



## Trabajo Fin de Grado

Título del trabajo:

El juego infantil con materiales desestructurados

Autor/es

Nerea Valentina Lisa Castillo.

Director/es

Javier Loriente.

Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Campus de Huesca.

Año 2020.

## Índice

INRODUCCIÓN.....	5
EL JUEGO CON MATERIALES DESESTRUCTURADOS.....	6
¿Qué es y cómo se presenta?.....	6
Pros y contras del juego con materiales desestructurados.....	8
Tipo de juegos según las edades.....	9
Tipos de material desestructurado que se puede utilizar.....	10
La construcción, proceso evolutivo.....	11
Grafomotricidad.....	12
Matemáticas.....	13
Ciencias y experimentación.....	13
El juego simbólico.....	14
Mini mundos.....	15
Arte procesual.....	16
Cómo organizar y guardar las piezas sueltas.....	17
HISTORIA DEL JUEGO CON MATERIALES DESESTRUCTURADOS.....	17
Simon Nicholson.....	17
APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO.....	21
Bruner.....	21
EL JUEGO EN EL MARCO EDUCATIVO.....	23
DEFINICIONES DE JUEGO.....	32
EL JUEGO Y LAS METODOLOGIAS ACTIVAS.....	33
Montessori.....	35

El juego infantil con materiales desestructurados.

Waldorf.....	42
Enfoque Reggio Emilia.....	48
CONCLUSIÓN.....	48
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	58
ANEXOS.....	60

## El juego infantil con materiales desestructurados

### **Children's play with unstructured materials**

- Elaborado por Nerea Valentina Lisa Castillo.
- Dirigido por Javier Loriente.
- Presentado para su defensa en la convocatoria de Junio/Septiembre/Diciembre del año \_\_\_\_\_ 2020\_\_\_\_\_
- Número de palabras (sin incluir anexos): 18.854

### **Resumen**

A lo largo de estas líneas se habla sobre un tipo de juego en libertad, uno que se puso en práctica hace años pero se dejó de lado con la revolución industrial.

Se habla del juego con material desestructurado, piezas sueltas o materiales naturales haciendo un breve recorrido por la historia para saber de dónde viene esta idea, quién la inventó, sus pros y sus contras.

Se habla también del tratamiento del juego a lo largo de las leyes educativas que nos rigen, además de nombrar diferentes metodologías y cómo en mayor o menor medida han utilizado estos materiales para el proceso evolutivo de los alumnos, siempre desde el respeto a la infancia, la escucha activa y la educación bidireccional, donde alumno y profesor trabajan juntos y construyen el conocimiento de forma cooperativa.

### **Palabras clave**

Educación, Metodología, Juego, Infancia.

## INTRODUCCIÓN

“Solamente jugando, el niño es capaz de ser creador y utilizar su personalidad a plenitud.”

B. Aucouturier.

Si observamos a los niños jugar en su forma más libre, es decir de forma que ningún adulto le haya propuesto una situación (de forma directa), nos daremos cuenta del gran trabajo que supone jugar.

Esta práctica puede durar horas o tan solo unos minutos, también dependerá del material con el que cuenten los niños, si se trata de un juego o un juguete que deja muy pautado como se debe utilizar, si hace cosas por el niño y él solo debe darle a un botón y mirar lo que pasa, o si por el contrario se trata de un material totalmente abstracto y cotidiano al que el propio niño debe asignarle un rol, un papel, unas características y sus funciones.

Como adultos, podemos observar al niño en su juego para darnos cuenta de que para él no hay diferencia alguna entre vivir, jugar y aprender.

El niño aprende jugando, haga lo que haga, si lo ve como un juego sacará un aprendizaje de ello por mínimo que sea.

Como sociedad debemos darle más importancia a este hecho natural de la humanidad, no dejar de jugar por jugar nunca aunque nuestros juegos evolucionen, y por supuesto, dejar que la infancia juegue libre, cambiar el paradigma.

En este trabajo se defiende la importancia de un juego que todavía no se está teniendo muy en cuenta en las escuelas infantiles, un juego con materiales naturales o artificiales, cotidianos o no, un juego que no le dice al niño lo que debe hacer o cómo lo debe usar, sino que deja total libertad a la creatividad e imaginación de los infantes para construir mundos imaginarios o reales, para mostrar sus miedos o temores, sus alegrías,

sus experiencias diarias y aprendizajes a través de la observación del mundo de los adultos.

El tema que se ha elegido, ha sido por una observación a lo largo de las prácticas realizadas en diferentes centros educativos, yendo desde el primer ciclo de infantil hasta el segundo y llegando a la conclusión de la falta de juego libre que tienen los alumnos.

En las páginas siguientes se hace un recorrido a lo largo de la historia del juego con materiales desestructurados, se explica qué son, de dónde vienen y se habla de las metodologías activas, las mismas que parecen tan actuales pero llevan con nosotros unos cuantos años más de los que pensamos.

No dejamos atrás a los psicólogos e investigadores y pensadores de la infancia, aquellos que nos han ayudado y siguen ayudando tanto a la comprensión del mundo infantil.

## **EL JUEGO CON MATERIALES DESESTRUCTURADOS**

### **¿Qué es y cómo se presenta?**

El juego con materiales desestructurados o no estructurados, como su propio nombre indica es aquel en el que se utilizan materiales no estructurados, es decir, los que no tienen un fin concreto, no nos dicen qué hacer con ellos y pueden hacer cualquier cosa, como por ejemplo la formación de una bandera con un palo.

Por otro lado, los materiales estructurados son los que marcan la manera en la que deben usarse, algunos ejemplos son puzzles o juegos de mesa, en los que hay unas normas y unos límites muy marcados.

Hay otro tipo de materiales a medio camino entre los estructurados y los desestructurados, estos son los “peg dolls”, muñecos y casitas de madera que invitan a imaginar el sexo, la emoción , la edad de los personajes, a crear ciudades, a imaginar si tienen ventanas o no, si son viviendas o locales, etc.

Lo ideal es complementar el juego con los diferentes materiales ya que cada uno de ellos tiene unas características diferentes y aunque los materiales estructurados tienen unas normas concretas, no es raro ver a niños utilizarlos en su juego de manera diferente, como si de un

material abierto se tratase, un ejemplo de ello sería hacer una muralla con unas cuantas piezas del dominó para defenderse de otras “piezas malas”.

En conclusión, de lo que se trata es de crear un juego rico en opciones, sabiendo lo que puede aportar cada material, los no estructurados pueden presentarse junto a materiales estructurados como tijeras o lupas.

Debemos tener en cuenta que los niños aprenden principalmente del juego libre, es decir el que no está dirigido por un adulto, a través de él, eligen el material, ponen sus reglas, a veces tienen que consensuar entre ellos. Este tipo de juegos se facilita, por ejemplo, en la naturaleza.

Otro punto a aclarar es que con los materiales desestructurados también se pueden hacer propuestas más directivas, de forma que se invite a jugar con ellos de una forma u otra, aunque después sean los niños los que elijan cómo utilizarlos, por lo que juego libre y juego con materiales desestructurados no son sinónimos.

Una manera de presentar el juego a través de materiales desestructurados sería empezando por realizar algunas preguntas que inviten al juego, como “¿Qué creéis que es esto?”

“¿Creéis que podríamos hacer una montaña con estas piedras?” “¿Cómo podemos hacerla?”, o simplemente comenzar una manipulación en silencio como invitación a que nos sigan o como captador del interés.

Lo característico del juego con materiales no estructurados es que requiere práctica, cuanto más juegan, más imaginación y creatividad tienen los niños, además se pueden combinar de forma espontánea con el juego simbólico, por ejemplo, en la cocinita pueden haber materiales estructurados como sartenes y convertir piedras en arroz.

Con esta clase de juegos se generan hipótesis para llegar a un fin, es decir, los niños se hacen preguntas como ¿me sirve este palo para crear una casa a mi muñeco? Esto genera una acción y tras ella, se vuelve a generar un análisis de lo que ha sucedido y de nuevo una nueva hipótesis.

La secuencia habitual de lo que suele suceder es la siguiente, aunque no necesariamente se tiene que dar todo el proceso de una sola vez, esto dependerá de la edad, del tiempo de juego, de la familiaridad con el material, etc.

→ Observación y exploración del material (nombrarlo, tocarlo, recogerlo...)

- Integración a través de hipótesis en el juego (clasificando, apilando, construyendo)
- Juego propiamente dicho (realizar acciones con el material desestructurado necesario, por ejemplo, juego simbólico con lo construido)
- Observación de lo sucedido.
- Diseño de una nueva hipótesis o plan de acción con esos materiales o añadiendo otros.

### **Pros y contras del juego con materiales desestructurados**

Como en todo, el juego con materiales desestructurados también cuenta con una serie de beneficios e inconvenientes:

#### Beneficios del juego con materiales no estructurados:

- Desarrollan la creatividad y la imaginación al no estar marcado como deben usarse.
- Fomentan el pensamiento lateral o divergente (flexibilidad, búsqueda de alternativas y respuestas menos habituales entre múltiples opciones)
- Fomentan el pensamiento crítico.
- Facilitan la cooperación de varias personas hacia un fin común.
- Desarrollan habilidades sociales al tener que ponerse de acuerdo.
- Facilitan la generación de hipótesis, un precursor del pensamiento científico.
- Pueden enriquecer el juego simbólico, las construcciones e incluso juegos de reglas.
- Pueden complementar el juego estructurado.
- Desarrollan vocabulario.
- Proporcionan una importante riqueza sensorial y la implementan sin hiperestimular.
- Trabajan la resolución de problemas.
- Aprenden de forma transversal varias áreas a la vez: Lenguaje, ciencias naturales, matemáticas...
- Se adaptan de manera natural a las distintas edades e interés del juego.
- Promueven el reciclaje, mejoran el impacto medioambiental.

#### Inconvenientes del juego con materiales no estructurados:

- Se pueden producir conflictos y desacuerdos al no haber unas normas claras.
- Se debe tener más cuidado al acompañar la frustración. El juego con materiales estructurados promueve de forma natural el hacer turnos, lo que no quita que en estos juegos también se pueda conseguir.
- Juego con material no estructurado no es igual a juego sin límites. Se deben establecer unos límites básicos de seguridad y convivencia necesarios para que todo vaya bien.

### **Tipo de juegos según las edades.**

Una de las características que ofrecen estos materiales es que pueden ser igual de efímeros como duraderos, es decir, una casita hecha con palos en el campo para jugar en ese momento durará lo que dure el rato de juegos sin embargo los mismos palos pueden guardarse y ser utilizados en otro momento y en otro lugar para algo completamente diferente.

El juego con este tipo de materiales va cambiando según va creciendo el niño y si nos basamos en la edad, los materiales podrían usarse de la siguiente manera:



De forma general, la manera en la que los niños utilizan estos materiales es la siguiente:

- Primero se realiza una exploración sensorial, al ser bebés lo estrujaran, lanzarán, chuparan... pues esta es la forma que tienen de conocer el mundo que los rodea.

- Cuando comiencen a caminar querrán probar qué es lo que pueden hacer con el objeto, por lo tanto, lo empujarán, lo transportarán, lo meterán y lo sacarán de un recipiente, lo chocarán con otro objeto... esta forma de jugar coincide con el juego heurístico.
- A partir de los 2-3 años empieza la imitación, normalmente, de acciones concretas de la vida cotidiana, como peinarse, cepillarse los dientes, hacer la comida... un palo puede convertirse en un peine, por ejemplo, o en un tenedor para dar de comer al bebé.
- Con 3-4 años comienza el juego simbólico, en este momento el palo se convierte en una espada o en un avión, por lo que es un buen momento para incluir animales o coches y empezar a crear mini mundos.
- A partir de los 5 años se produce el juego de roles. Por ejemplo, el niño se pone una capa y con su espada palo va en busca de su compañero que se acaba de convertir en un villano. Es una etapa en la que incluir disfraces, pañuelos, telas de calidad...

#### **Tipos de material desestructurado que se puede utilizar (algunos ejemplos)**

- Madera: la calidez del material es una de sus características. Algunos de estos materiales son, las pinzas de ropa, carretes de hilo. Como contras hay que tener cuidado con las astillas y no es un material que se lleve muy bien con el agua.
- Metal: por el sonido que produce y su capacidad para cambiar de temperatura, es un material que suele encantar a los más pequeños. Ejemplo: cucharas, flaneras, coladores, llaves...
- Papel y cartón: versátil y fácil de rasgar, arrugar o romper para transformarse aún más.
- Naturales: sin duda, los reyes de las piezas sueltas, la manera de adquirirlos es a través de un paseo en plena naturaleza y esto puede llegar a ser una aventura. Ejemplos: piñas, palos, piedras, conchas...
- Tela: los puntos fuertes de este material son su ligereza y la sensación acogedora que tienen muchas de ellas.
- Cerámica y cristal: lo que más llama la atención a los niños de estos materiales son su frescor y sonido al chocar. Muchas veces es permitirles jugar con lo prohibido, ya que son materiales con los que no se suele dejar jugar a no ser que sean bastante mayores. Su inconveniente está en su fragilidad. Ejemplo: cuentas de cristal y teselas (trozo de vidrio coloreado que se utiliza para crear mosaicos).
- Plástico: sus ventajas son su cotidianidad y accesibilidad, además es una manera

de reciclaje. Algunos ejemplos son los tapones de las botellas o los vasos translúcidos.

A continuación se explican diferentes procesos educativos como el de grafo motricidad o las matemáticas a través de esta forma de aprender con materiales desestructurados, pero comenzamos explicando la base del juego, la construcción.

### **La construcción, proceso evolutivo.**

El juego infantil, tras la exploración, continua con la construcción, es aquí donde aparecen las primeras hipótesis, construyen torres para después destruirlas, esta acción es normal, pues lo que se hace es probar las consecuencias de los actos, como se acaba de decir, están experimentando sus primeras hipótesis.

De destruir torres pasarán a ir apilando dos o tres bloques, a hacer largas filas y pasarán a construir estructuras más complejas.

La construcción tiene unos beneficios que ayudarán a largo plazo:

- Trabajo de la motricidad fina y de la coordinación ojo-mano.
- Desarrollo de la creatividad.
- Trabajo de conceptos matemáticos como formas, simetría, ángulos, números, peso, volumen, cantidad...
- Fomento de las relaciones espaciales.
- Se favorece la colaboración y trabajo en equipo entre varios niños.
- Se juega con el equilibrio.
- Se crean fácilmente escenarios para después desarrollar el juego simbólico.
- Se requiere paciencia y concentración.
- Se puede trabajar la memoria visual y la copia de modelos.

