



UNIVERSIDADE DA CORUÑA

Facultade de Ciencias da Saúde

Grao en Terapia Ocupacional

Curso académico 2019 - 2020

TRABALLO DE FIN DE GRAO

**La creatividad en el ámbito educativo preescolar.
Un proyecto de Investigación-Acción-
Participativa desde Terapia Ocupacional basada
en el juego libre y el pensamiento creativo.**

Carmen Fernández Álvarez

Febrero 2020

Directoras del Trabajo Final de Grado:

Thais Pousada García. Terapeuta Ocupacional. Profesora Contratada. Doctora del Grado en Terapia Ocupacional de la Facultad de Ciencias da Saúde. Universidade da Coruña. Grupo de Investigación TALIONIS.

María José Darriba Fraga. Terapeuta Ocupacional y profesora asociada del Grado de Terapia Ocupacional de la Facultad de Ciencias da Saúde. Universidade da Coruña.

Índice

Índice de tablas	5
Índice de figuras	6
Resumen	7
Resumo	8
Summary	9
1. Antecedentes y estado actual	10
1.1. Fundamentos del juego.....	10
1.2. El juego libre en la primera infancia	14
1.3. El juego libre y la creatividad	17
1.4. La Terapia Ocupacional y el juego en el ámbito educativo	19
2. Justificación del proyecto	25
3. Hipótesis	26
4. Objetivos	27
5. Metodología	28
5.1. Abordaje metodológico	28
5.2 Búsqueda bibliográfica.....	30
5.3 Ámbito y periodo de estudio.....	31
5.4. Población de estudio.....	31
5.5. Proceso de selección de participantes.....	32
5.6. Entrada al campo.....	33
5.7. Técnica de recogida de datos	34
5.8. Análisis de datos.....	38
5.9. Rigor y credibilidad	39
5.10. Aplicabilidad.....	40
5.11. Limitaciones	41
6. Plan de trabajo	42
6.1. Cronograma	42
6.2. Etapas.....	44
7. Aspectos éticos.	49
8. Plan de difusión de los resultados	50
9. Financiamiento de la investigación	52
10. Agradecimientos	55
11. Bibliografía referenciada	56

12. Apéndices	66
12.1. Apéndice I: Búsqueda bibliográfica.....	66
12.2. Apéndice II: Solicitud al Comité de Ética	68
12.3. Apéndice III: Carta de presentación para el/la directora/-a y el consejo escolar.	69
12.4. Apéndice IV: Consentimiento informado para el/la directora/-a del CEIP.	71
12.5. Apéndice V: Hoja de información para docentes y responsables legales.	73
12.6. Apéndice VI: Consentimiento informado para la participación de docentes y para responsables legales.....	78
12.7. Apéndice VII: Consentimiento informado para el representante legal del menor participante.	79
12.8. Apéndice VIII: Escala de Juego Preescolar-revisada Susan Knox	80
12.9. Apéndice IX: <i>Historia de Juego</i> Nancy Takata.....	82
12.10. Apéndice X: Cuestionario sociodemográfico	85
12.11. Apéndice XI: Dossier provisional de propuestas para la transformación del espacio.	87
12.12. Apéndice XII: Lista de abreviaturas.....	113

Índice de tablas

Tabla I. Clasificación del juego según Piaget.....	11
Tabla II. Clasificación del juego según Nancy Takata.....	12
Tabla III. Criterios de selección de los participantes.....	32
Tabla IV. Criterios para evaluar el nivel creativo	36
Tabla V. Cronograma del proyecto de investigación.....	44
Tabla VI. Identificación del perfil de informante a través de códigos.....	50
Tabla VII. Difusión en revistas nacionales de Terapia Ocupacional.....	51
Tabla VIII. Difusión en revistas nacionales de Educación.....	51
Tabla IX. Difusión en revistas internacionales de Terapia Ocupacional...	51
Tabla X. Difusión en revistas internacionales de Educación.....	51
Tabla XI. Recursos necesarios y presupuestos económicos.....	53
Tabla XII. Posibles fuentes de financiación económica.....	54

