la estación del año.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> - Cartón de diferentes formas, pintura y pinceles. - Papel mural blanco, arcilla y elementos naturales vivos/muertos

Fuente: Elaboración propia

Tabla 5. Descripción espacios de juego 2n Pack

ESPACIOS DE JUEGO 2n PACK	
OBJETIVOS	(OBJ. 1), (OBJ. 2), (OBJ. 4), (OBJ. 5)
CRITERIOS EVALUACIÓN	(CRIT.1) , (CRIT.2), (CRIT.3), (CRIT.9), (CRIT.10), (CRIT.11)
AGRUPAMIENTO	Van a participar todos los alumnos, de forma libre y se van a agrupar según aquel espacio de juego que más les llame la atención. Van a poder moverse por los diferentes espacios.
ESPACIOS	La disposición del aula dependerá de los espacios de juego que se escojan. Lo relevante e importante para crear un espacio libre de juego, es distribuir los espacios de forma clara, para que el alumno tenga muy claro la distribución de los diferentes juegos y que materiales tiene a su alcance para poder jugar. Con lo cual, los alumnos al llegar al aula, se la van a encontrar dividida en diferentes espacios, dónde encontrarán en cada rincón un juego y sus materiales
Nº6 JUEGO SIMBÓLICO	
TRENECITOS	Ofreceremos a los alumnos diferentes elementos que les permitan crear su propio circuito del tren. En una caja, tendremos los que serán los vagones del tren y sus respectivas vías. En las demás cajas, podremos encontrar diferentes elementos como mini árboles, trozos de madera, piedras... La finalidad es que construyan su propio circuito de tren y puedan crear el entorno que quieran con todas las piezas que tendrán a su alcance.
EL SUPERMERCADO	Este juego lo podemos ubicar en un espacio concreto del aula, en el cual tendremos una estructura de una tienda (juguete convencional), pero vamos a ofrecer distintas piezas sueltas. Podemos clasificarlas en cestos para que las puedan guardar más fácilmente. La finalidad es que los alumnos le den la utilidad que deseen a cada elemento y lo conviertan en aquello que quieran.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> - Trenes y vías de madera, mini árboles, piedras, bloques de madera de diferente tamaño y colores, cajas de madera y algunas piezas de juego simbólico como coches, personas, animales... - Una tienda de supermercado, cestas, piezas de juego simbólico de comidas, corcho, rodajas de tronco, bolas de madera, bolitas de <i>porexpan</i>...
Nº7 EXPLORACIÓN	
ARCOIRIS SENSORIAL	Ofreceremos a los alumnos varias bandejas grandes en las cuales, se encontrarán en algunas de ellas una cantidad grande de granos de arroz de diferentes colores y en otras, pasta seca de diferentes colores. Al principio, los elementos de las bandejas van a estar distribuidos por colores y dentro de esta misma bandeja van a tener cucharas para que puedan manipular, explorar y sentir la sensación al experimentar con este material.

BANDEJAS EXPLORACIÓN	Vamos a poner a disposición de los alumnos diferentes bandejas y cestas con diferentes piezas clasificadas según su origen. Por ejemplo, van a tener por un lado piezas de madera, por otro lado, piezas de plástico, por otro lado, palos y corcho... La finalidad es que los alumnos tengan a su disposición diferentes materiales con los cuales puedan unir, tocar, juntar, combinar, crear... Además, van a disponer de otro elemento, el espejo, para que puedan descubrir todos los elementos y observarlos mejor.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> - Bandejas grandes, granos de arroz tintado, pasta seca tintada, cucharas y cucharones. - Cestas, bandejas clasificadoras, espejos, palos, corchos, piedras y piezas de madera y de plástico de diferente tamaño.
Nº8 GRAFOMOTRICIDAD	
GRAFISMO	<p>Estas propuestas se consideran juegos estructurados, con lo cual vamos a dirigir más a los alumnos, ya que el objetivo es que practiquen el grafismo de letras y números utilizando materiales diversos como:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Grafismo con arena: ofreceremos una bandeja con arena y los alumnos van a poder escribir la grafía de las letras y de los números que conocen. Para guiarlos van a tener unas tarjetas con esas grafías. - Grafismo con palos: ofreceremos a los alumnos una caja con palos para que puedan crear las diferentes grafías de letras que conocen. Para guiarlos van a tener unas tarjetas con esas grafías. - Reseguimos con piezas sueltas: ofreceremos a los alumnos diferentes elementos y van a tener que reseguir sus nombres que encuentren en las tarjetas.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> - Bandeja grande, arena y tarjetas con grafías de las letras y los números. - Caja, palos de madera. - Tarjetas con los nombres de los alumnos, cajas y piezas brillantes grandes (bolas de pulseras o similares).

Fuente: Elaboración propia

Tabla 6. Descripción provocaciones 2n Pack

PROVOCACIONES 2n PACK	
OBJETIVOS	(OBJ. 1), (OBJ. 2), (OBJ. 3),
CRITERIOS EVALUACIÓN	(CRIT.7), (CRIT.12), (CRIT.13)
AGRUPAMIENTO	Van a participar todos los alumnos de forma libre y se moverán por toda la provocación.
ESPACIOS	Para las provocaciones vamos a tener que preparar un espacio distinto para cada una de ellas. Lo importante será que, antes de que los alumnos lleguen se encuentren el espacio preparado con los materiales distribuidos de tal forma que les despierten las ganas de descubrir y experimentar con todo aquello que ven.
Nº9 JUGAMOS CON LA NATURALEZA	
COCINITA DE BARRO	Para esta provocación prepararemos un espacio al aire libre, a poder ser, el patio de la escuela. En este espacio distribuiremos diferentes utensilios de cocina pequeños, y cazos con elementos de la naturaleza y agua. Además, en otro espacio apartado, encontrarán un mural blanco que va a permitir a los alumnos combinar los diferentes elementos que tienen a su disposición. La finalidad es fomentar la experimentación con los elementos de la naturaleza y que exploren los colores que se crean al combinar la tierra con el agua, los olores que desprenden cada una de las hojas, palos y el mismo barro y que exploren los elementos naturales.
COMPOSICIÓN NATURAL	Prepararemos un espacio al aire libre, a poder ser el patio de la escuela. Vamos a distribuir por todo el patio diferentes elementos naturales tales como ramas, troncos, corchos... Además, en otro espacio del patio, ofreceremos telas y cajas