Las piezas que podemos utilizar para el juego de construcción son variadas:

- Bloques de madera.
- Elementos curvos como por ejemplo el arcoíris de Grimm o rollos de cartón.
- Combinar posibilidades horizontales y verticales que multiplican las posibilidades

de construcción. Combinar rollos de cartón con hueveras o CD, vasos y cartones, vasos de chupito y palos de helado.

- Usar piezas delgadas como cartones con muescas que se pueden enganchar entre sí.
- Bloques magnéticos y translúcidos de construcción.

Un aspecto a tratar en el proceso de creación de construcciones es el área de trabajo. Hay que *delimitar bien* estas áreas ya que es un modo de *centrar la atención* y permiten seguir construyendo durante varios días. Se puede tener un espacio en el suelo delimitado por luces o construir en tablas grandes de madera o bandejas de este mismo material.

Una manera para enriquecer las construcciones sería añadir elementos de juego simbólico como animales, personas, coches...los materiales que se incluyan dependerán de la edad y los intereses de los niños.

Se puede crear una construcción a la vez que se va contando una historia, por ejemplo el cuento de los tres cerditos.

Se pueden adornar las construcciones con pequeñas cuentas de cristal o combinar bloques de construcción con materiales que proporcionen nuevas maneras de hacerlo (plastilina, espuma de afeitar, arenas cinéticas...)

### **Grafo motricidad.**

Hay piezas sueltas que de manera natural trabajan la motricidad fina y la coordinación óculo-manual. Apilar, insertar, construir, trasvasar, colocar piezas pequeñas siguiendo un orden concreto...

Otras propuestas más concretas serían:

- Colocar piezas sueltas sobre líneas con distintos patrones y direcciones. También puede funcionar muy bien en la mesa de luz, con rotuladores de tiza líquida y piezas sueltas translúcidas.
- Mosaicos: crear un cuadro con teselas u otro tipo de piezas como cristales pequeños.
- Coser: podemos poner piezas sueltas más o menos fáciles de introducir en un cordel o hilo.
- Trasvases: esta es una actividad que prepara a la lectoescritura y que entusiasma a los más pequeños.

Las letras del material de María Montessori podrían ser consideradas piezas sueltas, los

niños, de manera natural harán secuencias primero sin mucho sentido, para después interesarse y empezar a crear palabras significativas para ellos, como por ejemplo, su nombre. Así, como si fuese un juego y de manera intrínseca, se comenzaría con la lectoescritura.

El currículo educativo no debería tener prisa en hacer que los docentes de infantil enseñaran apresuradamente a leer y escribir a sus alumnos. El cerebro debe estar preparado y para ello primero hay que jugar, explorar, conocer...si dejamos que los niños jueguen y conozcan las letras a través de lecturas interesantes para ellos y juegos donde puedan manipular de forma libre las letras, cuando estén preparados, el aprendizaje será mucho más rápido e interesante para ellos.

### **Matemáticas.**

Las piezas sueltas invitan de una manera natural y manipulativa a adentrarse en el pensamiento matemático. De forma espontánea, los niños pueden entender conceptos como mucho y poco, dentro y fuera, igual y distinto. Muchos comienzan a clasificar por colores o formas de manera espontánea, y a iniciarse en el conteo cuando están preparados.

Los juegos de construcción trabajan las relaciones espaciales, algunos de los conceptos matemáticos que se pueden trabajar con este tipo de materiales pueden ser:

- Nociones previas a cantidad como mucho y poco.
- Relaciones espaciales: arriba y abajo, dentro y fuera, delante y detrás.
- Comparación de elementos iguales y diferentes.
- Clasificación por características como colores, formas y tamaños.
- Conocimiento de formas y volúmenes.
- Orden por tamaño.
- Correspondencia uno a uno.
- Conteo.
- Primeras operaciones matemáticas.
- Simetría.
- Series y patrones.

### **Ciencias y experimentación.**

Con los materiales no estructurados se está experimentando y creando hipótesis continuamente.

Un ejemplo relacionado con las matemáticas sería, al realizar tránsfases con piezas sueltas, se está experimentando con volúmenes o jugar con la gravedad al tirar y lanzar objetos por rampas.

La experimentación con colores es otra de las actividades favoritas para los niños. El uso de espejos o prismas da para entender los principios de refracción y reflexión de la luz.

Se puede aprender sobre el magnetismo con piezas sueltas metálicas y magnéticas o no magnéticas.

Las piezas sueltas pueden ayudar a los niños a representar la cara o el propio cuerpo, ayudando en el proceso del reconocimiento del yo y del otro. Con ayuda del espejo se puede proponer la representación de caras o representaciones completas del cuerpo.

### **El juego simbólico.**

En torno a los tres años de edad, añadir piezas elementos de juego simbólico puede enriquecer el juego de construcción y transformarlo en un escenario de juego simbólico.

Según los elementos e intereses, será muy habitual que se transforme en un mini mundo, como en una casita, una granja, un mundo de dinosaurios...

El juego simbólico no parece educativo por sí mismo, a pesar de la gran importancia que tiene en el desarrollo infantil.

A continuación se exponen algunos beneficios de este tipo de juego.

- Importancia en el desarrollo cognitivo.
- Importancia en desarrollo social.
- Permite elaborar y asimilar las experiencias vividas en el día a día, mejorando la experiencia de las emociones.
- Permite asumir otros roles y puntos de vista promoviendo la empatía.
- Desarrolla el vocabulario.

→ Fomenta la imaginación.

Jugar a “cocinitas” es otro clásico infantil donde las piezas sueltas cobran un gran protagonismo.

El juego de “hacer experimentos” no deja de ser un juego experimental en que simbólicamente crean recetas, la ciencia y experimentación que tiene este proceso está en la motricidad de los trasvases, la observación de las mezclas de colores, la densidad y texturas...

Otra idea para combinar elementos, entre el juego simbólico y la actividad experimental es hacer “tartas” con estropajos, espuma de afeitar y pequeñas cuentas o bolas de hidrogel para adornar.

### **Mini Mundos**

Este juego trata de maravillosos escenarios en miniatura con dinosaurios, animales, peg dolls...están llenos de detalles como masas sensoriales, pequeñas plantas y representaciones pequeña escala, tanto de nuestro mundo como de los posibles mundos imaginarios que se pueden crear.

Este tipo de escenarios reúnen el juego simbólico y otros elementos afines como la construcción o el juego sensorial. Es una manera de que los niños elaboren su interés sobre un tema mediante el juego simbólico y les permite representar modelos mentales de una manera tangible.

Alguna de las habilidades que se desarrollan son:

- Imaginación
- Creatividad
- Vocabulario y habilidades de comunicación: desde los primeros sonidos de animales o coches hasta conversaciones completas que se adecuan a la voz y psicología de cada personaje.
- Motricidad fina: bien proponiendo nosotros actividades como trasvases o creación de estructuras, o bien dejando que surjan libremente. Los más mayores, pueden incluso llegar a desarrollar una nueva técnica para hacer comida de plastilina o tejados de paja, por poner un ejemplo.
- Inteligencia sensorial: trabajando con variedad de estímulos y materiales y aprendiendo a manipularlos.
- Persistencia: por conseguir recrear en el juego lo que tiene en su mente.
- Inteligencia emocional: al gestionar las vidas e historias de los habitantes y al re-vivir sus propias experiencias a través de ellos.
- Entendimiento de cómo funciona el mundo y las distintas culturas: actividades de vida práctica, escenificación de celebraciones, interacción social entre personajes...

- Inteligencia social: cuando hay varios niños construyéndolos y tienen que discutir, argumentar o llegar a acuerdos sobre cómo van a jugar.
- Independencia en el juego: aprenden a inventarse sus propios universos de principio a fin, a crear sus propios recursos y a encontrar todo lo que necesiten para llevarlos a cabo.
- Solución de problemas: resolver los conflictos que van surgiendo del juego también les hace aprender.
- Experimentación científica: al intentar construir algo que se imaginan pero las leyes de la física no se lo permiten. Al estar expuestos a la causa-efecto.

Aunque no se utiliza el término «mini-mundos» directamente, parece que éste es el principal foco de renacimiento de esta tendencia de juego. En las aulas Reggianas se observa muchísimo el juego para ir diseñando los proyectos que se van a llevar a cabo durante el curso, específicos para ese grupo de niños, con esos intereses y necesidades concretos. Para ello, entre otras cosas, se les provee de unas zonas amplias y elevadas o delimitadas de alguna forma, donde se les preparan invitaciones para hacer composiciones y construir lo que quieran. Se ponen a su alcance cantidades ingentes de piezas sueltas de diferentes orígenes (naturaleza, objetos cotidianos, reciclados...). Se documenta por escrito y con imágenes absolutamente todo lo que los niños hacen. De ahí surgen mandalas, mini mundos y sus famosos proyectos a largo plazo como fabricar ciudades en miniatura, parques de atracciones para pájaros, o murales de arte colaborativo.

Por otra parte, también se utiliza mucho la fabricación de escenarios de juego simbólico en las escuelas Waldorf, con sus casitas de elfos hechas con troncos, sus mesas de estación y sus tapetes de juego de seda y fieltro llenos de animales de madera.

Y aunque no es un tema demasiado Montessori, no hay inconveniente si se hacen según sus pautas. Es decir, utilizando objetos reales en la medida de lo posible y si son juguetes, que sean realistas. Que los Mini Mundos sean recreaciones de hábitats que existan y sirvan para aprender por ejemplo, los bosques, el sistema solar, o la fauna marina...

Una de las maneras que hay para que los mini mundos tengan éxito es ofrecer un escenario, no excesivamente elaborado pero si cuidado, con unas telas bien seleccionadas o crear una base sensorial, como por ejemplo, una bandeja con arena cinética, con espuma de afeitar y agua, musgo, cristales o con una base de arroz. Después en una bandeja o caja con diferentes compartimentos (también llamadas Tinker tray), se ofrecen los personajes, como por ejemplo, peg dolls, playmobil, animales y más piezas sueltas que faciliten la creación de ese mini mundo.

A veces se pueden presentar con alguna construcción o piezas sueltas colocadas previamente para invitar a continuar la construcción.

### **Arte procesual.**

El arte procesual, arte en proceso o Process Art es la manera de entender el arte basándose en el proceso y no en el resultado.

Es un movimiento artístico en el que se reivindica todo el proceso de la formación de arte: la búsqueda, clasificación, recopilación, asociación y estampado, lo cual se convierte en una experiencia muy enriquecedora con la que poder explorar el placer de las posibilidades que ofrece el arte, sin la presión de tener que hacer un producto concreto utilizando diferentes elementos para pintar, realizar una creación con piezas sueltas o una escultura son algunos ejemplos de todo lo que se puede hacer.

### **Cómo organizar y guardar las piezas sueltas.**

Uno de los grandes retos del juego con materiales desestructurados es el cómo guardarlos para que el caos no pase a ser el protagonista.

Algunas ideas prácticas serían, muebles tipo frutero, cestas, cubos o cajas para guardar/mostrar elementos grandes o medianos. Si además permiten ser apilados, ayudarán al orden.

Las piezas más pequeñas se pueden guardar en cajas con compartimentos, aunque se puede ser original y reciclar hueveras, organizadores de cubiertos, moldes de silicona para magdalenas, joyeros o cajoneras transparentes, botes de cristal o plástico... y todo lo que la imaginación sea capaz de seleccionar para mantener el orden.

Para las piezas pequeñas es recomendable que los lugares en los que se guarden sean transparentes ya que así se puede ver el interior.

Para poder mantener el orden y que los niños y niñas participen en él, lo mejor es no agobiarlos, que vean que recoger es parte del juego, ya sea con consignas, juegos o fotos para facilitarles la tarea, pudiendo incluso llegar a acuerdos.

## **HISTORIA DEL JUEGO CON MATERIALES DESESTRUCTURADOS**

### **Simon Nicholson**

Simon Nicholson (1934-1990) fue hijo de dos artistas ingleses con gran renombre a principios del S. XX. Su madre una escultora adelantada a su tiempo, Bárbara Hepworth y su padre Ben Nicholson, pintor de arte abstracto solían trabajar juntos ofreciendo a sus hijos materiales y posibilidades para participar en las creaciones “familiares”.

Nicholson estudió escultura, arqueología y antropología.

Poco se sabe de este artista y muchos dicen que acabó siendo arquitecto pero lo que se evidencia es que fue maestro de arquitectos dando cursos de diseño y enseñando los principios de las piezas sueltas, de la que se hablará a continuación y por la que se hace este trabajo fin de grado.

Simon Nicholson no es una persona conocida por su arte o sus escritos pero hace unos 50 años escribió su teoría de las piezas sueltas («The Loose Parts Theory») en un artículo titulado “como no engañar a los niños” para una revista de arquitectura y hasta hoy no se le está dando la importancia que merece, dado a sus implicaciones en teorías que defienden el juego con materiales no estructurados.

La teoría de las piezas sueltas se pregunta qué pasaría si la creatividad no fuese un privilegio de unos cuantos, pone la clave en la infancia, época en la que se desarrollan las habilidades creativas y propone la inclusión de las piezas sueltas y el juego con materiales desestructurados como esenciales para esta edad.

La teoría de las piezas sueltas resumida en dos líneas dice que “en cualquier entorno, tanto el grado de inventiva y creatividad como la posibilidad de descubrimiento, son directamente proporcionales al número y tipo de variables que haya”

La teoría comienza hablando sobre la creatividad, y lo que supondría que esta fuese algo para todo el mundo y no solo para unos pocos, es decir, si a los niños se les permitiese jugar y crear con todo aquello que despierta su interés y cita “materiales para construir y crear, fluidos, agua, fuego u objetos vivientes, cosas que satisfacen la curiosidad y proporcionan el placer del descubrimiento y la invención.”

Para él hay dos hechos incuestionables:

1. No hay evidencia, excepto en casos especiales de discapacidad mental, de que unos bebés nazcan creativos y otros no.
2. Sí que hay evidencia de que a todos los bebés les gusta interactuar con variables, como materiales y formas; olores y otros fenómenos físicos, como la electricidad, el magnetismo y la gravedad; con medios como gases y fluidos; sonidos, música, movimiento, reacciones químicas, cocina y fuego; y con otros humanos, animales, plantas, palabras, conceptos e ideas. A todos los niños les encanta jugar, experimentar, descubrir, inventar y pasárselo bien con estas cosas. (Nicholson, The Loose Parts Theory, 1972)

En el artículo se presentan algunos estudios relacionados con la innovación curricular, observando como aprenden los niños bajo metodologías como “el método por descubrimiento”, el cual, explica que el patrón de comportamiento identificado en esos niños es autodidacta y expone textualmente “que los niños aprenden más rápida y fácilmente en ambientes tipo laboratorio donde pueden experimentar, divertirse y llegar a conclusiones por sí mismos”

Otro de los aspectos que nos encontramos en el artículo es el desvanecimiento de la fina línea que separa el ocio del aprendizaje al “dejar entrar” el juego en el aula y sacar las enseñanzas al aire libre.