Índice de figuras

Figura 1. Pirámide de una dieta de juego equilibrada	15
Figura 2. Proceso de transformación de espacios educativos	34
Figura 3. Asignación de colores según los rincones propuestos.....	87
Figura 4. Modificaciones propuestas para el aula.....	89
Figura 5. Modificaciones propuestas para la zona de recreo.....	90
Figura 6. Distribución de sillas y mesas	91
Figura 7. Ejemplo de estantería.....	93
Figura 8. Ejemplo de caja con materiales textiles.....	93
Figura 9. Ejemplo de material para la asamblea.....	93
Figura 10. Ejemplo de cabañas infantiles.....	94
Figura 11. Ejemplo de mesas de arena.	95
Figura 12. Ejemplo de pared de pizarra	96
Figura 13. Ejemplo de armario espejo.	97
Figura 14. Ejemplo de uso de material en la expresión artística.....	99
Figura 15. Ejemplo de uso de material en psicomotricidad.....	99
Figura 16. Ejemplo de uso de material en el juego simbólico.....	99
Figura 17. Ejemplo de cueva con forma de tipi	100
Figura 18. Ejemplo de laberinto	101
Figura 19. Ejemplo de arenero de arena.....	102
Figura 20. Ejemplo de arenero de tierra.....	102
Figura 21. Ejemplo de pasillo sensorial.....	103
Figura 22. Ejemplo de escenario.....	104
Figura 23. Plano de la distribución de los rincones en el aula.....	105
Figura 24. Plano del rincón de la asamblea.....	105
Figura 25. Plano del rincón de la expresión artística.....	106
Figura 26. Plano del rincón de la experimentación	106
Figura 27. Plano del rincón del descanso y la lectura	106
Figura 28. Plano del rincón de la psicomotricidad.....	107
Figura 29. Plano del rincón del juego simbólico	107
Figura 30. Plano de la distribución de los rincones en el recreo	108
Figura 31. Plano del almacén.....	108
Figura 32. Plano del rincón de la experimentación	109
Figura 33. Plano del rincón del descanso y la lectura	109
Figura 34. Plano del rincón de la psicomotricidad.....	109
Figura 35. Plano del rincón de la música y la expresión corporal	110
Figura 36. Plano del rincón de la naturaleza	110

Resumen

Título: La creatividad en el ámbito educativo preescolar. Un proyecto de Investigación-Acción-Participativa desde Terapia Ocupacional basada en el juego libre y el pensamiento creativo.

Introducción: El juego, además de ser un derecho universal y de tener un papel imprescindible en el desarrollo infantil, es la ocupación más significativa de los niños. La escuela forma parte de uno de los entornos más importantes en su desempeño ocupacional, por lo que ha de promover su salud y aprendizaje. El juego libre destaca por su papel como promotor del bienestar a nivel físico, psíquico, social y emocional así como de la autonomía de quienes lo practican. Es la mejor herramienta para fomentar el pensamiento creativo, el cual está influenciado por el espacio donde los niños juegan. Los Terapeutas Ocupacionales dentro del sistema educativo, tienen como objetivo promover la participación del niño, desarrollando espacios que no solo promuevan el aprendizaje a nivel académico sino que también, la salud, la autonomía, la creatividad y el desarrollo de los infantes.

Objetivos: Analizar la influencia del espacio de juego en el aprendizaje y desarrollo de los niños de Educación Infantil y desarrollar un proyecto de bajo coste que modifique estos espacios y promuevan el juego libre y el pensamiento creativo.

Metodología: Se ha empleado una metodología mixta con enfoque exploratorio. El estudio, en el que se ha utilizado el método de Investigación - Acción - Participación (IAP), es de tipo analítico, observacional, prospectivo y con diseño longitudinal. Se han utilizado como herramientas de evaluación: *Escala de Juego Preescolar-revisada de Susan Knox*, *Historia de Juego* de Nancy Takata, dibujo libre, cuestionario sociodemográfico, cámara de fotografías, grabadora de voz y diario de campo.

Palabras clave: Juego libre, juego estructurado, pensamiento creativo, creatividad, autonomía, entorno, Terapia Ocupacional.

Tipo de trabajo: Proyecto de investigación.

Resumo

Título: A creatividade no ámbito educativo de preescolar. Un proxecto de Investigación-Acción-Participativa de Terapia Ocupacional baseado no xogo libre e o pensamento creativo.

Introdución: O xogo, ademais de ser un dereito universal e de ter un papel imprescindible no desenvolvemento infantil, é a ocupación máis significativa dos nenos. A escola forma parte dun dos entornos máis importantes no seu desempeño ocupacional, polo que deberá promover a saúde e aprendizaxe. O xogo libre destaca polo seu papel como promotor do benestar a nivel físico, psíquico, social e emocional así como da autonomía de quen o practica. É a mellor ferramenta para fomentar o pensamento creativo, o cal está influenciado polo espazo onde os nenos xogan. Os Terapeutas Ocupacionais dentro do sistema educativo, teñen como obxectivo promover a participación do neno, desenvolvendo espazos que non só promovan a aprendizaxe a nivel académico senón que tamén, a saúde, a autonomía, a creatividade e o desenvolvemento dos infantes.