	de cartón. La finalidad es que los alumnos cojan todos estos materiales y se dejan llevar, creen y jueguen combinando los materiales naturales y artificiales.
MATERIALES	- Utensilios de cocina, cazos pequeños, palos de madera, hojas secas, hojas vivas, troncos, corchos, tierra del patio de la escuela, agua y papel mural blanco. - Cajas de cartón, telas y elementos naturales como: palos; flores; corchos; hojas secas...
Nº10 JUGAMOS CON EL ARTE	
LA EXPLOSIÓN DE PINTURA	Para esta provocación, prepararemos un aula pequeña y la deberemos empapelar entera, tanto las paredes, como el suelo. En este espacio preparado para la pintura, los alumnos se van a encontrar diferentes platos con pintura de todos los colores y diferentes elementos como flores, tapones de corcho, pinceles, esponjas... todos ellos van a estar repartidos por el suelo del aula. La finalidad de esta provocación es que los alumnos se pongan descalzos y combinen la pintura con los materiales a su disposición y se dejen llevar.
LOS ALIMENTOS PINTAN	Para esta provocación, necesitamos preparar un aula pequeña en la cual colocaremos en el suelo diferentes lienzos para que los alumnos puedan escoger el suyo. Además, vamos a distribuir por todo el espacio vasos con diferentes especies y bandejas con trozos de frutas. La finalidad es que los alumnos experimenten con los colores que pueden aportar los alimentos más comunes y que exploren las diferentes texturas y olores que desprenden los alimentos cuando se manipulan. Cada alumno podrá coger los alimentos que quiera y crear composición artística en sus lienzos.
MATERIALES	- Papel para empapelar, bandejas, platos, pintura de varios colores, flores, tapones de corcho, esponjas y pinceles. - Lenzos blancos, diferentes especies como cúrcuma, curri, café... diferentes trozos de frutas como limón, naranja, sandía... y cazos con agua.

Fuente: Elaboración propia

Tabla 7. Descripción espacios de juego 3r Pack

ESPACIOS DE JUEGO 3r PACK	
OBJETIVOS	(OBJ. 1), (OBJ. 2), (OBJ. 4), (OBJ. 5)
CRITERIOS EVALUACIÓN	(CRIT.1) , (CRIT.2), (CRIT.3), (CRIT.4), (CRIT.5), (CRIT.14)
AGRUPAMIENTO	Van a participar todos los alumnos, de forma libre y se van a agrupar según aquel espacio de juego que más les llame la atención. Van a poder moverse por los diferentes espacios.
ESPACIOS	La disposición del aula dependerá de los espacios de juego que se escojan. Lo relevante e importante para crear un espacio libre de juego, es distribuir los espacios de forma clara, para que el alumno tenga muy claro la distribución de los diferentes juegos y que materiales tiene a su alcance para poder jugar. Con lo cual, los alumnos al llegar al aula, se la van a encontrar dividida en diferentes espacios, dónde encontrarán en cada rincón un juego y sus materiales
Nº11 JUEGO SIMBÓLICO	
UN MUNDO DE TELAS	Ofreceremos una variedad de telas a los alumnos, de modo que puedan cogerlas, ponérselas, con la finalidad que creen espacios, interpreten o imiten. Las podemos distribuir en un rincón del aula y que todas las telas estén al alcance de los alumnos.
MINI MUNDOS DE HÁBITAT	Ofreceremos a los alumnos diferentes materiales que les inviten a crear mini mundos de un hábitat en concreto. En distintas cajas, van a encontrar madera tratada de diferentes tamaños, trozos de cartón, trozos de tela, trozos de papeles, elementos de plástico... La finalidad es que cojan estos materiales y creen un hábitat en concreto (marino, sabana,

	desierto) y que jueguen en con él. Es importante que los colores de los elementos varíen en función del hábitat que se quiera presentar en el juego.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> - Telas y tejidos varios. - Variedad de cajas de almacenaje, trozos de cartón ondulado, trozos de tela, madera tratada de diferentes colores, trozos de papel translúcido, seda y pinocho, de diferentes colores y elementos de plástico de diferentes colores.
Nº12 CONSTRUCCIONES	
LA CIUDAD DE CARTÓN	En este juego vamos a necesitar un espacio más grande, ya que ofreceremos diferentes cartones con tamaños varios, para que puedan construir aquello que quieran. La finalidad es que puedan construir aquello que quieran y que pueda ubicarse en el aula, para seguir el juego o utilizarlo en otras ocasiones.
CONNEXIONES CON PIEZAS	Ofreceremos a los alumnos distintas cajas con diferentes piezas que tengan o bien ranura en sus lados, agujeros... la finalidad es que estas piezas se puedan conectar entre ellas, o con la ayuda de algún elemento conector como alambre, pinzas, hilos. Estos últimos van a estar organizados por categorías en distintas cajas. De esta forma, el niño podrá coger las piezas que quiera y unir las entre sí, con algún elemento conector. La finalidad es crear composiciones uniendo piezas entre si y combinar todos los elementos ofrecidos.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> - Cajas de cartón de diferentes tamaños, elementos conectores como; pegamento; celo. - Piezas con ranuras o agujeros, elementos conectores como; alambre, pinzas, hilos y pinzas.
Nº13 SERIACIÓN	
JUEGOS DE SÉRIES	Estas propuestas se consideran juegos estructurados, con lo cual vamos a dirigir más a los alumnos, ya que el objetivo es que practiquen la seriación utilizando materiales diversos. La intención es ofrecer diferentes piezas sueltas, organizadas y clasificadas según tipología y colores en cajas de almacenamiento. De este modo, los alumnos tendrán visualmente organizados los elementos según su tipología y color, y les será más fácil crear las series siguiendo un criterio en concreto, ya que la finalidad de este espacio de juego es que creen series utilizando los materiales ofrecidos.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> - Cajas de almacenamiento, botones de diferentes colores, llaves, elementos de plástico y de madera de diferentes colores.