A lo largo de la lectura se puede leer en los pies de las fotos que se incluyen, por ejemplo, lo que aprenden los niños al oscilar en vertical sobre objetos que rebotan, es decir, columpios, los pequeños experimentan con el movimiento, de forma inconsciente y a través del juego y asimilan conceptos como el peso, los períodos, las órbitas, etc. otro buen ejemplo que podemos encontrar son los tubos de PVC con los que se puede experimentar la comunicación y la incrementación de la percepción del volumen.

En cuanto a la exploración del arte y la ciencia lo que descubrimos es que en los espacios como galerías o museos de arte la interacción con obras realizadas a partir de piezas sueltas va mucho más allá que con obras cuya interacción es más observacional y silenciosa. En los pies de foto encontramos entre líneas dos claros ejemplos de la importancia que es el juego con materiales desestructurados.

“Un ejemplo de ambiente de alta interacción con muchas piezas sueltas: el Soplador mágico es una escultura abstracta cilíndrica en la que viaja una columna de aire en movimiento. El espectador puede colocarla en cualquier ángulo y puede accionar el control que hay junto al botón de encendido. Lo más importante es que el participante inventa todos los materiales y formas que pueden utilizarse con la columna. ¿Cuánto de una escultura inventa el artista y cuánto el público? Joey Schlenhoff, un niño que vino a Play Orbit, volvió a casa e inventó su propio cilindro. ¿Podrían las pinturas de la foto de arriba generar el mismo grado de interés?”  
(Nicholson, The Loose Parts Theory, 1972)

A continuación se resume el programa que Nicholson escribió utilizando el principio de las piezas sueltas para mejorar la educación. Para el autor, no deberían estar solamente al alcance de unos pocos, sino de toda la sociedad, principalmente desde los más pequeños ya que su creatividad todavía está intacta.

En la primera parte de este programa se habla sobre “dar prioridad absoluta a los lugares donde hay niños” es decir, las clases, las aulas, los colegios y escuelas infantiles deberían ser áreas de juego y experimentación y de nuevo nos explica un ejemplo, esta vez llevado a cabo en un colegio y en una universidad; mientras que los niños enseguida comenzaron a experimentar con periódicos que les ofrecieron (para deslizarse, doblarlos, esconderse, pintar, etc.) en la universidad, profesores y alumnos se quedaron mirando el material esperando a que alguien empezase a crear algo.

En la segunda parte, Nicholson nos pide que dejemos a los niños una parte del proceso, lo que incluye “el estudio de la naturaleza del problema; pensar sobre sus requisitos y necesidades; considerar alternativas posibles; medir, dibujar, hacer maquetas, matemáticas; construir y edificar; experimentar, evaluar, modificar y destruir.” Compara el arte de crear y jugar con piezas sueltas con la clase de juegos que hay en parques o ambientes destinados al juego de los más pequeños; el primer juego les deja crear como imaginen e incluir en su juego a toda persona que desee, sin embargo en el segundo tipo de juego, las acciones se realizan de una sola manera.

En la penúltima parte nos habla sobre el enfoque, el cual será interdisciplinario pero para ello antes se deben conocer bien las necesidades y los procesos de aprendizaje cognitivo de los niños tanto físicos como sociales.

Por último, en cuarto lugar Nicholson propone el establecimiento de un centro para el intercambio de información. Parece una buena idea ya que en este centro se intercambiaría información sobre áreas infantiles a partir de la maternidad, pasando por todas las etapas del crecimiento, educación. Currículos y juego, todo ello sin olvidarse de la interacción con las piezas sueltas en el entorno. En los años 70 se hablaba de que esta evaluación tardaría en hacerse entre 5 y 10 años pero con toda la tecnología y los recursos que tenemos actualmente, serían de gran ayuda para trabajar de forma coordinada, parece un sueño todavía pero, ¿quién sabe?

Los niños podrían grabarse en video y autoevaluarse a sí mismos, viendo que es lo que hacen bien, mal, lo que pueden mejorar, etc.

Según la teoría de Nicholson, todos somos capaces y grandes artistas e ingenieros si se nos permite desarrollarlo, todos somos potencialmente creativos y cuantas más posibilidades tengamos de interactuar con elementos que nos permitan construir, experimentar, diseñar crear hipótesis, etc., más se desarrollarán nuestras capacidades.

## **APRENDIZAJE POR DESCUBRIMIENTO**

En el aprendizaje por descubrimiento es el alumno por sí mismo quien adquiere gran parte de los conocimientos a través de experiencias previas vivenciadas que utiliza para comprender y moldear el nuevo aprendizaje; de esta forma participa activamente y de manera más directa que en otros métodos de enseñanza tradicional.

El adulto, pasa a ser un guía cuyo objetivo es ayudar y apoyar a que los niños adquieran los conocimientos por sí mismos, es decir, el profesor o guía debe limitarse a presentar las herramientas que el grupo de infantes necesiten para que descubran de manera personal y autónoma lo que desean aprender.

Como dice Dewey, en este tipo de instrucción el niño es el punto de partida, el centro y el final (Beltrán, 2002)

Beltrán en su libro “*procesos, estrategias y técnicas de aprendizaje*” dice

“los procesos centrales del aprendizaje son los procesos de organización, interpretación o comprensión del material informativo, ya que el aprendizaje no es una copia o registro mecánico del material, sino el resultado de la interpretación o transformación de los materiales de conocimiento.” (Beltrán, 1993 )

Lo que significa que la enseñanza gira en torno al alumno, él es el centro del aprendizaje.

## **Bruner**

En su artículo “la disponibilidad para aprender”, Bruner expone que el aprendizaje implica tres procesos que se dan de forma simultánea; produciéndose, en primer lugar, una confrontación entre los conocimientos previos y los nuevos para pasar a un proceso de transformación de la información y así ordenarla para poder utilizarla. El último paso de este

proceso es la evaluación, la cual está destinada a comprobar cómo se ha utilizado la información.

Es decir, el acto de aprender es un proceso activo por el que se construyen nuevos conocimientos basados a partir de ideas previas.

En esta forma de aprendizaje que defiende el psicólogo, el adulto debe proporcionar situaciones lo suficientemente estimulantes para los alumnos para que de forma intrínseca descubran por sí mismos los conocimientos fundamentales, puede realizar preguntas que ayuden a los estudiantes o utilizar la retroalimentación para que revisen el trabajo como estímulo. Es decir, nos basamos en el concepto de la creación del “andamiaje”

“En este caso, se convierte en una andamiaje conceptual en el que la interacción comunicativa entre el profesor y sus estudiantes permite el avance cognitivo de los segundos, sin trasladar nunca la responsabilidad del aprendizaje al primero”

Existen varios tipos de razonamiento a través de los cuales se pueden conseguir diferentes objetivos y potenciar múltiples niveles de capacidades cognitivas:

- *Inductivo.* Se trata de la búsqueda autónoma del conocimiento a través de la observación y el análisis de las características o competencias a aprender. Aquí, el alumno descubre el aprendizaje. El camino que se recorre hacia el aprendizaje es de lo particular a lo general.
- *Deductivo.* En este método, se le exponen al alumno los contenidos y la teoría y de ellos saca sus propias conclusiones. Supone poco desafío y motivación, supone un aprendizaje más rápido pero menos efectivo. Se acaba olvidando y puede generar desinterés. En este caso el camino que se recorre hasta el aprendizaje va de lo general a lo particular.
- *Transductivo.* Generalmente conocido como pensamiento artístico, produce metáforas o comparaciones y es controlado por el niño de forma muy eficaz a los 12 años, aunque surge aproximadamente a los siete años. En este método se relacionan o comparan dos elementos y se indica que son equivalentes en uno o varios aspectos.

En resumen, la aplicación del método de aprendizaje por descubrimiento basada principalmente en Bruner, es muy útil en educación para ayudar a los alumnos en la adquisición de un conocimiento significativo además de promover hábitos de investigación en ellos.

Si llevamos estas ideas al juego con materiales desestructurados podemos encontrarnos con muchísimas situaciones que se dan a lo largo del tiempo y nos pueden llevar a proponer y crear juntos, maestro y alumnos, proyectos basado en el aprendizaje por descubrimiento. Lo que

parece todavía más interesante y provocador es que puede hacerse sin dejar de jugar, manteniendo constantemente la curiosidad de los pequeños, sin imponer conocimientos y acompañando en la resolución de conflictos que puedan surgir a lo largo del proceso.

## **EL JUEGO EN EL MARCO EDUCATIVO**

Tras una lectura intensiva de la legislación educativa que abarca desde la Ley 14/1970, de 4 de agosto, General de Educación y Financiamiento de la Reforma Educativa hasta la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, el juego comienza a tomar un papel relevante en la educación a partir del año 1990 con la Ley orgánica de Ordenación General del Sistema Educativo, la cual llegó para sustituir a la LGE (1970) y para adaptar y modificar las leyes publicadas con anterioridad.

El objetivo de esta ley, según lo dispuesto en su preámbulo es reformar el sistema educativo y aborda por primera vez la regulación de las enseñanzas de música, danza, arte dramático, arte plásticas y de diseño, entre otras cosas como, por ejemplo, la ampliación hasta los dieciséis años de la educación obligatoria y gratuita, el establecimiento de la educación infantil, primaria y secundaria obligatoria como nuevas etapas educativas y la definición de un marco normativo moderno para el bachillerato y la formación profesional.

En su artículo 2.3 (h) mencionando los principios que desarrollará la actividad educativa a partir de ese momento, se encuentra que para asegurarse la participación del alumnado en los procesos de enseñanza aprendizaje se va a usar una metodología activa.

Aparece, en el artículo 4 la definición de currículo: “conjunto de objetivos, contenidos, métodos pedagógicos y criterios de evaluación de cada uno de los niveles, etapas, ciclos, grados y modalidades del sistema educativo que regulan la práctica docente” y cómo las diferentes entidades públicas competentes del sistema educativo trabajarán sobre él.

La educación infantil se entiende en dos ciclos que comprenden, hasta los tres años el primero, y de tres a seis el segundo ciclo.

En cuanto a la metodología educativa que se tratará en el segundo ciclo de infantil, la ley dice que “se basará en las experiencias, las actividades y el juego, en un ambiente de afecto y de confianza.”

La LOGSE se trata de la primera ley educativa que incluye el juego como metodología educativa.

Con la publicación de la Ley Orgánica 10/2002, de 23 de diciembre, de Calidad de la Educación, cita, “La Educación Infantil se constituye, por primera vez, como etapa voluntaria pero gratuita, en consonancia con la importancia decisiva de dicha etapa en la compensación de desigualdades en educación, y se pone el acento en ella en la iniciación a la lectura, a la escritura y al cálculo.”

Esta ley se impregna de la anterior en cuanto a la metodología basada en el juego, la experiencia y las actividades aplicada en un ambiente de afecto y confianza, no solamente eso, también expone que los conocimientos se deben transmitir por medio de actividades globalizadas con un interés y significado previo para el alumno.

Las capacidades que los niños deben cumplir en esta etapa según la Ley Orgánica para la calidad educativa (2002) son las siguientes:

- a) Conocer su propio cuerpo y sus posibilidades de acción.
- b) Observar y explorar su entorno familiar, social y natural.
- c) Adquirir una progresiva autonomía en sus actividades habituales.
- d) Relacionarse con los demás y aprender las pautas elementales de convivencia.
- e) Desarrollar sus habilidades comunicativas orales e iniciarse en el aprendizaje de la lectura y de la escritura.
- f) Iniciarse en las habilidades numéricas básicas.

En la ley orgánica de educación implantada en 2006, educación infantil sigue siendo una etapa organizada en dos ciclos que obliga a tener una propuesta pedagógica educativa desde primer ciclo. Para el segundo ciclo se propone la aproximación a la lecto-escritura, la iniciación a las habilidades lógico-matemáticas, a una lengua extranjera, al uso de las tecnologías y diferentes lenguajes artísticos.

En su artículo 13. Objetivos esta ley varía mínimamente las capacidades que desarrollan los niños y niñas de infantil con respecto a la ley anterior (LOECE) y son las siguientes:

- a) Conocer su propio cuerpo y el de los otros, sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias.

- b) Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
- c) Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.
- d) Desarrollar sus capacidades afectivas.
- e) Relacionarse con los demás y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en la resolución pacífica de conflictos.
- f) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
- g) Iniciarse en las habilidades lógico-matemáticas, en la lecto-escritura y en el movimiento, el gesto y el ritmo.

En su artículo 14.4 insiste en que el aprendizaje se abordará a través de actividades globalizadas con interés y significado para el alumnado.

En el mismo artículo, 14.6 expone que los métodos de trabajo estarán basados en experiencias, actividades y juego en un ambiente de afecto y confianza, lo cual potencia la autoestima y la integración social de niños y niñas.

Se hizo también una profunda lectura sobre la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa concluyendo que, es una Ley que modifica la anterior (LOE 2006) con el principal objetivo de reducir el abandono escolar y mejorar los resultados educativos pero que con respecto a la educación infantil y las metodologías a seguir en procesos de enseñanza-aprendizaje, no cambia nada en comparación con la Ley que le precede (LOE 2006).

Aunque todavía está por aprobar la nueva Ley Orgánica de Mejora de la Ley Orgánica Educativa cita textualmente:

La Ley se estructura en un artículo único de modificación de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE). Este artículo incluye noventa y nueve apartados, en cada uno de los cuales se modifican parcialmente o se da nueva redacción a setenta y siete artículos de la LOE, diecinueve disposiciones adicionales y tres disposiciones finales, una de las cuales modifica varios artículos de la Ley Orgánica 8/1985, de 3 de julio, reguladora del Derecho a la Educación.

Con respecto al currículo, se da una nueva redacción a su definición, sus elementos básicos y la distribución de competencias entre el Gobierno y las Comunidades Autónomas. En esta redacción, se trata de garantizar una estructura del currículo al servicio de una educación inclusiva y acorde con la adquisición de competencias, que valore además la diversidad.

En cuanto a la educación infantil y sus propuestas pedagógicas, lo que se modifican son los apartados 2.5 y 7 del artículo 14 de la LOE (2006).

En el apartado numero 5 redacta que no es exigible para afrontar la educación primaria pero se “podrán favorecer una primera aproximación a la lectura y a la escritura, así como experiencias de iniciación temprana en habilidades numéricas básicas, en las tecnologías de la información y la comunicación y en la expresión visual y musical.”

No modifica el artículo 14.6, el cual habla métodos de trabajo basados en el juego, las experiencias y actividades, aplicados en un ambiente de afecto y confianza.

Para finalizar el apartado legislativo, se profundiza en la lectura de la Orden del 28 de marzo de 2008, por la que se aprueba el currículo de la Educación Infantil en Aragón.