Obxectivos: Analizar a influencia do espazo de xogo na aprendizaxe e desenvolvemento dos nenos na Educación Infantil e desenvolver un proxecto de baixo custo que modifique estes espazos e fin promovan o xogo libre e o pensamento creativo.

Metodoloxía: Utilizouse unha metodoloxía mixta cun enfoque exploratorio. O estudo, no que se utilizou o método de Investigación - Acción - Participación (IAP), é analítico, observacional, prospectivo e cun deseño lonxitudinal. Como ferramentas de avaliación utilizáronse: *Escala de Juego Preescolar-revisada de Susan Knox*, *Historia de Juego de Nancy Takata*, debuxo libre, cuestionario sociodemográfico, cámara de fotos, gravador de voz e diario de campo.

Palabras clave: xogo libre, xogo estruturado, pensamento creativo, creatividade, autonomía, ambiente, Terapia ocupacional.

Tipo de traballo: Proxecto de investigación.

Summary

Title: Creativity in preschool education. A research-action-participatory project from Occupational Therapy based on a free play and creative thinking.

Introduction: Play, besides being a universal right and having an indispensable role in child development, is the most significant occupation of children. The school is part of one of the most important environments in their occupational performance, so it must promote their health and their learning. Moreover, free play stands out for its role as a promoter of physical, psychological, social and emotional well-being, as well as the autonomy of those who play. Likewise, it is the best tool to promote creative thinking, being these skill influenced by the space where children play. Occupational Therapists within the educational system aim to promote the participation of the child, developing spaces that not only promote learning at the academic level, but also health, autonomy, creativity and development of infants.

Objectives: To analyze the influence of play space on learning and development of children in Early Childhood Education and to develop a low-cost project that modify these spaces and promote free play and creative thinking.

Methodology: A mixed methodology with an exploratory approach has been used. The study, in which the method Research-Action-Participation has been taken as a reference, is characterized for being analytical, observational, prospective and for having a longitudinal design. They have been used as evaluation tools: *Revised Knox Preschool Play Scale*, *Nancy Takata's Play Story*, free drawing, a sociodemographic questionnaire, a camera, a voice recorder and a field diary.

Keywords: Free play, structured play, creative thinking, creativity, autonomy, environment, Occupational Therapy.

Type of work: Research project.

1. Antecedentes y estado actual

1.1. Fundamentos del juego

El concepto del juego ha tenido una gran evolución a lo largo de la historia, caracterizándose por la inexistencia de una definición exacta o única. Existen diversas explicaciones según la perspectiva del papel y de la naturaleza que tiene en el ser humano o según el modelo teórico que el autor emplee (1,2). Cabe destacar que lo que une en común todas estas definiciones es la gran importancia que el juego tiene en el desarrollo del niño¹, además de caracterizarlo por ser una actividad voluntaria, divertida y creativa que permite la resolución de problemas así como la liberación de tensiones (3).

Según Vygotsky, uno de los autores más relevantes, el juego es el medio por el cual el niño se adueña de los símbolos de la cultura. Asimismo, a través del juego se promueve la adquisición y el desarrollo de roles según el contexto sociocultural en el que se encuentre el niño (4), destacando la importancia de la naturaleza social de los papeles que el niño representa mediante el juego (5).

Por otro lado, defiende que el juego “le permite al niño hacer aprendizajes significativos en su contexto de vida” (4) y “constituye el motor del desarrollo en la medida en que crea continuamente zonas de desarrollo próximo” (5). Por tanto, afirma que el juego ofrece la oportunidad de que el niño se encuentre en la zona de desarrollo próximo (ZDP).

Ésta es entendida como la distancia que existe entre el nivel actual de desarrollo del niño, el cual está influenciado por su capacidad actual de resolver problemas de manera individual, con el nivel de desarrollo potencial, influenciado por la capacidad de resolver problemas con ayuda de personas adultas u otros niños (4).

Otro de los autores destacados es Piaget, que caracteriza el juego como una actividad subjetiva y espontánea, no controlada y libre, que permite que

¹ Se utilizará el término en masculino indistintamente del género.

el niño se desarrolle y conecte con el medio en el que se encuentra, además de producir placer y de promover la resolución de conflictos (1,6).

Piaget (7) estableció una clasificación según los distintos tipos de juego que van apareciendo en el niño en base al periodo evolutivo en el que se encuentra, tal y como se recoge en la [Tabla I](#).