Fuente: Elaboración propia

Tabla 8. Descripción provocaciones 3r Pack

PROVOCACIONES 3r PACK	
OBJETIVOS	(OBJ. 1), (OBJ. 2), (OBJ. 3),
CRITERIOS EVALUACIÓN	(CRIT.7), (CRIT.10), (CRIT.13)
AGRUPAMIENTO	Van a participar todos los alumnos de forma libre y se moverán por toda la provocación.
ESPACIOS	Para las provocaciones vamos a tener que preparar un espacio distinto para cada una de ellas. Lo importante será que, antes de que los alumnos lleguen se encuentren el espacio preparado con los materiales distribuidos de tal forma que les despierten las ganas de descubrir y experimentar con todo aquello que ven.
Nº14 JUGAMOS CON LAS SENSACIONES	
ESPACIO GALÁCTICO	Para esta provocación, necesitaremos preparar un espacio cerrado, por ejemplo, un aula pequeña y la ambientaremos como si fuera el espacio. Para ello, vamos a preparar el espacio con algunas tiras de luces led, que irán colgando del techo o estarán tiradas por el suelo. En todo el espacio, van a encontrar diferentes rincones con materiales que les inviten a imaginar que están en el espacio. Por un lado, habrá distintas estructuras de madera con forma de cubo, pero vacías por

	dentro, en las cuales los alumnos puedan entrar y estarán distribuidas por el espacio del aula y por el suelo. Por otro lado, los alumnos se van a encontrar, organizados por cajas, distintos materiales, que les ayudará a conectar con el ambiente galáctico que buscamos. Por ejemplo, habrá tubos de aluminio, serpentinas plateadas, papel de aluminio, telas blancas y azules... La finalidad es que ellos mismos, con todos los materiales, creen el espacio que quieran y experimenten.
ESPACIO MUSICAL	Para esta provocación, necesitaremos preparar un espacio cerrado, por ejemplo, un aula pequeña. Será necesario que esta aula disponga de unos altavoces, ya que los vamos a necesitar para poner música. En el espacio, los alumnos se van a encontrar diferentes materiales que estarán ubicados por el suelo y en el medio del aula. En este caso, serán materiales de papel y cartón como: serpentinas, confeti, variedades de papales (tipología y colores), trozos de cartones planos.... La finalidad de la propuesta es que los niños entren y a partir de la música que escuchen (variedades de estilos) se dejen llevar con los materiales que tendrán. Más adelante, iremos ofreciendo más materiales como: palos, trozos grandes de madera, y algunas cajas con piezas pequeñas dentro, por ejemplo, canicas.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> - Estructuras de madera en forma de cubos, tubos grandes de aluminio, serpentinas plateadas, papel de aluminio, papales de seda de color blanco y azul y tiras de luces led. - Altavoces, variedad de estilos de música, papales de colores, confeti, serpentinas, trozos planos de cartón, palos, piezas de madera, cajas pequeñas y canicas.
Nº15 JUGAMOS CON EL ARTE	
LIENZOS LIBRES	Para esta provocación, prepararemos un aula pequeña y cubriremos todo el suelo con mural blanco. Por todo el espacio, vamos a distribuir tantos lienzos como alumnos tengamos y los repartiremos por el suelo. Además, también van a estar distribuidos por el suelo botes de vidrio con pintura de diferentes colores, además de pinceles y esponjas de diferentes grosores y tamaños. La finalidad es que los alumnos tengan total libertad para crear aquello que quieran con el material que tengan a su disposición. Para mejorar el sentimiento de libertad les vamos a dejar que se quiten los zapatos, para que conecten más con el suelo y puedan utilizar partes de su cuerpo para pintar. A medida que vayan realizando este taller, vamos a ofrecerles otros materiales con volúmenes, como, por ejemplo, papeles, pon pones o hilos de diferentes grosores.
CAJAS DE COLORES	Para esta provocación, necesitaremos un espacio cerrado, por ejemplo, un aula pequeña. En este espacio vamos a distribuir, por el suelo, diferentes cajas de cartón de diferentes tamaños y variedad de materiales que les permita crear sus propias cajas coloridas, como, por ejemplo: bandejas con pinturas de distintos colores, papeles de colores, globos hinchados, formas geométricas planas hechas de cartón, serpentinas... La finalidad es que los alumnos tengan total libertad para combinar todos los materiales ofrecidos, y crear nuevas cajas o creen aquello que quieran a partir de estas cajas.
MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> - Lienzos blancos, papel mural blanco, pintura de diferentes colores, botes de vidrio, pinceles y esponjas de diferentes tamaños y grosores, tiras de diferentes tipologías de papeles de colores, pon pones e hilos de diferentes grosores. - Cajas de cartón de diferentes tamaños, bandejas, pintura de colores, papeles de colores, globos hinchados y formas geométricas hechas con cartón.