Como conclusión, el juego en la Orden de 2008 de educación infantil para Aragón toma gran importancia con lo que al proceso de enseñanza aprendizaje se refiera.

Aparece en varios apartados, desarrollados más adelante, utilizándolo como método de aprendizaje significativo en esta etapa, llegando incluso a dedicarle un bloque de contenidos, en el que cita textualmente “Jugar es una fuente de placer y la actividad libre más completa, global y creativa que los niños y las niñas pueden realizar, y es también su forma natural de aprendizaje”

En el artículo 7. 1. C sobre los objetivos generales de la educación infantil, las capacidades que esta etapa contribuirá a desarrollar en el alumnado, expone “Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales de higiene, alimentación, vestido, descanso, juego y protección.”

En el mismo artículo, apartado 2. C y G respectivamente en el que habla sobre los procesos de enseñanza que los objetivos generales deben desarrollar en capacidades diferentes, entre las que se encuentran:

“Identificar y expresar, de forma cada vez más precisa, sus necesidades de salud, alimentación, higiene, bienestar, juego y relación.”

“Regular paulatinamente su comportamiento en situaciones de juego y movimiento, en las rutinas y otras actividades, utilizándolas para canalizar sus intereses, sentimientos y emociones, disfrutando con ellas y adquiriendo conocimientos.”

En el artículo 9.3 sobre las áreas de conocimiento de la educación infantil, se aborda el tema de los métodos de trabajo basados en experiencias, actividades y juego de forma respetuosa y desarrollada en un ambiente de afecto y confianza que favorezca las interacciones, potencie la autoestima y la integración social.

De nuevo, en el artículo 9.6. Dice que se deben respetar el horario de juego, así como los ritmos de actividad y descanso a la hora de organizar los contenidos y la distribución de horarios.

Pasando al artículo 10 sobre los principios metodológicos generales el desarrollado para la letra G se considera tanto el uso de juegos para el desarrollo de contenidos concretos como el uso de diferentes materiales de la uso cotidiano de distintas funcionalidades que los acerquen a la vida real. El siguiente principio metodológico general (H) cita textualmente “El juego, actividad común de todos los niños, tendrá gran relevancia en este proceso al constituirse en el principal recurso metodológico de la etapa. Durante el juego, por medio de la observación, se podrán extraer importantes datos sobre las conductas de los niños, las relaciones que establecen con los demás, su lenguaje, preferencias y estados de ánimo.”

En cuanto a las AREAS, la información recabada acerca del uso del juego en la educación, se centra solamente en las de segundo ciclo.

Se comienza por la primera área, conocimiento de sí mismo y autonomía personal, donde conviene promover el juego para integrar la acción con las emociones y el pensamiento, además de favorecer al desarrollo personas (introducción).

En el segundo bloque de esta primera área se encuentran agrupados los contenidos específicos sobre el juego y movimiento, los cuales son considerados como dos aspectos básicos para un progreso integral del alumnado.

“Jugar es una fuente de placer, la actividad libre más completa, global y creativa que los niños y niñas pueden realizar, ya sea mediante juegos de descubrimiento, sensorio motrices, simbólicos, reglados o tradicionales. El juego se constituye en sí mismo como recurso metodológico y forma natural de aprendizaje, pero también, en algunos momentos, como contenido de trabajo”

Respecto al movimiento, como factor ligado al juego, ya que, a través de él se puede trabajar el juego, como adultos, se propone la observación de la evolución de este concepto procurando dar sentido y responder a las iniciativas, sensaciones, emociones y necesidades del niño. *Es decir, observar al niño y proporcionarle lo que necesita a través del juego y el movimiento respetando sus ritmos e intereses.*

También se habla de la adecuación de tiempos y espacios para experimentar acciones básicas de movimiento “gatear, andar, correr, trepar, subir, bajar, deslizarse, girar, saltar, balancearse, etc., poniendo a su disposición materiales que permitan los contrastes (grande/pequeño, grueso/delgado, lejos/cerca, dentro/ fuera, arriba/abajo, rápido/lento...).”

En cuanto a los contenidos, parece ser que en el sistema reglado actual, la parte de juego se ha llevado únicamente a la psicomotricidad (en la mayor parte del tiempo tiende a ser reglada, con pautas que seguir, sin un movimiento 100% libre del niño) o a la educación física, a través de juegos reglados o el aprendizaje de algún deporte.

*A lo que nos referimos con esto es que el juego en la etapa educativa ha pasado a formar parte de un segundo plano. Los niños y niñas pasan el mayor tiempo de la jornada escolar sentados en una silla o en la asamblea, dejando únicamente un rato antes del recreo o la salida del colegio a compartir rincones previamente elegidos por el docente, dejando así como único momento de juego libre el recreo; momento en los que muchos niños deciden jugar al fútbol y muchas niñas a cocinitas o diferentes temáticas de la vida cotidiana. Espacios también que poco espacio dejan a la imaginación. En los recreos, también han sido pintados diferentes recorridos que invitan a la realización de diversos movimientos o desplazamientos y la cooperación entre alumnos para superarlos, en los que pocas veces se ve jugar a los infantes y si lo hacen es de forma individual (porque pasaban por ahí), tampoco se ven a muchos responsables de la infancia generar algún tipo de motivación hacia estos circuitos (hablando desde la propia experiencia, por lo visto en las prácticas).*

*Pienso que en estos espacios deberían haber más elementos naturales, arena, árboles, piedras... que acercaran a los infantes a la naturaleza (si se trata de una ciudad), elementos que inviten al movimiento y al desarrollo y mejora del mismo* (tal y como se cita en los contenidos del currículo aragonés; “Confianza en las propias posibilidades de acción, participación e interés en los juegos y en las actividades motrices, mostrando cada vez mayor esfuerzo personal.” “mejora en la precisión de movimientos para su desenvolvimiento autónomo” “Iniciativa para aprender habilidades motrices nuevas.” “coordinación, control y orientación de movimientos” “adaptación del tono y la postura a las características del objeto, del otro, de la acción y de la situación” “Comprensión y aceptación de reglas para jugar, participación en su regulación y valoración de su necesidad”).

*Si no se tienen grandes momentos de movimiento libre que inviten al desarrollo motor en toda su expresión, el patio del recreo debería ser un espacio en el que se hiciese algo al respecto, en vez de sacar solamente pelotas, hay varias metodologías dedicadas al movimiento, el juego y el desarrollo que estos producen en los niños los cuales se defenderán en este trabajo.*

En bloque III. La actividad y la vida cotidiana, en momentos de juego el niño integra gradualmente actitudes que le van a permitir “reconocer y aceptar la existencia de personas distintas a él, ajustar sus intereses a los de los otros y regular su propia conducta”

En el bloque IV. El cuidado personal y la salud, en el apartado de los criterios de evaluación:

1.\_se utilizarán juegos, rutinas o tareas de la vida cotidiana (*estas dos últimas se pueden integrar en forma de juego para ser aprendidas de forma intrínseca*) para llegar a la manifestación y desarrollo del control “del tono, postura y equilibrio, control respiratorio y la coordinación motriz, y evaluar la utilización de las posibilidades motrices, sensitivas y expresivas del propio cuerpo.”

2. “Participar en juegos, mostrando destrezas motoras y habilidades manipulativas y regulando la expresión de sentimientos y emociones.

Se trata de evaluar con este criterio la participación activa en distintos tipos de juego. Se observará si asumen y desarrollan distintos roles en el juego simbólico, utilizando diversidad de objetos en las situaciones de juego y

representando sus vivencias a través del dibujo, modelado, construcciones... Se observará también el desarrollo de los elementos motrices que se manifiestan en desplazamientos, marcha, carrera o saltos, así como la coordinación y control de las habilidades manipulativas de carácter fino que cada actividad requiere. Se valorará la manifestación y progresiva regulación a través del lenguaje de sentimientos y emociones que provoca la propia dinámica de los juegos, y también si muestra actitudes de colaboración y ayuda mutua en juegos diversos, reconociendo errores, aceptando correcciones y nuevas propuestas que mejoran la acción, evitando adoptar posturas de sumisión o de dominio, especialmente entre niños y niñas. Se valorará si disfrutan de las distintas manifestaciones de la motricidad humana: juegos tradicionales, deportes, actividades expresivas, danza.”

Pasando a la segunda área. Conocimiento del entorno. En su introducción se encuentran los siguientes párrafos:

“Como las experiencias vividas son el vehículo a través del cual el niño va descubriendo la realidad, se tratará de implicarlo en actividades relacionadas con el entorno, poniendo en juego procedimientos de observación, exploración, comparación y verbalización de explicaciones probables para llegar a comunicar, dentro de sus posibilidades, las conclusiones obtenidas.

La utilización de estrategias y herramientas matemáticas serán esenciales para la interpretación y representación de la información obtenida de la realidad, estableciendo semejanzas y diferencias, comparando, ordenando, agrupando, clasificando.”

*Estos dos párrafos se pueden resumir en que a través de las experiencias vividas el niño descubre la realidad que lo rodea, se pueden proponer juegos vivenciales, actividades reales que a través la estimulación de la creatividad y curiosidad de cada uno lleven al grupo a operaciones tales como la observación, exploración, comparación, etc. de situaciones que deberán comunicar o explicar. Es decir, no hace falta la realización de fichas, a través del movimiento y el juego se puede llegar a las mismas hipótesis sin necesidad de pasar tantas horas sentados. Claro que en estas situaciones entran en juego, las altas ratios para un solo maestro en las aulas, la dificultad que conlleva organizar salidas del centro... aunque no deberíamos quedarnos en estas ideas, por ejemplo, se pueden crear espacios o rincones*

*dedicados a la tienda, con elementos que podemos encontrar en un supermercado, al cual los niños puedan acceder libremente a jugar, en él se trabajan varios contenidos, el lenguaje, el conocimiento del entorno, las normas, el control postural... como maestros debemos observar los comportamientos que se dan en estas situaciones y darnos cuenta que así, con el juego vivencial y elementos cotidianos también se progresá aunque no se esté sentado en una silla delante de una ficha con el dibujo de una tienda y dibujos sobre lo que podemos encontrar en ella para rodear.*

En la siguiente área. Los lenguajes: comunicación y representación. En su bloque 1, lenguaje verbal, apartado A. Escuchar, hablar y conversar, se proponen los juegos y las conversaciones entre maestros y niños y entre iguales para este desarrollo.

*La lengua oral se impregna cada día en los niños a lo largo de los diferentes momentos del día, es el canal que nos permite relacionarnos y encontrarnos en sociedad. A través de rimas, canciones, cuentos, conversaciones sobre estas actividades, sobre lo realizado el día anterior, sobre las visitas al pediatra o los juegos llevados a cabo en el patio del recreo, así como, resolución de conflictos por una situación determinada (justo en el momento) o la explicación de los sentimientos son ejemplos mínimos por los cuales se puede trabajar la oralidad.*

El bloque III. Lenguaje artístico. Se basa en enseñar los diferentes lenguajes, musical y corporal a través de juegos.

En el apartado de orientaciones didácticas, dan con la clave respecto al juego en la etapa de infantil:

“El juego, actividad común de todos los niños, tendrá gran relevancia en este proceso al constituirse en el principal recurso metodológico de esta etapa. Jugar es una actividad placentera, por medio de la cual el niño aprende y se desarrolla, le sirve como diversión y como válvula de escape ante las exigencias de la vida cotidiana y es un medio para alcanzar la socialización y el equilibrio personal.

En el juego simbólico el niño encuentra las tres nociones que condicionan su desarrollo: la de esquema corporal, la de objeto y la del otro. Le permite ensayar conductas cada vez más complejas, por lo que es importante destacar la idea de que este juego debe ser una actividad libre y creativa y no debe convertirse en «tarea», ya que entonces dejaría de ser juego.

El ambiente educativamente diseñado garantizará en las aulas de Educación infantil unos espacios, materiales y tiempos que posibiliten jugar. Durante el juego, por medio de la observación, se podrán extraer importantes datos sobre las conductas de los niños, las relaciones que establecen con los demás, su lenguaje, preferencias, estados de ánimo... La

intervención educativa será en esos momentos puntual y servirá para ayudarlos a estructurar los avances que van realizando por medio del diálogo pedagógico.

Se primará la utilización de materiales diversos que favorezcan el descubrimiento y permitan la observación, la simbolización y la representación. Será conveniente el empleo de juegos que desarrollen contenidos concretos, pero también de materiales de uso cotidiano con diferente funcionalidad que los acerquen a la vida real.”

Las preguntas que surgen tras la lectura de las leyes educativas son algunas.

¿Por qué hay sillas y mesas en las que se deben sentar a hacer miles de fichas cuando lo más importante es jugar?

¿Son necesarias las fichas para llevar a cabo proyectos, talleres u otras actividades?

¿Se podría, a través del juego, evaluar a los infantes el conocimiento adquirido en diferentes proyectos, talleres u otras actividades?

¿Se podrían realizar fichas, solamente, cuando fuesen interés del alumno?

## **DEFINICIONES DE JUEGO**

Varios autores definen el juego según la manera que tienen de vivir y entender la infancia:

Albert Einstein

“El juego es la forma más elevada de investigación”

André Stern

“Dispositivo de aprendizaje innato que la ciencia moderna describe como inigualable. Sin rival a la hora de alcanzar todas las competencias útiles para el desarrollo humano: la creatividad, la cooperación, la autonomía, la estrategia, la eficacia, la empatía, la observación...”

Piaget

“El juego es la acción infantil por autonomía, la actividad imprescindible mediante la que el niño interacciona con una realidad que le desborda”.

Laura Estremera

“Jugar es un derecho de la infancia, el niño juega en todas las épocas, culturas y contextos”

“El juego libre [...] es elegido por el niño, ningún adulto es el que insinúa o le dice al niño a qué tiene que jugar.”

Bruner y Harvey (1977), el entorno ofrece al niño las posibilidades de desarrollar sus capacidades individuales mediante el juego, mediante el “como si”, que permite que cualquier actividad se convierta en juego.”

“Bronfenbrenner (1987), considera que varios aspectos del juego no sólo se relacionan con el desarrollo de la conformidad o la autonomía, sino también con la evolución de formas determinadas de la función cognitiva. En este sentido, ha comprobado que las operaciones cognitivas más complejas se producían en el terreno del juego fantástico.”

El juego también “potencia otros valores humanos como son la afectividad, sociabilidad, motricidad entre otros. El conocimiento no puede adquirirse realmente si no es a partir de una vivencia global en la que se comprometa toda la personalidad del que aprende.”

“El niño progresó esencialmente a través de la actividad lúdica. El juego es una actividad capital que determina el desarrollo del niño (Vygotsky, 1932).