Fuente: Elaboración propia

5.8. Planificación Temporal y cronograma

Tabla 9. Cronograma y temporalización de las propuestas

TIPOLOGÍA PROPUESTAS	SEMANA 1					SEMANA 2					SEMANA 3				
	L	M	X	J	V	L	M	X	J	V	L	M	X	J	V
Espacios de Juego 1r PACK	X		X		X										
Provocaciones 1r PACK		X		X											
Espacios de Juego 2n PACK						X		X		X					
Provocaciones 2n PACK							X		X						
Espacios de Juego 3r PACK											X		X		X
Provocaciones 3r PACK												X		X	

Fuente: Elaboración propia

En este cronograma podemos ver de qué modo se ha planteado llevar a cabo este proyecto de intervención educativa. Como vemos, encontramos dos tipologías de propuesta, por un lado, los espacios de juego, y por el otro, las provocaciones. Existen 3 packs por cada uno de estas tipologías y en cada uno de ellos hay una gran variedad de actividades, con la finalidad de que cada semana sean diferentes. Los packs de espacios de juegos y de provocaciones, se deben ir repitiendo cuando se acaba la ronda, es decir, se propone realizar diferentes rondas con los tres packs. De este modo la organización queda de la siguiente forma; los lunes, miércoles y viernes se ofrecen los espacios de juegos, sin necesidad de realizar todas las actividades en un mismo día, y por el otro lado, los martes y los jueves se realizan las provocaciones, pudiendo escoger aquella que más nos convenga.

La finalidad de esta organización es tener a nuestra disposición una variedad de propuestas organizadas por semanas, con el fin de que las podamos programar dependiendo de las necesidades e intereses de nuestros alumnos. Además, el hecho de ir ofreciendo propuestas diferentes cada tres semanas, promueve la motivación y el interés de los alumnos.

5.9. Medidas de atención a la diversidad / Diseño universal del aprendizaje

Las propuestas que se llevan a cabo en este proyecto de intervención educativa, se caracterizan por ofrecer distintas propuestas flexibles y adaptadas a la individualidad de los alumnos. Como hemos visto, se proponen una gran variedad de espacios de juegos y provocaciones, se utilizan diversos lenguajes, materiales... para que cada alumno pueda desarrollarse según sus capacidades, con el fin de evitar barreras en el contexto educativo. De este modo, todos los alumnos van a tener cabida y van a poder participar libremente en todas las propuestas, ya que se ofrecen variedades de materiales para que ellos mismo, y según sus características, escojan y no se vean limitados para realizar los juegos. Por lo tanto, podemos decir que todas las propuestas son accesibles para el alumnado.

Además, si a lo largo de la puesta en marcha del proyecto se observara una necesidad de adecuar algún espacio de juego o provocación, los materiales y las propuestas son fáciles de adaptarlas para que el alumno se sienta cómodo y pueda realizarla sin ningún tipo de limitaciones. Hay que destacar, que el hecho de ofrecer espacios de juego libre, potencia que el alumnado pueda realizar el juego sin ninguna limitación y puede, él mismo, seleccionar aquellas capacidades o inteligencias en las cuales se sienta más cómodo.

5.10. Sistema de Evaluación

Los procesos de evaluación de la etapa de infantil se encuentran en el Decreto EDU/484/2009, de 2 de noviembre, del procedimiento y los documentos y requisitos formales del proceso de evaluación del segundo ciclo de educación infantil. Según este decreto, la evaluación en infantil debe ser globalizada y continua, con una observación sistemática e integradora. Debe estar centrada en el desarrollo y la consolidación de los objetivos y capacidades propias de esta etapa.

5.10.1. Criterios de evaluación

A continuación, se van a presentar los diferentes criterios de evaluación que se pretenden evaluar a lo largo del proyecto y en cuales actividades se van a evaluar cada uno de ellos. Todos los criterios se han elaborado teniendo en cuenta los objetivos planteados, que se pretenden trabajar a lo largo de las diferentes propuestas.

Tabla 10. Relación entre los criterios de evaluación y las actividades

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ACTIVIDAD
C.1. Muestra interés en los materiales ofrecidos.	1 – 2 – 3 – 6 – 7 – 8 – 11 – 12 – 13
C.2. Imita o recrea situaciones reales o imaginativas.	1 – 6 – 11
C.3. Respeta a los compañeros de juego.	1 – 6 – 11
C.4. Crea nuevas figuras, construcciones... a partir de los materiales ofrecidos.	2 - 12
C.5. Expresa sus gustos, a través de aquello que crea.	2 - 12
C.6. Clasifica los elementos según sus características.	3
C.7. Explora y descubre todos los materiales ofrecidos.	4 – 5 – 9 – 10– 14 – 15
C.8. Experimenta con los materiales de luz y los combina con los demás elementos.	4
C.9. Crea nuevas combinaciones con los elementos que tiene a su disposición.	5-7
C.10. Experimenta con los materiales y descubre las sensaciones que le provocan	7- 14
C.11. Crea letras y símbolos con los elementos ofrecidos.	8
C.12. Experimenta con el barro y se deja llevar por las sensaciones que le provocan	9
C.13. Descubre y experimenta con los colores y los combina con los diferentes materiales que tiene a su disposición.	10 – 15
C.14. Realiza series teniendo en cuenta un criterio específico.	13

Fuente: Elaboración propia

5.10.2. Instrumentos de evaluación

Para poder llevar a cabo esta evaluación sistemática y progresiva, se van a utilizar distintos instrumentos de evaluación que servirán para identificar y analizar de qué modo se están llevando a cabo las propuestas y comprobar el grado en el que se están logrando los objetivos. A continuación, se van a exponer los distintos instrumentos de evaluación que se utilizan.

Tabla 11. Evaluación de los espacios de juego

HOJAS DE OBSERVACIÓN DE LOS ESPACIOS DE JUEGO	
¿CUÁNDO SE VA A EVALUAR?	Los espacios de juego se van a llevar a cabo cada semana, y van a ser rotativos, es decir, cada semana habrá unos distintos. Será justo en el momento de finalizar la semana (el pack de los espacios de juego), cuando realizaremos la evaluación a partir de la hoja de observación.
¿QUÉ SE VA A EVALUAR?	Se van a evaluar los criterios de evaluación de cada uno de los packs de espacios de juego, es por eso que cada pack de juegos, va a tener una hoja de observación distinta, ya que los criterios de evaluación cambian en función de las propuestas que se llevan a cabo.
¿CÓMO SE VA A EVALUAR?	
Al finalizar la semana con el pack de los espacios de juego, se deberá rellenar cada hoja de observación de cada alumno. De este modo, se va a poder recoger la información necesaria para, si fuera el caso, se tuviera que modificar algún espacio o realizar algún soporte o ayuda algún alumno que no hubiera conectado con los juegos y los materiales. La finalidad de llevar a cabo esta evaluación durante el proceso, a través de las hojas de observación, es totalmente formadora, ya que se pretende regular y mejorar estos espacios y las dinámicas que los alumnos vayan adquiriendo con ellos. (Consultar Anexo 2)	

Fuente: Elaboración propia

Tabla 12. Evaluación de las provocaciones

HOJAS DE OBSERVACIÓN DE LAS PROVOCACIONES	
¿CUÁNDO SE VA A EVALUAR?	Las provocaciones se realizarán semanalmente, y cada semana habrá unas propuestas distintas que ofrecer. Será justo en el momento de finalizar la semana (el pack de las provocaciones), cuando realizaremos la evaluación a partir de la hoja de observación.
¿QUÉ SE VA A EVALUAR?	Se van a evaluar los criterios de evaluación de cada uno de los packs de las provocaciones, es por eso que cada pack de provocaciones, va a tener una hoja de observación distinta, ya que los criterios de evaluación cambian en función de las propuestas que se llevan a cabo.
¿CÓMO SE VA A EVALUAR?	
Al finalizar la semana con el pack de las provocaciones, se deberá rellenar cada hoja de observación de cada alumno. De este modo, se va a poder recoger la información necesaria para, si fuera el caso, se tuviera que modificar la manera en que se ha presentado la propuesta o si algún alumno no se ha sentido del todo seguro y se tuviera que ayudar. La finalidad de llevar a cabo esta evaluación durante el proceso, a través de las hojas de observación, es totalmente formadora, ya que se pretende regular y mejorar estas provocaciones y las conductas, sensaciones y experiencias que los alumnos tengan. (Consultar Anexo 3)	

Fuente: Elaboración propia

Tabla 13. Rúbrica de evaluación de los objetivos del proyecto

NOMBRE DEL ALUMNO		FECHA			
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE EVALUACIÓN			
		EXPERTO	APRENDIZ	NOVEL	
Expresar sus gustos, ideas, intenciones, a partir del uso de diferentes materiales de forma libre y sin obstáculos o limitaciones.	Utiliza los materiales que tiene a su disposición para jugar y experimentar, siguiendo sus ideas y gustos.	Utiliza todos los materiales que se ofrecen, los combina y crea de forma libre, sin sentirse presionado por normas o limitaciones.	Utiliza los materiales que se ofrecen y los combina entre ellos, para acabar creando aquello que quiere.	Utiliza los materiales que se ofrecen y experimenta con todos ellos, para crear o jugar.	
Observar y explorar su entorno con una actitud curiosa, que le permita afrontar situaciones de una forma abierta y libre.	Mantiene una actitud de descubrimiento con los materiales que encuentra en las diferentes propuestas.	Tienen una actitud activa y descubre todos los materiales de las diferentes propuestas para conocerlos y poder utilizarlos.	Tiene una actitud activa y le gusta descubrir los materiales de las diferentes propuestas con una actitud curiosa.	Tiene una actitud activa para descubrir cada uno de los materiales que se encuentra en las propuestas.	
Disfrutar jugando y sentirse seguro en todos los pasos que realiza a lo largo del proceso y en las producciones que crea.	Juega con una actitud activa y segura, sin sentirse presionado o limitado.	Juega de forma libre y se siente seguro y cómodo en el proceso de las creaciones, sin necesitar ninguna norma o aclaración.	Juega de forma libre y se siente seguro en los diferentes ambientes y en las creaciones que realiza durante las provocaciones.	Juega de forma activa y participa en las provocaciones.	
Respetar el juego de los demás, adoptando una actitud colaborativa con sus compañeros, que le permita convivir respetuosamente.	Participa activamente en el juego y es respetuoso con los demás compañeros, sin entorpecer su juego.	Participa de una forma activa en su juego a la vez que participa en el juego de los demás, respetándolo y sin entorpecerlo.	Participa de forma activa en el juego y respeta el juego de los demás compañeros.	Participa en el juego y respeta el juego de los demás compañeros.	
Usar diferentes materiales no convencionales como posibles juguetes y adaptar esos materiales a sus intenciones de juego.	Utiliza los materiales ofrecidos que encuentra en cada una de las propuestas.	Es capaz de utilizar los materiales ofrecidos como juguetes, y los adapta para poder utilizarlos según sus intenciones de juego.	Es capaz de utilizar los materiales ofrecidos como juguetes para utilizarlos según sus intenciones de juego.	Es capaz de utilizar los materiales ofrecidos como juguetes, en las diferentes propuestas de juegos.	

Fuente: Elaboración propia

- ¿CUÁNDO SE VA A EVALUAR?

La rúbrica de evaluación se va a realizar al finalizar cada trimestre, ya que es un período de tiempo largo y nos ha permitido llevar a cabo todas las propuestas de los espacios de juegos y las provocaciones.

- ¿QUÉ SE VA A EVALUAR?

Será un buen momento para realizar una evaluación global, en la cual se pueda ver cómo se está desarrollando el proyecto y si los alumnos van logrando los objetivos planteados. La finalidad de esta evaluación es conocer en qué grado, cada alumno, está logrando los objetivos planteados y poder modificar o regular los mecanismos, las propuestas o la manera en la cual enfocamos cada una de ellas.