“El juego crea una zona de desarrollo próximo en el niño. Durante el juego, el niño está siempre por encima de su edad promedio, por encima de su conducta diaria (Vygotsky, 1979).

## **EL JUEGO Y LAS METODOLOGIAS ACTIVAS. MARCO PEDAGÓGICO.**

Las pedagogías innovadoras, también llamadas pedagogías activas, debido a que alguna de ellas hace más de 100 años que hicieron historia, basan sus principios, ya sean directivas (que las hay) o no, en el reconocimiento del niño como principal agente del aprendizaje respetando su ritmo, sus intereses y sus motivaciones, él es el protagonista de sus aprendizajes, en vez de ser tratado como un sujeto pasivo que no sabe nada y solo recibe conocimientos por parte del docente.

Estas enseñanzas entienden el juego como el trabajo del niño. A través del juego, el infante no entiende solo el mundo que lo rodea sino que aprende, también, a comprenderse a sí mismo.

Además, huyen de la memorización como proceso de aprendizaje, proponen que el alumno se haga preguntas, que busque las respuestas, que experimente, que falle y reconozca su error; error que no se penaliza.

En la vida diaria hay errores más o menos graves y de todos ellos se saca una lección, para las pedagogías activas, cuando un niño falla no se le hace sentir culpable de ello sino que se alienta a seguir adelante, a no rendirse a buscar una solución más adecuada, esto lo lleva a ser un adulto seguro de sí mismo y capaz de encontrar soluciones adversas a un mismo problema.

Otra de las características que encontramos en estas pedagogías es el enfoque transversal que le da al aprendizaje, no se encorseta solamente en el libro de texto, no endiosa las nuevas tecnologías y las lenguas extranjeras no se aprenden a través de una lista de verbos irregulares y ejercicios repetitivos, más bien a través de juegos, canciones o conversaciones cotidianas.

Por otro lado está la distribución del aula, estamos acostumbrados a los pupitres frente a una pizarra y a la mesa del profesor, sin embargo por lo que aboga este tipo de “educación alternativa” o “activa” es por la libertad de movimientos y la cooperación, sin segregar, sin comparar a los alumnos, haciendo que niños que tienen diferente ritmo de aprendizaje puedan hacerlo juntos sin sentirse confrontados.

Dicha diversidad es valorada de forma muy positiva, es algo común en este tipo de metodologías mezclar niños de diferentes edades y con distintos intereses para fomentar la colaboración. Los más pequeños ven en sus compañeros mayores un modelo a seguir, alguien de quien aprender a “ser mayor”, por su parte, los mayores entienden que al explicar las cosas se afianzan los conocimientos y se acaban de interiorizar y al sentirse modelos de aprendizaje cuidan más su conducta.

A continuación se presentan diferentes metodologías que han ido surgiendo a lo largo de la historia, casi olvidadas con la revolución industrial donde se empezó a enseñar para desempeñar un oficio y no para la vida, metodologías que promueven una educación integral valorando el pensamiento crítico de los infantes y contemplando el medio natural como un recurso de conocimiento e inspiración.

Comenzamos hablando de una de las pedagogías con más renombre actualmente pero que poco tiene de actual, la **Pedagogía Montessori**. Una pedagogía que está en boca de muchos pero realmente conocida por unos pocos, lo que da lugar a mal entendidos renombrando materiales de otros autores o pedagogos como por ejemplo Pikler, y que abogó por el movimiento libre de los más pequeños; esto sucede porque el nombre de la conocida doctora atrae a padres y madres convencidos de darle una educación más respetuosa a sus hijos o simplemente docentes que quieren presentar una alternativa

educativa en sus aulas, se dejan llevar por información poco respaldada a la hora de elegir materiales o actividades y juegos que llevar al aula.

Un poco de historia. María Montessori nació en Italia en el año 1870, a la edad de 12 años se mudó con su familia a Roma lo que supuso que pudiese recibir una buena educación.

En 1890 tras ir a contracorriente de la ideología de la época, consiguió entrar en la facultad de medicina y convertirse en la primera doctora de medicina en Italia.

Interesada por la pediatría y una reforma social, comenzó un voluntariado en 1897 en la clínica psiquiátrica de la Universidad de Roma donde se encontró con niños que no encajaban en lo que la sociedad esperaba de ellos, y comenzó a observarlos llegando a la conclusión de que lo que les faltaba eran estímulos.

El método Montessori comenzó con la búsqueda sobre tratamientos de los niños deficientes mentales, se basó en estudios de dos doctores franceses; Jean Itard y Edouard Seguin, además leyó las principales obras de la educación sintetizando ideas de Rousseau, Pestalozzi y Froebel, dando forma a sí a la unión de la medicina y la educación.

En 1899 creó una escuela en Roma para formar a profesores en su método, al mismo tiempo observaba y trabajaba con los niños etiquetados como “in-educables” llegando a conseguir que escribiesen y leyesen o algunos incluso que se presentaran a los exámenes oficiales de primaria y aprobando con notas más altas que los llamados “niños normales”.

En 1901 decidió ampliar sus estudios sobre educación y psicología en la Universidad de Roma, a la vez, visitó algunas escuelas apuntando los métodos educativos que seguían y las reacciones de los niños, lo que aún la convenció más para dar un giro a la educación.

En 1906 comenzó a organizar las escuelas infantiles (3-6 años) de un programa de remodelación de suburbios y realojamientos, donde las características de los infantes eran la falta de afecto y atención, cuidados y estimulación por parte de sus progenitores, los cuales, en muchos casos eran analfabetos.

La primera escuela la denominó “casa dei Bambini”, en ellas, Montessori aplicaba su método a los “niños normales” y comenzaron a aprender satisfactoriamente, lo cual, llevó a la maestra y doctora a la fama y el reconocimiento internacional.

Comenzó enseñando nociones básicas sobre vida práctica: higiene, modales, cómo comportarse en la mesa, barrer y recoger, esto ha llegado a nuestros días priorizando la autonomía de los pequeños (vestirse asearse, servirse la comida, recoger) cosa muy útil para su futuro, además de crecer como un individuo libre.

Finalmente, murió en Holanda en 1952, no por ello su método dejó de crecer de forma continuada hasta el día de hoy.

El método Montessori consiste en utilizar el juego simbólico como metodología, los niños se mueven libremente por el aula, haciendo uso de su autonomía y eligiendo las actividades que desean realizar, si quieren aprender a cocinar lo hacen con útiles a su medida y con vajillas de verdad, si se rompe un vaso se recoge, no hay represalias por el error pero tampoco alabanzas por lo bien hecho, de esta manera, se aprende y se hacen las cosas por interés propio en vez de por la búsqueda del reconocimiento adulto.

Que sea el alumno el que elija la actividad que desea llevar a cabo, no significa que hay que confundir el método Montessori con el libertinaje, al contrario, hay unos límites que se basan en unas normas: lo que no se puede hacer es porque puede ser peligroso, o porque molesta a otra persona. Lo importante es evitar en todo momento expresiones como “porque lo digo yo” por parte del guía.

El guía en este método, es el adulto que prepara el ambiente y observa a los infantes en su juego, aunque en la práctica nunca acaba sin hacer nada, además de explicar los materiales del ambiente que ha preparado anteriormente, también propone novedades y desafíos partiendo siempre desde el respeto al niño, si este no muestra interés, el guía no insiste.

Los materiales Montessori permiten al alumno darse cuenta si ha fallado en la actividad, lo que fomenta su autonomía y su autoestima al darse cuenta él mismo de sus errores.

A la hora de corregir un error a un niño, el adulto evita comentarios como “eso no es así” y formula preguntas del tipo “¿quieres que te enseñe cómo lo haría yo?”

Lo que más llama la atención de estos centros, es el silencio, la tranquilidad y la concentración con la que trabajan los alumnos, fruto de la autodisciplina que se genera al confiar en ellos y desarrollar su autonomía. Si se observa durante un rato el juego de un niño, se llega a la conclusión de que pone en él toda su atención, jugar es algo que requiere una disposición en cuerpo y alma, la actividad que se lleva a cabo mientras se juega es tratada con

meticulosidad y perfeccionamiento, sin prisa; sin la prisa que la vida adulta exige o sin buscar reconocimiento alguno.

A través del juego y la repetición del mismo, el niño obtiene no solo habilidades motoras y fuerza, sino que a través del ensayo-error puede llegar a perfeccionar el juego realizado y ganar seguridad y autoconfianza. Da igual la actividad que se esté llevando a cabo, el juego/trabajo debe tratarse de una actividad voluntaria y basada en el interés propio del pequeño, también hay que tener en cuenta que para cada momento hay una clase de juego, si se fuerza a realizar alguna actividad para la que no se esté preparado y no se muestre ningún interés, conllevará una frustración. Al contrario, si el adulto prohíbe una actividad que para el infante es de gran interés (como por ejemplo lavar los platos) más adelante será difícil que se realice dicha actividad por interés propio, sobre todo si se pasa de los seis años de edad.

Se debe poner al alcance del alumno materiales acordes con su momento evolutivo, actividades que despierten su curiosidad, que permitan hacerse preguntas, buscar respuestas, fallar y aprender de sus fallos, actividades que le supongan un reto, pero sobre todo, debemos enviar el mensaje de la confianza que depositamos en ellos para que se vean capaces de hacer lo que se propongan por difícil que sea, sin temor al error, sin comparaciones y sin etiquetas.

A continuación se explica de forma más detallada la manera de trabajar en un aula Montessori a través del “Ambiente preparado”, centrando dicha explicación en las edades comprendidas entre los tres y los seis años.

El ambiente preparado hace referencia al contexto de aprendizaje, este debe ser un espacio amplio y ordenado en el que se den las condiciones básicas para aprender en armonía de forma libre e independiente las diferentes propuestas que el guía haya presentado anteriormente, además se debe generar un ambiente educativo que responda a cada etapa del desarrollo, a las diferentes necesidades y estilos de aprendizaje de los alumnos para lograr aprendizajes significativos, a la vez que se promueve la responsabilidad, una imagen positiva de sí mismo y la construcción de identidad de grupo. Esto último permite a todos los alumnos atender su participación y hacerla más activa en su proceso de aprendizaje.

En el ambiente preparado, los niños tienen libertad de elección no solo en la propuesta que elijan, sino en la forma de trabajar, en pequeños grupos o de forma individual, siempre y cuando se respete la libertad de los demás compañeros.

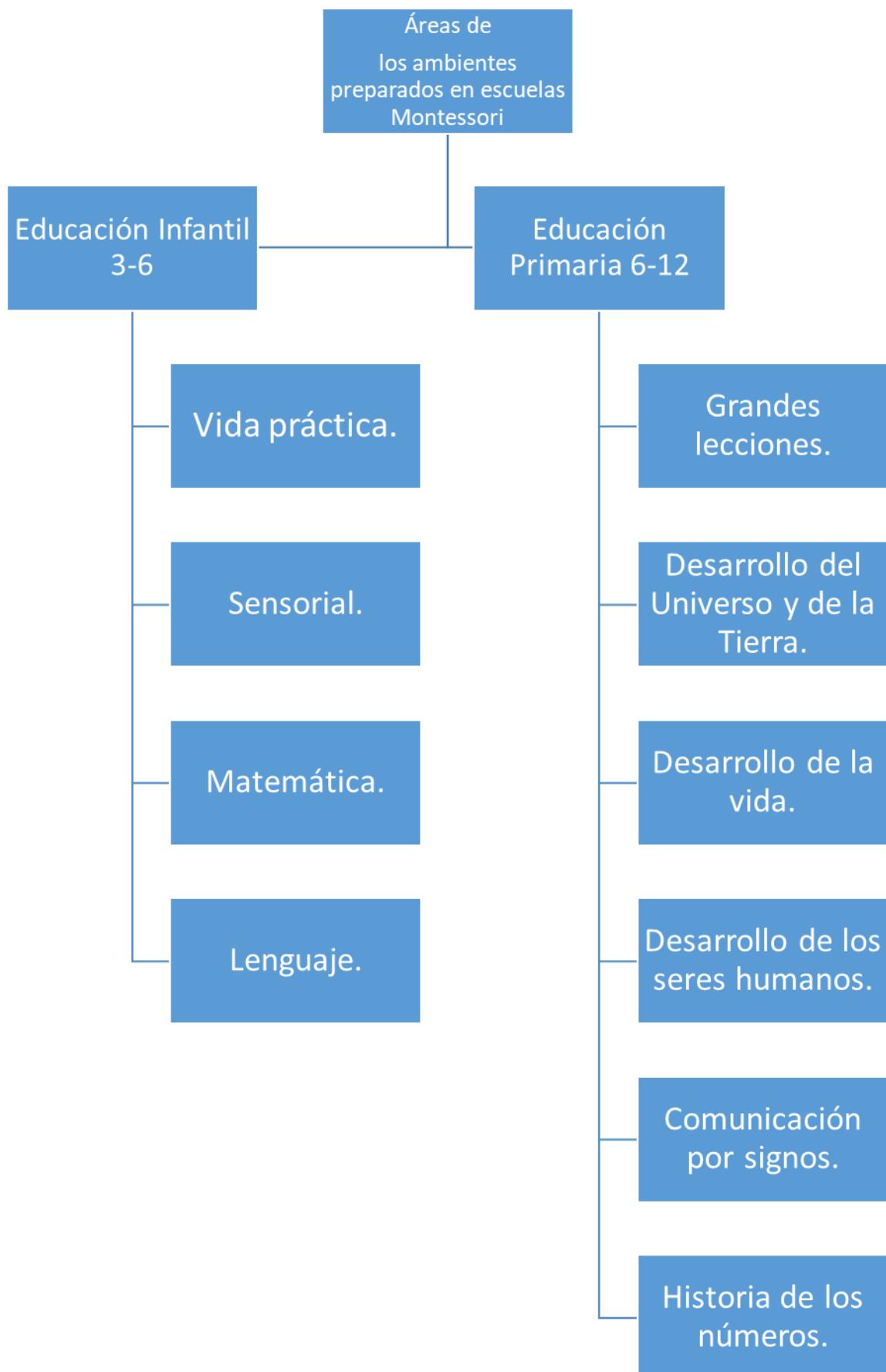
En esta forma de trabajar no solo se incluyen los materiales, también los espacios, las interacciones y las experiencias en las que el niño está inmerso, sin olvidar el trabajo de los vínculos, los límites y los acuerdos que van a permitir la construcción de la identidad individual y colectiva de cada uno de los niños, así como el sentido de pertenencia a un grupo, lo que no solo genera responsabilidad para aprender en armonía, sino el desarrollo de la autonomía, de habilidades cognitivas y sociales, la valoración del error, la tolerancia, la solidaridad y la cooperación.