- ¿CÓMO SE VA A EVALUAR?

Cada objetivo tiene un criterio de evaluación que se ha dividido en tres indicadores (novel, aprendiz, experto) para poder determinar el momento en el cual se encuentra cada alumno. A partir de la información obtenida de la rúbrica, podremos modificar y ayudar a los alumnos, para que puedan lograr los objetivos propuestos.

6. Conclusiones

Partiendo del principal objetivo que planteamos al inicio de nuestro trabajo “desarrollar un proyecto de aula que nos permita, mediante el juego estructurado y no estructurado, promover la creatividad de los alumnos de la etapa de Educación Infantil, mediante el uso de distintos materiales” hemos podido elaborar y diseñar dicha propuesta cumpliendo los requisitos expuestos. De este modo, todas las propuestas planteadas permiten llevar a cabo un juego más libre y creativo, ofreciendo una variedad de materiales para que los alumnos puedan descubrir, experimentar y jugar, a la misma vez que promovemos su creatividad.

Para llevar a cabo la creación de dicho trabajo, ha sido imprescindible investigar la teoría que nos ha servido como base metodológica en toda la propuesta. A partir de la búsqueda y la lectura de la teoría de piezas sueltas, nos ha permitido fundamentar la base de nuestro proyecto, pudiendo enfocar todas nuestras propuestas en esta nueva metodología de juego. A lo largo de todo el proceso de elaboración de este presente trabajo, hemos ido descubriendo dicha teoría y la hemos podido introducir dentro del contexto educativo que hemos planteado.

A demás, ha sido necesario recopilar distintas actividades y propuestas creativas que vayan acorde a la metodología que queríamos implementar en el proyecto. Para llevar a cabo este objetivo, ha sido necesario buscar a través de diferentes canales, sobre todo, redes sociales e internet, diferentes referentes que compartieran los mismos objetivos que nosotros. A través de recolectar diferentes propuestas, hemos podido inspirarnos para poder construir y elaborar el proyecto final. Todas las actividades que hemos creado han pretendido ofrecer ese rasgo característico que queremos que tengan nuestras propuestas. Es por eso, que todas las propuestas que se han expuesto ofrecen variedad de experiencias manipulativas y vivenciales, que les permiten a los alumnos crear, descubrir y experimentar mediante el juego.

Como conclusión final, queda constancia que el juego puede ofrecerse de diferentes maneras y ofrecer variedad de espacios, que permitan a los alumnos sentirse seguros y libres durante todo el proceso. Es por eso que, siguiendo las afirmaciones de la bibliografía consultada, queda constancia de la importancia de ofrecer espacios de juegos libres y creativos en educación infantil, para un beneficio del niño y de la sociedad.

7. Consideraciones finales

A lo largo de todos los años de formación en el ámbito de educación infantil, nos damos cuenta como, el juego, es el eje principal y por el cual se realizan la mayoría de aprendizajes. Por ello, el juego es una de las herramientas que más se utilizan en la educación, y debe tener el espacio y la importancia que se merece.

Consideramos que este trabajo ha pretendido ofrecer una mirada diferente al juego, vinculando la creatividad, la libertad y el disfrute con este concepto. Hemos pretendido dejar de lado todas las consideraciones previas, y buscar e ir más allá, para poder conseguir un enfoque distinto. A veces, nos centramos mucho en aquello que siempre se ha hecho o en lo típico, hasta que algo o alguien te abre la mente. En este sentido, realizar este proyecto e indagar y buscar nuevas maneras de enfocar el juego, nos ha permitido descubrir y aprender diferentes metodologías, con las cuales poder ofrecer y transmitir a los niños, creatividad y juego.

Llevar a cabo este trabajo, también nos ha permitido confiar más en el propio potencial creativo, ya que realizar y elaborar todas las propuestas de este trabajo, aunque nos hemos inspirado en otras, ha sido todo un reto elaborar y pensar qué propuestas y espacios de juego ofrecer en el proyecto. El momento de creación de cada una de las propuestas, nos ha permitido abrir nuestra mente y dejar de un lado las ideas previas que teníamos, para crear nuevos juegos que vayan acorde con nuestra metodología. En ese mismo sentido, nosotros mismos hemos realizado un proceso de aprendizaje muy profundo, ya que hemos confiado con nuestra propia creatividad y hemos dado rienda suelta a las propuestas que se nos venían en la mente dejándonos llevar, igual que lo hacen los niños, a la hora de crear.

En definitiva, llevar a cabo este trabajo ha sido una experiencia muy significativa, nos ha aportado aprendizajes muy ricos y hemos podido reafirmar el hecho que el juego libre y creativo, debe estar presente en el día a día de los alumnos de infantil.

“Un buen juguete es aquel que, sin ser nada en concreto, puede ser todo”

Francesco Tonucci

8. Referencias Bibliográficas

Asamblea General de las Naciones Unidas. (1959). *Declaración de los Derechos del Niño*.

Observatorio de la infancia.

https://www.observatoriodelainfancia.es/ficherosoia/documentos/33_d_DeclaracionDerechosNino.pdf

Britton, L. (2017). *Jugar y aprender con el método Montessori* (2.ª ed.). Paidós Educación.

Bruner, J. (s. f.). *Juego, pensamiento y lenguaje*. Observatorio de la Infancia.

https://www.observatoriodelainfancia.es/ficherosoia/documentos/1742_d_juego_pensamiento_lenguaje.pdf

CAIEV. (2021, 10 abril). *Què és Educació viva*. Centre d'Assessorament i Investigació d'Educació

Viva (CAIEV). Recuperado 18 de mayo de 2021, de <https://caiev.com/que-es-educacio-viva/>

Cortiella, M., Fernandez, F., & Sánchez, D. (2010). *El joc infantil i la seva metodologia*.

Departament d'Educació.

De mi casa al mundo. (2020, 4 febrero). *5 escuelas referentes en metodologías vivas, activas y*

no directivas. De mi casa al mundo | Aprendiendo a vivir cada instante. Recuperado 18 de mayo de 2021, de <https://www.demicasaalmundo.com/blog/5-escuelas-referentes-en-metodologias-vivas-activas-y-no-directivas/>

Departament d'Educació. (2008). *Currículum a Educació Infantil*. Xtec.

Departament d'Educació. (2016). *ORDRE EDU/484/2009, de 2 de novembre, del procediment i els documents i requisits formals del procés d'avaluació del segon cicle de l'educació infantil*. Diari Oficial de la Generalitat.

Departament d'Ensenyament. (2016). *Currículum i Orientacions Educació Infantil*. Generalitat de Catalunya.

Dinello, R., Verdés, A., Castro, A. M., Zamora, V., Mesa, J. F., Sosa, M. A., Alonso, G., Fueguel, C., Rodríguez, A. R., Solà, G., Claramunt, E., & Sabaté, J. (2000). *Las ludotecas: Instituciones de juegos*. Octaedro.

- Fernández, J. L., & Salgado, J. A. (2011). *Ludotecas. Conceptos y claves para su creación y gestión*. AENOR Ediciones.
- Gardner, H. (1993). *Inteligencias Múltiples: La teoría en la práctica*. Paidós.
- Elkonin, D. (1985). *Psicología del juego*. Visor.
- Gómez, J. (2003). El Homo Ludens de Johan Huizinga. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, 4(1579–1726), 32–35.
<https://e4dp.files.wordpress.com/2011/10/homo-ludens.pdf>
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens*. Alianza.
- Ludus. Otra educación ya es posible. (s. f.). *Listado de escuelas pedagogía Enfoque Reggio-Emilia en Barcelona*. Proyectos Educativos. Recuperado 18 de mayo de 2021, de https://ludus.org.es/es/projects?autonomy_id=9&province_id=31&pedagogy_id=6&age=admits_children
- Mama Extraterrestre. (s. f.). *Todo sobre los mini mundos*. Recuperado 14 de abril de 2021, de <https://www.mamaextraterrestre.com/2017/11/14/mini-mundos/>
- My Little van Gogh. (s. f.). *My Little van Gogh | Barcelona | España*. my-little-van-gogh. Recuperado 18 de mayo de 2021, de <https://www.mylittlevangogh.com/spain-barcelona>
- Nicholson, S. (1972). *Teoría de Piezas Sueltas*. Mama Extraterrestre. <https://www.mamaextraterrestre.com/wp-content/uploads/2018/05/La-Teor%C3%ADa-de-Piezas-Sueltas-mam%C3%A1-extraterrestre-1.pdf>
- Poetisa Insomne. (s. f.). *Recopilatorio de propuestas y provocaciones con piezas sueltas*. Recuperado 14 de abril de 2021, de <https://poetisainsomne.com/maternidad/recopilatorio-de-propuestas-y-provocaciones-con-piezas-sueltas/>
- Prieto, M. A. (1973). El juego en la edad preescolar: Conceptualización. *Revista de Educación*, 12–22.
- Quiroga, P., & Igelmo, J. (2013). La pedagogía Waldorf y el juego en el jardín de infancia. *Bordón. Revista de pedagogía*, 65, 79–92.
<https://dialnet.unirioja.es/metricas/documentos/ARTREV/4166450>

- Redondo, M. (2008). El juego infantil, su estudio y cómo abordarlo. *Revista digital innovación y experiencias educativas*, 13, 2-6.
<https://web.oas.org/childhood/ES/Lists/Recursos%20%20Estudios%20e%20Investigaciones/Attachments/32/25.%20El%20juego,%20su%20estudio%20y%20como%20abordarlo.pdf>
- Robinson. (2006, 12 febrero). *¿Las escuelas matan la creatividad?* [Vídeo]. TED Conferences.
https://www.ted.com/talks/sir_ken_robinson_do_schools_kill_creativity?language=es
- Sosa, V. (2019, 16 octubre). *La importancia del juego libre en la naturaleza*. Montessori Village. Recuperado 30 de marzo de 2021, de <https://www.montessorivillage.es/importancia-juego-libre-naturaleza/>
- User, S. (s. f.). *Què oferim*. El Carrilet. Recuperado 18 de mayo de 2021, de <http://www.elcarrilet.cat/index.php/que-oferim>
- Vela, P., & Herrán, M. (2020). *Piezas Sueltas: El juego infinito de crear*. Litera.