La forma de distribuir la educación por edades con ambientes Montessori es la siguiente: los niños pasan juntos tres años, durante los que les acompaña un mismo guía, después de este tiempo, se pasa a otro grupo donde los niños vuelven a ser los más pequeños.

Que el guía esté durante los tres años con un mismo grupo es porque así puede ver el desarrollo global de cada alumno.

Que los alumnos al pasar de grupo vuelvan a ser los más pequeños encuentra la razón en el aprendizaje de adecuarse a diferentes situaciones, sabiendo ser del mismo modo aprendiz y maestro.

Los grupos en los que se dividen los ambientes son dos: infantil 3-6 años y primaria 6-12 años, estos ambientes, a su vez, están divididos en diferentes áreas, las cuales se presentan a continuación de forma esquemática, centrándonos para finalizar con la explicación de los ambientes, en las áreas de infantil (3-6 años).



En el aula de educación infantil, el ambiente preparado se divide en cuatro áreas:

1. Área de vida práctica: en ella encontramos materiales cotidianos de pequeño tamaño con diferentes propósitos, como por ejemplo, el desarrollo de la pinza o el movimiento de la mano. Estos materiales son útiles para la adaptación del niño al ambiente, el desarrollo de la concentración e independencia, la coordinación y control del movimiento óculo-manual, la exploración del entorno y sirven de antesala tanto para la clasificación como para la matemática.

En esta área se encuentran ejercicios de clasificación (separar almendras de nueces), de higiene personal (lavado de manos), del cuidado del ambiente (limpiar la mesa) o los de cortesía (pedir disculpas o pedir un objeto).

2. Área sensorial: aquí los infantes adquieren conceptos que más adelante trabajarán de forma abstracta, es decir, se aprende a través de los sentidos más que del intelecto. Los materiales de esta área están pensados para aprender una determinada cualidad (olor, tamaño, peso, textura, color, sabor, etc.) además, también ayudan al desarrollo de la expresión oral, favoreciendo expresiones como “más pequeño” “más pesado” “más dulce”. Son materiales que permiten encontrar un orden y un sentido de las cosas en el mundo, beneficiando a la observación de todo lo que nos rodea.

El tipo de material que encontramos en este apartado, es la famosa “Torre Rosa” de Montessori en la que el niño aprende el tamaño en dimensiones por eso el material es de un solo color. Este material, como la mayoría de materiales Montessori, es autocorrectivo, si no se sigue el orden adecuado al montarla la torre se cae.

Otro material interesante son los “solidos geométricos” (cubo, pirámide, cilindro, etc.) en un primer momento son manipulados pero pronto pasan a realizar torres, donde, a través del juego se aprende que la base de una pirámide es cuadrangular, algo que al pasar a primaria les será muy útil para asimilar conceptos más abstractos.

3. Área de la matemática: Montessori pensaba que para llegar a comprender conceptos abstractos, primero hay que trabajar lo concreto, por eso en esta área el aprendizaje de los números se da con materiales como las barras numéricas, que además de enseñar la numeración, también es útil para empezar a comprender el concepto de la longitud, dado que este material consiste en diez barras, cada una 10 cm. más larga que la anterior y alternando los colores rojo y azul. Todo el material matemático Montessori está pensado para comprender las operaciones de forma que al llegar a conceptos más abstractos, a los alumnos les cueste menos esfuerzo comprenderlos. Otros materiales conocidos son, los números de lija, las barras de perlas o las tarjetas numéricas.

4. Área del lenguaje: en esta pedagogía los niños aprenden a escribir antes que a leer, siempre con materiales que trabajan de lo concreto a lo abstracto. Dichos materiales permiten el aprendizaje temprano de la lectoescritura, en torno a los 4 años, sin forzar y respetando los intereses del alumno, buscando el uso de los sentidos de forma que se potencie así el aprendizaje buscado y como extensión de estas actividades también

aprenden sobre otros temas como historia, geografía, arte o música, lo cual, despierta en el niño la conciencia de pertenencia al mundo, el conocimiento del entorno, el respeto por la naturaleza y el medioambiente. En esta área las letras lija pueden servir para ver y tocar las formas de cada letra y escuchar su sonido, el cual, es pronunciado por el adulto guía que además pone un ejemplo de palabras que empiezan con cada letra. Para comenzar a escribir, son útiles las letras de madera troqueladas con las que también aprende visualmente a diferenciar las vocales (pintadas de azul) de las consonantes (pintadas de rojo).

Hay un área llamada extensión del lenguaje, sobre la que hemos encontrado menos información que de las anteriores, no por ello menos importante.

En este espacio, los infantes trabajan diferentes temas como botánica (observar las partes de una planta), geografía (conocer lo que es una isla, una bahía o un golfo), zoología (ver las partes del cuerpo de los mamíferos), música, arte, etc. lo importante es que no se siguen modelos ni se juzgan los resultados.

Las críticas a este método llegan desde dos frentes opuestos: uno la educación tradicional, la cual piensa que esta línea educativa es una pedagogía libertaria, pero lo cierto es que hay unos límites basados en reglas muy claras.

Por otro lado, para otras pedagogías alternativas, esta es demasiado rígida, ya que los materiales que se utilizan están preparados y se dan en un ambiente concreto, además en infantil no hay cabida al juego simbólico, ni a la fantasía debido a que los principios de Montessori eran preparar a los alumnos para lo que se iban a encontrar en primaria, lugar donde ya se podía disfrutar de los disfraces o de juegos de fantasía porque en esta etapa, al contrario que en la anterior donde todavía no se sabe diferenciar el mundo real del imaginario. Además es obligación para un centro que deseé adquirir el título de escuela Montessori que sus alumnos trabajen como mínimo tres horas al día en un ambiente preparado, con materiales presentados por el adulto guía. Los alumnos eligen el material con el que trabajarán pero solamente dentro de los presentados por el guía, además, está comprobado que esta forma de trabajo cunde más que una jornada escolar convencional, es decir, en la que se trabajan por asignaturas.

Los niños de infantil pasan a primaria siendo autónomos , sumando, restando, multiplicando y leyendo.

Montessori defendía la idea de que los niños encontraran la belleza en lo simple y lo sencillo, un cilindro, una esfera, los cuerpos geométricos, etc, para descubrirlos más adelante en la naturaleza o en aula, en vez de dejar jugar con muñecos y construcciones que seguramente

se habrían llevado toda la atención de los más pequeños, que la científica no dejase tiempo para jugar de forma libre tiene una explicación, en su época se hablaba más de pensamiento científico que de neurociencia (pasó casi un siglo hasta que se descubrió el valor del juego libre en el desarrollo cognitivo), en cualquier caso, lo que hacían los niños tratados por la pedagoga cuando no estaban en la Casa dei Bambini, era jugar.

### **Pedagogía Waldorf**

Rudolf Steiner (1861-1925) nacido entre la frontera de Austria y Hungría, matemático e investigador científico, se interesó por cantidad de asuntos relacionados con el ser humano, así, buscó una comprensión global del hombre a la que nombró “antroposofía” en la que trataba temas sobre la música y el movimiento, la organización comunitaria, la agricultura y la salud, además, propuso una “triformación” en la que considera los sectores de la vida económica, jurídica y cultural-espiritual.

Sus pensamientos eran contrarios a los de su época, los cuales basaban toda su fe en la ciencia; por el contrario, él creía que la ciencia no podía explicar todo, por lo que desarrolló su teorías basándose en la observación y en “revelaciones místicas”, esto último quiere decir que Steiner, poseía la capacidad de observar los mundos suprasensibles (lo no tangible), sus creencias eran algo místicas y en la época se consideraban supersticiones por lo que esta faceta no la sacaba mucho a la luz a no ser que el grupo de personas para el que daba una conferencia fuese pequeño y estuviesen interesados en el tema.

En el momento que decidió sacar esta creencia a la luz y darla a conocer como investigación científica acabó siendo considerado como “teósofo”.

Para el filósofo, teósofo, el cuerpo etérico (un cuerpo formado por alma, cuerpo y espíritu) es lo que nos diferencia a los seres vivientes, esto nos ayudaría en la infancia al crecimiento, más tarde, la pérdida de los dientes de leche, se liberaría siendo el vehículo para el carácter, los hábitos y la memoria. Según él, si se les enseña a los niños a leer o escribir antes de este momento, se causarían daños que más adelante se manifestarían en enfermedades; esta es la verdadera razón por lo que en las escuelas Waldorf los niños aprender a leer y escribir sobre los 7 años de edad, evitando (aunque sea de su interés) la temprana enseñanza de dichas prácticas, incluso de las enseñanzas intelectuales.

Dicho de otra manera, el crecimiento del niño a partir de los siete años se basa en los conocimientos adquiridos hasta entonces, por lo que el educador, durante los primeros años, debe preparar el entorno físico con todo detalle, puesto que este será imitado y aprendido por el infante a través de sus sentidos. También debe cuidar su forma de ser y de actuar porque el niño no aprende lo que le dice el adulto si no lo que le muestra, lo que le transmite, es decir, por imitación.

Tras la primera guerra mundial, el director de la fábrica alemana de cigarrillos Waldorf-Astoria, Emil Molt, quería crear una escuela para los hijos de sus trabajadores, por lo que le pidió a Steiner que se hiciese cargo de la dirección pedagógica, tras una conferencia en la que proclamaba por una escuela que abarcara la educación primaria y secundaria abierta para todos, independientemente del estatus social.

Al poco tiempo de comenzar con esta escuela, el movimiento Waldorf se expandió por Alemania.

En una escuela Waldorf los elementos son concebidos para crear un ambiente de serenidad y armonía. En ella podemos encontrar paredes pintadas de colores pastel, materiales procedentes de la naturaleza, como por ejemplo cera de abejas, acuarelas ecológicas, juguetes de lana y de madera, todos ellos ordenados de forma rigurosa y al alcance de los niños.

Para Steiner, la escuela debe cumplir la función de educar para la vida en una sociedad tri-articulada basada en conceptos de libertad, igualdad y fraternidad. Bajo esta idea principal se rige su metodología, la cual está basada en el respeto por la individualidad del niño y el conocimiento de su desarrollo.

Dicho desarrollo lo dividió en tres etapas evolutivas, conocidas por *septenios* dado que cada ciclo está compuesto por siete años en los que el ser humano se transforma a nivel físico, anímico y espiritual.

El primer septenio abarca de los cero a los siete años, etapa en la que predomina la fantasía y el movimiento por lo que se concede gran importancia al juego libre con materiales no estructurados para estimular la creatividad y la imaginación. De la misma manera, no se considera adecuado empezar con la estimulación intelectual antes de los siete años, dando lugar al aprendizaje de la lectura y la escritura de forma más rápida y con mayor soltura a esas

edades, pero hasta entonces se trabaja el desarrollo de la motricidad fina a través del dibujo, el modelado, juegos de tejer, hacer pan, etc.

En esta etapa los niños están organizados en aulas donde se reúnen desde los tres hasta los seis años, de esta manera se ayudan mutuamente a través de la cooperación y donde el juego ocupa gran parte del horario infantil, no conciben la educación de forma tradicional, con los alumnos sentados delante de una mesa aprendiendo qué es una flor, prefieren que pasen tiempo en el exterior, desarrollando a su vez un sentimiento por la naturaleza.

Por este motivo se procura que las escuelas Waldorf se sitúen en un entorno natural o dispongan de un amplio jardín donde los niños tengan oportunidad de relacionarse con la naturaleza, saltar, correr, mojarse, trepar, etc. puede igualmente tener un huerto ya que a través de su cuidado se experimentan los ciclos de la naturaleza de forma directa además de trabajar el desarrollo psicomotor, la cooperación, la importancia del esfuerzo y la constancia.

En este septenio, a parte del juego, también tiene gran protagonismo la imitación por lo que el maestro debe ser digno de ello, un ejemplo inspirador, coherente, que enseñe de relaciones con los demás desde el respeto.

Las aulas durante este tiempo, imitan el ambiente del hogar, este, es el que Steiner ve como idóneo en los primeros años de vida, ya que el hogar y la escuela son lugres donde desarrollar la seguridad dentro de contextos llenos de afecto, estructurados, hogareños, cálidos, sanos tranquilos y respetuosos.

Al llegar a la escuela, cada alumno se quita sus zapatos y se pone sus zapatos de estar en el colegio como si las zapatillas de andar por casa se tratases.

Desarrollar la sensibilidad artística es otro objetivo principal para esta metodología educativa, por lo que cualquier detalle está especialmente buscado por alguna razón relativa al proceso de aprendizaje de los más pequeños; los muñecos de lana o madera carecen de expresión facial para evitar la limitación de la imaginación infantil, los juguetes que se encuentran en una de estas escuelas van desde las pinturas y lápices de colores hasta el barro para moldear, pasando por piedras, conchas, troncos con formas graciosas, tacos de diferentes formas adquiridos de la carpintería (todo ello liso y sin astillas), también encontramos juguetes sencillos y de formas armoniosas, cosas “de verdad” como cuadros, figuras de barro de adorno.

Para hacer conscientes a los niños del paso del tiempo o de los ritmos vitales, existen las llamadas “mesas de estación” en las cuales se presentan materiales naturales de la estación actual para marcar el tiempo vivido, por ejemplo, en otoño se presentarán hojas secas, piñas, castañas, etc. y en primavera se cambiarán los elementos por flores y frutas de temporada, entre otros.

También se celebran fiestas anuales como la pascua, cumpleaños, etc. aunque lo más importante para las primera infancia en una escuela Waldorf es el juego libre donde aparecen las cosas imaginadas y “de mentira”, así, se pueden recolectar frutas para hacer mermeladas o zumos, incluso preparar comidas y llegar a través del juego y la imitación propia de la edad a realizar todos los trabajos del hogar y oficios infinitos.

Se pueden construir quioscos o tiendas, casas o bloques de pisos, sillas, barcos, trenes, coches, aviones que lleguen hasta paisajes lejanos en los que se encuentran cocodrilos, leones y elefantes.

“Una maestra construyó un teléfono que, a decir verdad, se parecía a todo menos a un teléfono, pero los niños ardían de entusiasmo. Unos muchachitos pusieron el tendido “telefónico” con tacos y otros objetos y explicaron: “Esto es el cable””

En resumidas cuentas, el material desestructurado en el juego infantil es de gran importancia ya que se refiere a una fuente inagotable de recursos que desarrollan la curiosidad y el potencial creativo, además de permitirle dar nombre a los objetos y significado, esto le permitirá en años venideros la capacidad de representación.

En infantil, cada día hay un quehacer principal, por ejemplo, hacer pan un día a la semana o disfrazarse, pintar con acuarelas, esto ayuda al niño a situarse en el tiempo, además de otorgarle seguridad y confianza.

Toda la jornada está organizada siguiendo el ritmo de expansión-contracción, es decir, actividades que conlleven más concentración y las que permitan mayor movimiento para que los niños se desarrolle de manera armoniosa, como la “respiración”.