9. Anexos

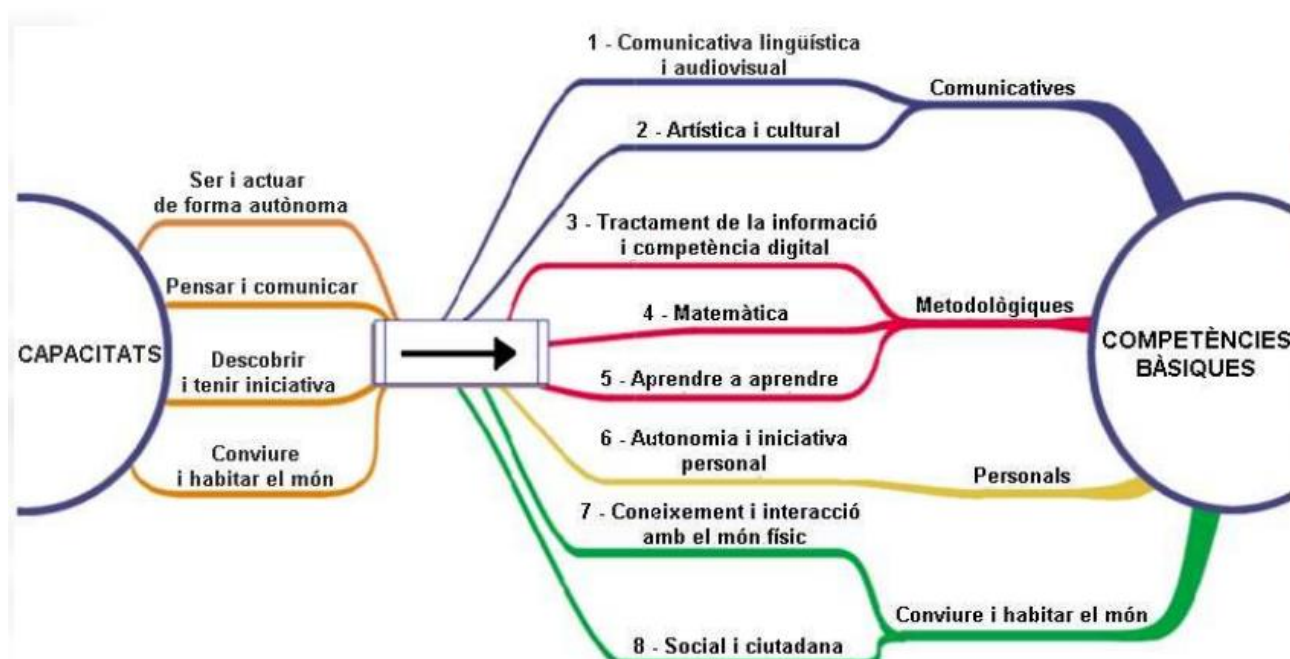





Figura 1. Anexo 1. Relación capacidades en etapa Infantil y competencias en etapa Primaria (XTEC)

Tabla 14. Anexo 2. Hoja de observación – Espacios de juego Pack 1

NOMBRE DEL ALUMNO		FECHA	
ESPACIOS DE JUEGOS PACK 1			
CRITERIOS			
INDICADORES			
C.1. Muestra interés en los materiales ofrecidos			
C.2. Imita o recrea situaciones reales o imaginativas.			
C.3. Respeta a los compañeros de juego.			
C.4. Crea nuevas figuras, construcciones... a partir de los materiales ofrecidos.			
C.5. Expresa sus gustos, a través de aquello que crea.			

C.6. Clasifica los elementos según sus características.			
ASPECTOS MEJORA	<ul style="list-style-type: none"> - Organización espacios: - Materiales: - Alumnado: 		




Fuente: Elaboración propia

Tabla 15. Anexo 2. Hoja de observación – Espacios de juego Pack 2

NOMBRE DEL ALUMNO				FECHA	
ESPACIOS DE JUEGOS PACK 2					
CRITERIOS					
INDICADORES					
C.1. Muestra interés en los materiales ofrecidos					
C.2. Imita o recrea situaciones reales o imaginativas.					
C.3. Respeta a los compañeros de juego.					
C.9. Crea letras y símbolos con los elementos ofrecidos.					
C.10. Experimenta con los materiales y descubre las sensaciones que le provocan					
C.11. Crea letras y símbolos con los elementos ofrecidos.					
ASPECTOS MEJORA	<ul style="list-style-type: none"> - Organización espacios: - Materiales: - Alumnado: 				




Fuente: Elaboración propia

Tabla 16. Anexo 2. Hoja de observación – Espacios de juego Pack 3

NOMBRE DEL ALUMNO		FECHA	
ESPACIOS DE JUEGOS PACK 3			
CRITERIOS			
INDICADORES			
C.1. Muestra interés en los materiales ofrecidos			
C.2. Imita o recrea situaciones reales o imaginativas.			
C.3. Respeta a los compañeros de juego.			
C.4. Crea nuevas figuras, construcciones... a partir de los materiales ofrecidos.			
C.5. Expresa sus gustos, a través de aquello que crea.			
C.14. Realiza series teniendo en cuenta un criterio específico.			
ASPECTOS MEJORA	<ul style="list-style-type: none"> - Organización espacios: - Materiales: - Alumnado: 		

Fuente: Elaboración propia




Tabla 17. Anexo 3. Hoja de observación – Provocaciones Pack 1

NOMBRE DEL ALUMNO		FECHA	
PROVOCACIONES PACK 1			
CRITERIOS			
INDICADORES			
C.7. Explora y descubre todos los materiales ofrecidos.			
C.8. Experimenta con los materiales de luz y los combina con los demás elementos.			
C.9. Crea nuevas combinaciones con los			

elementos que tiene a su disposición.			
ASPECTOS MEJORA	<ul style="list-style-type: none"> - Puesta en escena: - Materiales: - Alumnado: 		

Fuente: Elaboración propia

Tabla 18. Anexo 3. Hoja de observación – Provocaciones Pack 2

NOMBRE DEL ALUMNO	FECHA		
PROVOCACIONES PACK 2			
CRITERIOS			
INDICADORES			
C.7.Explora y descubre todos los materiales ofrecidos.			
C.12. Experimenta con el barro y se deja llevar por las sensaciones que le provocan			
C.13. Descubre y experimenta con los colores y los combina con los diferentes materiales que tiene a su disposición.			
ASPECTOS MEJORA	<ul style="list-style-type: none"> - Puesta en escena: - Materiales: - Alumnado: 		

Fuente: Elaboración propia

Tabla 19. Anexo 3. Hoja de observación – Provocaciones Pack 3

NOMBRE DEL ALUMNO		FECHA	
PROVOCACIONES PACK 3			
CRITERIOS			
INDICADORES			
C.7.Explora y descubre todos los materiales ofrecidos.			
C.10. Experimenta con los materiales y descubre las sensaciones que le provocan			
C.13. Descubre y experimenta con los colores y los combina con los diferentes materiales que tiene a su disposición.			
ASPECTOS MEJORA	<ul style="list-style-type: none"> - Puesta en escena: - Materiales: - Alumnado: 		

Fuente: Elaboración propia