El funcionamiento de una escuela infantil guiada por esta pedagogía no puede ser autoritario, más bien debe basarse en una colaboración de confianza en las relaciones alumno-maestro y maestro-familias, siendo un modelo social vivo llevado a cabo en un ambiente libre,

donde el juego sea el principal protagonista y el maestro no imponga ningún modelo a seguir para que los niños puedan plasmar libremente lo que llevan en su interior.

El segundo septenio acoge las edades comprendidas entre los 7 y los 14 años, etapa dominada por el sentimiento, en la cual se desarrolla la admiración por el maestro y el deseo de querer ser como él.

Durante todo el septenio, los alumnos son acompañados por un mismo maestro, de esta forma se tiene un aspecto global del desarrollo de cada uno de ellos.

En este ciclo, cambian muchas cosas, empezando por la distribución del aula, la cual pasa a estar completa de pupitres alineados frente a la pizarra donde los alumnos copiaran todo lo que el profesor escriba en ella, ya que no hay libros de texto.

A partir de esta etapa esta pedagogía pasa a ser directiva, con un curriculum propio y diversos temas a trabajar por cursos ya que se considera que el alumno no está capacitado para saber lo que quiere aprender y necesita que el adulto le guie; eso sí, no deja de lado la adquisición de conocimientos a través de los sentidos y el movimiento, además de potenciarse el trabajo cooperativo.

Algo a destacar de este septenio, es la creencia de que a estas edades todavía es inapropiada la tecnología, criticando que la televisión fomenta la pasividad, el sedentarismo y merma la imaginación y creatividad, al igual que los juguetes que lo hacen todo por el niño (los de pulsar un botón y “a ver qué pasa”).

Para finalizar con los septenios, el tercero es a partir de los catorce años y no finaliza hasta los veintiuno, etapa en la que irrumpen el pensamiento y se está preparado para el conocimiento abstracto, etapa también en la que aparece un despliegue social del alma humana, buscando lo que es real e irreal.

Steiner tuvo en cuenta que en la adolescencia aparecen cambios de humor y personalidad, por lo que su metodología ayuda a desarrollar el autocontrol con actividades desarrolladas en este ciclo, como la horticultura o el trabajo de la madera, que requieren concentración y esfuerzo.

Los alumnos pasan en la escuela desde preescolar hasta los 18 años, conviviendo de forma co-educativa independientemente de las condiciones sociales y económicas de cada familia.

Los programas escolares de las escuelas Waldorf deben surgir de las exigencias de la vida moderna y los maestros deben incluir en sus clases elementos practico-manual y artístico, además una vez a la semana realizan un claustro donde el trabajo es analizado convirtiéndose así, en una formación y renovación profesional constante.

Para esta metodología, es importante pasar de una etapa a otra de forma ordenada, sin saltarse ninguna, es decir, como se ha nombrado con anterioridad, no se deben incluir aprendizajes para los que el alumno no está preparado intelectualmente.

De vital importancia es también la relación familia-escuela que se debe dar, puesto que parte de la tarea del maestro es observar al alumno para llegar a conocerlo en profundidad, solamente así llegará a acompañarle de la mejor manera posible.

Los padres que deciden llevar a sus hijos a una escuela de esta categoría, no reciben boletines de notas a final de cada trimestre, más bien se trata de una evaluación escrita sobre lo que hace su hijo, lo que le gusta o le interesa, las dificultades que tiene, etc. tampoco los alumnos están sometidos a la presión de los exámenes en los que solamente es válida una respuesta (la correcta, la que ha dicho el profesor); se trata de una evaluación continua a través de la observación, el alumno debe aprender por interés, disfrutando del aprendizaje. Para el ser humano, el aprendizaje es innato, ya se nace con curiosidad acerca del mundo, del entorno que nos rodea, de cómo hemos llegado hasta aquí, pero los exámenes pervierten esta curiosidad innata reemplazándola por la necesidad de aprobar. Lo que se realiza en estas escuelas son las llamadas “pruebas de estudio”, las cuales se realizan sin presión, también hay deberes pero no en exceso, solamente para llegar a desarrollar la voluntad y poder tener también tiempo libre para otras actividades.

Hoy en día los propósitos de esta pedagogía siguen siendo los de preservar la admiración por el entorno y la imaginación encauzándolos para que cuando el niño crezca se conviertan en curiosidad intelectual y creatividad.

Por otro lado la visión del detectivismo para los seguidores de esta forma educativa es diferente a la visión que se tiene generalmente, por lo que se defienden exponiendo que los niños necesitan estructuras y guías claras, a través de la presentación de continuos desafíos que les motiven a continuar aprendiendo.

Para sus defensores, esta teoría funciona, los alumnos reflejan confianza en sí mismos, son conscientes de su responsabilidad social, sus resultados académicos son buenos y destacan por sus habilidades artísticas.

La neurociencia ha corroborado posteriormente la intuición de Steiner de que la emoción refuerza el aprendizaje; Piaget, por su parte defendió la misma idea de que hasta los 7 años los niños no están para muchas abstracciones y en la actualidad quienes buscan una educación centrada en la persona defienden el juego libre en los primeros años de vida.

Para acabar con Rudolf Steiner, en lo que coincide la metodología Waldorf con otros métodos activos es en el respeto al niño y a sus ritmos de aprendizaje y desarrollo, la importancia que se le otorga al contacto con la naturaleza, en la implicación de las familias en la educación de sus hijos y no atender únicamente el desarrollo intelectual de los mismos.

### **Reggio Emilia**

Este enfoque, de nuevo se centra en el juego y el respeto al niño, utilizando, como venimos diciendo, materiales desestructurados.

“El niño tiene cien lenguajes, cien manos, cien pensamientos, cien formas de pensar, jugar y hablar...”

Loris Malaguzzi

Lo primero que se debe entender de este enfoque, es que nació en un lugar con unas características sociales, políticas y económicas muy concretas por lo que, Reggio como tal, solo existe allí.

Lo bueno de este enfoque es que es flexible y con unos principios claros en los que poder inspirarse para usarlo en el aula.

Loris Malaguzzi fue un gran pedagogo y figura de la educación del siglo XX.

Pasó gran parte de su vida dedicado a la educación en la primera infancia y a las escuelas municipales para niños de la ciudad del norte de Italia que da nombre a esta pedagogía, Reggio Emilia.

Este poco conocido pedagogo vivió desde 1920 hasta 1994.

Creció bajo el fascismo y durante la segunda guerra mundial, su vida transcurrió desde el cambio social de la post guerra y las primeras etapas del neoliberalismo hasta morir después de la caída del muro de Berlín.

Loris nació en Correggio, una ciudad italiana pero se trasladó a Reggio Emilia cuando era pequeño y pasó ahí gran parte de su vida.

Trabajó durante muchos años comprometido con servicios municipales para la infancia tanto en escuelas para niños pequeños como en un centro para niños con problemas psicológicos y campamentos de verano. Además también fue maestro en escuelas primarias y secundarias estatales, así como en la educación para adultos.

Es de destacar su dedicación a la divulgación y difusión de la filosofía Reggio Emilia a través de textos como la Revista “Zerosei” (1976-1984), “los cien lenguajes del niño” (1995) y “la educación infantil en Reggio Emilia” (1995)

Según la historia, Loris Malaguzzi, se enteró a través de una nota de prensa que un grupo de familias buscaba la construcción de un nuevo tipo de escuela para sus hijos cerca de Reggio Emilia.

Entonces, Loris Malaguzzi no creó un método, sino que tras la unión de la comunidad educativa con la colaboró, fue dejando huella hasta que quedaron los principios que conocemos hoy en día.

Casi finalizada la segunda guerra mundial, tiempo en el que la escuela era prácticamente inexistente y las pocas que había eran dirigidas por la iglesia católica, un grupo de familias decidieron hacer una escuela diferente, una escuela creada por y para el pueblo, sin imposiciones y donde los niños no vivieran los traumas de la guerra.

Dicho esto, se entiende que Reggio Emilia nació para dirigirse a niños de primer y segundo grado de infantil (0-6 años). A partir de la venta de un tanque y algunos restos de la guerra, edificios destruidos iba a dar lugar a lo que hoy conocemos como enfoque Reggio Emilia.

Hay dos hechos fundamentales en la historia que incrementaron el interés mundial por este enfoque:

1. La exposición de “los cien lenguajes del niño” que en 1987 llega a Estados Unidos y comienzan las visitas organizadas de grupos de estudio a Reggio.

"Esta exposición está en contra de cualquier pedagogía profética que sepa todo antes de que todo suceda. Enseña a los niños que los días son los mismos, que no hay sorpresas y adultos que solo tienen que repetir lo que no han podido aprender".

Loris Malaguzzi

2. El nombramiento por una revista estadounidense en 1991 a la escuela municipal Diana (una de las primeras con enfoque Reggio) como la institución más avanzada para la primera infancia en el mundo.

Loris se nutre de autores y psicólogos como Dewey, Bruner, Piaget o Vygotsky, la pedagoga Montessori, Paulo Freire o Freinet, pero no deja atrás artistas, biólogos, neurólogos, etc.

Autores actuales se han basado en los principios de Reggio y han comprobado la importancia que tiene la neurociencia en el aprendizaje infantil.

Uno de los autores destacados es Rizzolatti, por el que conocemos las famosas "neuronas espejo" (1996) cuando prestamos atención a lo que hacen otras personas estas neuronas se activan, por lo que trasladado a la educación, se comprueba que la imitación tiene un alto poder en este ámbito.

Una teoría con la que se puede relacionar este enfoque es el de las inteligencias múltiples de Gardner, aquí encontramos que ambos estudios van más allá de lo curricular, centrándose también en lo artístico. Gardner habla de múltiples inteligencias y Reggio promueve los cien lenguajes del niño y todas las posibilidades de expresión que tiene, en ambos casos sin dejar de lado lo verbal o matemático. Además en Reggio también se proponen diferentes ambientes donde el niño elige el que más le interesa.

Se pasa ahora a exponer los **principios generales** de este enfoque:

- El niño es una persona fuerte, capaz y constructor de su entorno acompañado o guiado por el adulto. El niño es el dueño de su aprendizaje y en conjunto con el ambiente y el adulto son los pilares del mismo.
- El adulto es educador pero también aprendiz, observa y escucha.
- Formación constante del adulto como guía, aunque esta no es reglada porque no hay un método como tal.

- Todas las formas de expresión tienen la misma importancia, yendo más allá de la expresión verbal. Loris habla de cien maneras de expresión y visión del mundo en su poema “los cien lenguajes del niño”
- Se aprende haciendo, a través de la manipulación y la experimentación.
- El ambiente también enseña puesto que es un elemento más del aprendizaje. El atelier es uno de los elementos más importantes en Reggio Emilia. La belleza es un derecho y la creatividad una cualidad innata de todo ser humano.
- Pedagogía del asombro, es decir, dar importancia a los materiales, a la manera en la que son colocados (las conocidas provocaciones), se fomenta el reciclaje y el re-uso, trabajando así la conciencia social.
- Aprendizaje como constructivismo social. En estas escuelas se aprende a través la observación y la colaboración e interacción con los demás fundamentalmente.
- Las familias y la comunidad están implicadas en el proceso educativo de los pequeños.
- Uno de los factores con mayor importancia es el bienestar emocional de los alumnos.
- No existe un curriculum, se carece de programación fijada de lo que se debe aprender en cada momento. Si en algún texto hacen referencia al curriculum se habla de “curriculum emergente”. Un curriculum que va surgiendo del interés de los infantes.
- El registro es visto como una forma de narrar el día a día de la escuela, como forma de expresión e intercambio con la comunidad y como una evaluación continua, cualitativa y personalizada.
- El trabajo que se lleva a cabo es por proyectos según los intereses de los infantes.
- La diversidad y la complejidad son totalmente aceptados, el pensamiento Reggio Emilia se basa en que todos los seres humanos son maravillosamente diferentes.

A continuación pasamos a exponer los tres pilares esenciales de las escuelas Reggio Emilia, el maestro, el niño y el ambiente.

#### El maestro como guía del proceso.

Esta figura es bidireccional, es decir los adultos aprenden de los niños y viceversa. La misión que tienen los maestros de Reggio es la transmisión de esas ganas por aprender a aprender y que esa curiosidad innata con la que se nace dure toda la vida.

Esto se hace a través de la observación, dejándoles hacer, dándoles tiempo, escuchando sus propuestas e intereses, promoviendo el debate, aceptando el error como aprendizaje (tanto del adulto como del alumno), realizando preguntas y enriqueciendo el ambiente para que puedan encontrar por si mismos las respuestas. Solo así el niño aprende a través de la interacción con el ambiente y con los otros.

No hace falta decir que si se ven situaciones de riesgo el adulto debe intervenir, pero no solo en estos momentos, sino también estando presente en todo momento y poniendo unos límites; así se podrán crear propuestas y provocaciones acordes a los intereses de los alumnos.

La forma de recoger todas estas observaciones será a través de diferentes herramientas o formatos, el diario de clase está muy bien pero todavía se puede ir más allá utilizando fotos, videos, audios o montajes de todo tipo donde se muestre todo el proceso y producto del aprendizaje.

Una vez finalizado el proyecto se les puede enseñar a los alumnos, que vean y sean conscientes de todo lo que han aprendido y sobre todo, que sepan que lo que importa no es el producto final sino el proceso.

No solo se les puede enseñar a los niños, sino también a las familias, esto es una manera de hacerlas participes, de valorar lo que hacen los niños.

Este tipo de recoger información permite que la evaluacion pueda prescindir de examenes y notas y pase a ser cualitativa, continuada y personalizada; permite además evaluar todos los aspectos del aprendizaje, lo social y lo emocional.

Un ejemplo sería el aprendizaje de las sumas, en vez de evaluar una ficha, se documenta la actividad de la tienda donde se deben sumar objetos, de manera natural y motivada. Todo ello se podría plasmar en un panel con fotos y textos de esos juegos, explicando y detallando además de lo que hace el niño, qué es lo que puede sentir o significar para él ese juego.

Una de las curiosidades de este enfoque es que se trabaja por parejas de iguales dentro del mismo nivel, lo que proporciona nuevos puntos de vista y mejora la observación enriqueciendo los conocimientos y promoviendo la formación continua de manera activa.

#### La imagen del niño.

“Hay cientos de imágenes diferentes del niño...Cada una de estas imágenes conducen a una manera de relacionarte con los niños” Loris Malaguzzi

Según la imagen que tengas del niño así le tratarás y desde el enfoque Reggio Emilia, tal y como se expone anteriormente en los principios, el niño es un ser completo, seguro, curioso, fuerte, capaz, co-constructor de su propio aprendizaje, a través de la incentivación de su pensamiento crítico y su capacidad de reflexión, dialogo e interacción con otros.

Para nada se visualiza al niño como una pizarra en blanco que hay que ir llenando, se considera alguien potencialmente interesado en todas las áreas, curiosos, científicos y artistas que van a querer aprenderlo todo, pero, qué difícil es ver así al niño cuando la mayoría de esta sociedad piensa completamente lo contrario, en concreto, las leyes educativas, que dictan cómo deben aprender los pequeños y en qué momento hacerlo.

Lo que mejor resume esta forma de educar es la posición del niño en el centro, como protagonista y él guía al maestro en su aprendizaje teniendo en cuenta sus intereses.

Para entender qué imagen se tiene de los alumnos lo que recomiendan en Reggio es la realización de un diario de clase, en el que se plasmen las observaciones del día pero no solo eso, se pueden incluir dudas, los problemas, las soluciones y sentimientos, de esta manera se podrán poner en común con otros maestros y enriquecer el acto educativo.

#### Los cien lenguajes del niño.

El poema de Loris Malaguzzi es una manera sublime de describir que las potencialidades y formas de expresión de los niños son casi infinitas.

#### El niño está hecho de cien.

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

El niño tiene cien lenguas (y además cien, cien y cien) Pero se le roban noventa y nueve. La escuela y la cultura le separan la cabeza del cuerpo.

Le hablan: de pensar sin manos de actuar sin cabeza de escuchar y no hablar de entender sin alegría de amar y sorprenderse sólo en Pascua y Navidad. Le hablan: de descubrir el mundo que ya existe y de cien le roban noventa y nueve.

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

Le dicen en suma que el cien no existe. Y el niño dice: En cambio el cien existe.  
(Loris Malaguzzi.)

### El tercer maestro. El ambiente.

Que el ambiente sea el tercer maestro significa que la fuente de aprendizaje se encuentra en todo el entorno, esto es, los materiales, la arquitectura, la naturaleza y la comunidad.

El ambiente ayuda a la tarea educativa siempre y cuando sea el adecuado, esto no se encuentra en aulas con gran número de adultos puesto que el ambiente es más difícil que invite a explorar y que las palabras del adulto dejen a un lado el protagonismo.

Exponemos una comparativa, en las escuelas infantiles actuales las aulas están distribuidas por mesas, cada niño su sitio, estático, a no ser que el profesor mande el cambio de mesas. Encontramos imágenes infantilizadas, las creaciones de los niños son retocadas a veces por los tutores para que se vea “más bonito”, la mayoría de juguetes son de plástico y los rincones invitan muy poco a la exploración y creación. Las zonas del patio muy diferenciadas entre juegos de balón, en algunos centros vemos areneros, pero la mayoría de estas disposiciones no son naturales, en algunos centros ni siquiera hay árboles.

Sin embargo, todo esto cambia en las escuelas Reggianas, empezando por la arquitectura del centro, cada uno tiene sus propias cualidades puesto que está creado por la comunidad según las características y necesidades de cada lugar en el que se encuentre. Esto es así porque en el principio de estas escuelas buscaban escapar de las creaciones y diseños por parte de las instituciones ya que para Loris, solo buscaban el

control y no beneficiaban nada a la experimentación y el pensamiento crítico de los pequeños.

En la entrada de un centro que abogue por este enfoque, encontramos el lugar de reencuentro, en ellas puede haber fotos de maestros y niños, paneles informativos o la documentación de algún evento.

Las cocinas en Reggio son muy importantes por lo que suelen situarse en el centro del edificio, los niños ponen y quitan la mesa, hacen talleres ahí, etc.

Otro punto fuerte de estas escuelas es la permisión entre la interacción de grupos y la división de los mismos en otros más pequeños, aunque también hay aulas y están divididos por edades.

La “piazza” es el elemento más típico de estas escuelas, es como una plaza de un pueblo donde se pueden realizar asambleas o teatros. Es la conexión entre los diferentes lugares de la escuela, en sustitución a los pasillos. En ella podemos encontrar un atelier, esto es un lugar dedicado al arte en su máxima expresión.

Vemos también talleres de música, de movimiento, áreas de psicomotricidad, oficinas solo para adultos.

Por último hablar de los patios o zonas exteriores, este enfoque aboga por la naturaleza, tanto que incluso en el interior suele haber plantas o materiales naturales en representación de la naturaleza.

Características de los espacios:

- Bellos, armónicos y equilibrados, usando la luz, los colores translúcidos en ventanas, dando continuidad entre el exterior y el interior.
- Ricos sensorialmente y sin infantilizaciones. Están llenos de materiales naturales, de obras realizadas por los alumnos, llenos de materiales sensoriales sin llegar a caer en la hiper-estimulación.
- Flexibles, manipulables y fácilmente transformables según los interés de los alumnos.
- Accesibles. Lo necesario está a la altura de los niños, facilitando su autonomía y la visión personal de sí mismos.
- Comunicadores, esto es, que permitan la comunicación entre espacios y personas.

- Equilibrado con zonas de movimiento y tranquilidad, actividades en gran grupo y en grupo reducido de forma natural, subdividiendo espacios con biombos o plantas, por ejemplo.
- Seguros y acogedores, dando la sensación de hogar para que los alumnos se sientan más cómodos en el espacio.
- Son una seña de identidad de la sociedad en la que están inmersos. Los padres tienen total y libre accesibilidad a las escuelas, se pueden llenar los ambientes con fotografías de fiestas culturales de la ciudad o el pueblo, informaciones, etc.

#### El atelier.

En Reggio Emilia, la belleza es un derecho, el motor del aprendizaje. El arte no solo se queda en los cuadros, pintarlos o admirarlos, sino que lo impregne todo, cualquier actividad de ciencias o letras. El arte es visto como un proceso y no como el resultado de algo bonito, por ello está inmerso en la vida cotidiana de estas escuelas.

El arte facilita el aprendizaje porque despierta la emoción y es así como se aprende de forma sólida y natural.

Es a través del arte donde todo se puede expresar sin quedarse encasillado en lo verbal, utilizando los cien lenguajes, todas las formas de expresión.

Por tanto, un atelier es un taller basado en la belleza artística, no por lo que se consigue al final sino por lo que se aprende en el proceso, a continuación se dan algunos ejemplos de talleres que se trabajan en este enfoque.

- Talleres de luz, a través de propuestas con la mesa de luz o la luz de las ventanas, un proyector, luz negra, etc.
- Propuestas de pintura y escultura con elementos naturales como flores, piñas, frutos, piedras, etc.
- Talleres de movimiento y música con instrumentos musicales que bien pueden ser reciclados.

El arte enseña mucho más que a admirar la belleza, enseña que hay más de una respuesta a cada pregunta, fomenta la sensibilidad, enriquece la imaginación, da libertad de expresión y la posibilidad de explorar lo desconocido.

En cuanto a los materiales que se usan en Reggio Emilia, no son determinados como los de Montessori, aquí utilizan cualquier material, apostando por los naturales y los reciclados, esto ayuda a la implicación de las familias si se les pide que contribuyan con el material.

Se utilizan principalmente materiales no estructurados de fin abierto, que como se explica en este trabajo anteriormente, son aquellos que no tienen una función concreta,

no nos dicen para qué sirven, sino que pueden convertirse en lo que uno desee o usarse como uno mejor se imagine.

Los juguetes suelen ser materiales reales para que la experiencia sea lo más cercana posible a la realidad, eso sí adaptado siempre al tamaño de los pequeños.

Junto a los materiales se suelen colocar centros de atención como espejos, baldosas, marcos o la mesa de luz, por citar algunos ejemplos. Estos sirven para delimitar el área de trabajo y así favorecer la concentración.

La forma de disponer estos materiales es a través de provocaciones.

Esta disposición provoca a los niños a interactuar con los materiales, puesto que son un foco de interés, al manipularlos se pueden sacar conclusiones y reflexiones, hacerse preguntas o simplemente dejar vía libre a la imaginación y a la creatividad, pero también permiten expandir y profundizar en el conocimiento previo que se tenga sobre algún tema en concreto.

Para saber cómo realizar una provocación, lo primero que debe hacerse es observar al niño para saber cuáles son sus intereses.

A la hora de jugar, el papel del adulto pasa a un segundo plano como observador y documentando el proceso de interacción de los niños con los materiales y el juego.

Al finalizar la provocación, esto es, cuando se vaya perdiendo el interés en ella, se puede debatir o abrir un diálogo con los alumnos, saber qué es lo que más les ha llamado la atención, qué les ha gustado menos, etc.

Para finalizar con el apartado, se hablará del trabajo por proyectos en Reggio Emilia, los cuales, parten de los niños al comentar un tema de interés o tras observar un diálogo.

Normalmente todos suelen trabajar en el proyecto pero ningún niño está obligado a hacerlo.

En referencia al tiempo de duración, no hay una temporalización determinada, puede ser que termine porque el interés en los niños ha decaído o porque surja un nuevo proyecto a partir del que se estaba haciendo o simplemente porque se ha llegado a la respuesta de la pregunta que planteó el alumno.

## CONCLUSIÓN

La educación está cambiando, es una realidad. Actualmente se le da mucha importancia a las emociones, conocerlas, gestionarlas, etc. pero todavía queda mucho camino por delante.

Se ha demostrado que como mejor se aprende es emocionándose, viviendo el aprendizaje y, ¿qué mejor manera de hacerlo que jugando? Hay que darle la vuelta a la forma que tenemos de educar a la infancia, dejarlos hacer, confiar más en los niños y sobre todo, darles tiempo. Tiempo para ser niño, para no perder la ilusión de descubrir, la curiosidad innata con la que al final podrán mover el mundo.

## Referencias bibliográficas

BARO, A. (2011). Metodologías activas y aprendizaje por descubrimiento (Trabajo universitario). Cádiz. Recuperado de:

[https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero\\_40/ALEJANDRA\\_BARO\\_1.pdf](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_40/ALEJANDRA_BARO_1.pdf)

BRITTON, L. (Ed.) (1992). Jugar y aprender el método Montessori: guía de actividades educativas desde los 2 a los 6 años. Barcelona: Paidós.

BRUNER, J. (1988). Desarrollo cognitivo y educación: selección de textos por Jesús Palacios. Madrid: Morata.

CAMARGO Uribe, & Hederich Mart, C. (2010). Jerome Bruner: dos teorías cognitivas, dos formas de significar, dos enfoques para la enseñanza de la ciencia. Psicogente, 13(24). Recuperado de <http://revistas.unisimon.edu.co/index.php/psicogente/article/view/1797/1713>

DECROLY, O. (2002). El juego educativo: iniciación a la actividad intelectual y motriz. Madrid: Morata.

Educación la guía. Consultado el 23 de abril de 2020. Recuperado de <https://educacion.laguia2000.com/general/pensamiento-transductivo>

Educa y aprende. Consultado el 23 de abril de 2020. Recuperado de <https://educayaprende.com/el-aprendizaje-inductivo-por-descubrimiento/>

ESTREMERA, L. (2018). Ser niños acompañados: crianza y escuela. Paneta, S.A.U. auto publicación.

GARCÍA, A. (2020). Otra educación ya es posible. Albuixech: Litera.

LÓPEZ, I. (1989). El juego en la educación infantil y primaria. Barcelona: Universidad autónoma de Barcelona. Recuperado de <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>

PIAGET, J. (1966). La formación del símbolo en el niño. México: Fondo de cultura económica.

SECADAS, F. (1978). Las definiciones del juego. Revista Española de Pedagogía, p.15-83. Recuperado de <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/8006/2%20Las%20Definiciones%20del%20Juego.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

STERN, A. (2018). Jugar. Albuixech: Litera.

VELA, P. (2019). Piezas sueltas: el juego infinito de crear. Albuixech: Litera.

Viu, Universidad. Consultado el 23 de abril de 2020. Recuperado de <https://www.universidadviu.es/que-se-entiende-por-aprendizaje-por-descubrimiento/>

## El juego infantil con materiales desestructurados.

## ANEXO 1.

## Materiales para el juego desestructurado:

<https://rededucativaonline.com/cursos/pack-cursos-el-juego-y-los-materiales-no-estructurados-y-enfoque-reggio-emilia-principios-y-bases-para-hacerlo-nuestro/>



El juego infantil con materiales desestructurados.

## ANEXO 2.

Ejemplo de material estructurado:

<https://www.pequeocio.com/puzzle-ninos/>



El juego infantil con materiales desestructurados.

### ANEXO 3.

Peg dolls:

<https://www.amazon.com/Unfinished-Angel-Dolls-Angle-Birch/dp/B017DOVWD4>

<https://madeit.com.au/Main/Item?itemid=1191042>



#### ANEXO 4.

Arcoíris de Grimm:

<https://www.gaiaecocrianza.com/es/construccion/2715-arcoiris-sunset-grimms.html>



El juego infantil con materiales desestructurados.

## ANEXO 5.

Construcción con materiales naturales:

<http://www.tierraenlasmanos.com/favorecer-juego-construcciones/>



## ANEXO 6.

Grafo-motricidad:

<https://www.pinterest.es/pin/317011261252693318/>

El juego infantil con materiales desestructurados.



ANEXO 7.

Letras Montessori:

El juego infantil con materiales desestructurados.

[https://www.alupe.es/producto/alfabeto-madera-pequeno-cursiva/?gclid=EAIAiIQobChMIZCNCieyo6gIVkcqyCh11zwJoEAQYCCABEgKljPD\\_BwE](https://www.alupe.es/producto/alfabeto-madera-pequeno-cursiva/?gclid=EAIAiIQobChMIZCNCieyo6gIVkcqyCh11zwJoEAQYCCABEgKljPD_BwE)



## ANEXO 8.

Matemáticas:

<https://www.learnwithplayathome.com/2013/04/an-invitation-to-play-and-learn-with.html>



ANEXO 9.

Experimentación

<https://actividadesinfantil.com/archives/20093>



El juego infantil con materiales desestructurados.

## ANEXO 10.

Mini mundos:

<https://www.soumae.org/minimundos-o-que-e-como-criar-21-ideias-para-voce-se-inspirar/>



ANEXO 11.

Arte procesual:

<https://www.pinterest.es/pin/22447698129387654/>



El juego infantil con materiales desestructurados.

## ANEXO 12.

Aula inspirada en la pedagogía de María Montessori

<https://pedagogiamontessori.wordpress.com/>



El juego infantil con materiales desestructurados.

#### ANEXO 13.

Aula inspirada en la pedagogía Waldorf

<https://www.pinterest.es/pin/456763587184588241/>



El juego infantil con materiales desestructurados.

#### ANEXO 14.

Aula inspirada en el enfoque Reggio Emilia

<https://fun4us.org/2016/09/14/reggio-emilia-una-alternativa-pedagogica-innovadora/>