Tabla I. Clasificación del juego según Piaget.
Fuente: Piaget J. La formación del símbolo en el niño. Fondo de cultura económica de España. 1961.
Tabla de elaboración propia.

Período	Edad	Tipo de juego	
Sensoriomotor	0 - 2 años	Juego sensoriomotor	Juego de construcción
Preoperatorio	2 - 7 años	Juego simbólico	
Operatorio concreto	7 - 12 años	Juego reglado	
Operatorio formal	12 - 16 años	Juegos en equipo	

En base a esta clasificación de Piaget, la terapeuta ocupacional Nancy Takata propuso otra clasificación similar del juego. Las diferencias más notables entre ambas es que la primera se basa en el desarrollo cognitivo y la segunda en la función de la Ocupación Humana en la infancia, además de añadir una subdivisión del juego simbólico (4). Dicha clasificación se recoge en la [Tabla II](#).

Tabla II. Clasificación del juego según Nancy Takata.
 Fuente: Takata, N. Play as a Prescription. En: Reilly, M. Play as exploratory learning; California: Sage Publications; 1974.
 Tabla de elaboración propia

Etapa	Edad	Descripción
Sensorio-motora	0 - 2 años	<ul style="list-style-type: none"> - Exploración sensorial y motora. - Aparición de nuevas habilidades motoras. - Resolución de problemas sencillos. Actividad solitaria.
Simbólica y constructiva simple	2 - 4 años	<ul style="list-style-type: none"> - Aparición de juego de fantasía y ficción, con representaciones de situaciones sencillas. - Perfeccionamiento al correr y subir/bajar escaleras. - Actividad en paralelo.
Simbólica y constructiva compleja	4 - 7 años	<ul style="list-style-type: none"> - Juego dramático con representaciones relacionadas con experiencias cotidianas del niño y con normas sociales. - Aparición de habilidades manuales. - Actividades que requieren más fuerza. - Actividad asociativa, mayor participación social.
Juego	7 - 12 años	<ul style="list-style-type: none"> - Aparición juego de reglas. - Aparición de interés por el deporte, artes, manualidades o naturaleza. - Participación cooperativa.
Ocio y esparcimiento	12 - 16 años	<ul style="list-style-type: none"> - Aparición de pertenencia a grupo, trabajo en equipo, competitividad y exigencia.

Otra terapeuta ocupacional, Mary Reilly, autora del Modelo de Comportamiento Ocupacional, definió el juego como una actividad fundamental que caracteriza la infancia. Dicha actividad es divertida y placentera además de estar motivada intrínsecamente. Se encarga de facilitar el aprendizaje, así como de fomentar la imaginación. Asimismo, mejora la socialización, la adaptación al medio y la promoción del cumplimiento de normas (8). A través de dicho modelo defendió la importancia del comportamiento ocupacional, el cual se adquiere mediante el desarrollo, cuya base está en el juego ya que “la sociedad prepara a sus miembros a través de experiencias secuenciales del juego, vida familiar, escuela y recreación” (4).

También la terapeuta ocupacional Anita Bundy aportó su definición de juego, entendiéndolo como una transacción entre el niño y el entorno, donde no siempre es posible controlar dicho entorno (9). Se trataría de una ocupación libre que promueve el interés, la autonomía y la evasión, formado por la motivación intrínseca del niño así como por su control interno y habilidad para dejar de lado la realidad, olvidándose de las preocupaciones de la vida diaria (10,11).

Por otro lado, el médico y psicólogo Carl Gustav Jung señalaba que “la creación de algo nuevo no se realiza con el intelecto, sino con el instinto de juego que actúa por necesidad interna, ya que la mente creativa juega con el objeto que ama” (12). Todo juego es un espacio de desafío en el que se socializa con uno mismo y con el resto (38), el cual ofrece la oportunidad, tanto a los niños como a los adultos, de aprender y de crear nuevas alternativas y soluciones a partir de lo que ya está establecido. Esto es gracias a la capacidad de “analizar, reflexionar y evaluar”(13).

En la misma línea, el periodista y artista André Stern afirma que el juego le permite al niño conectarse con su vida cotidiana, a diferencia de los adultos, los cuales juegan para evadirse de esta (14). Todo el proceso creativo que implica jugar es “el mejor modo de sanar y de reconducir tensiones o determinados conflictos” y de dedicarle tiempo “al aprendizaje significativo mediante procesos de creación” (13)

Por último y según la catedrática Garaigordobil, el juego es “una actividad creadora, un trabajo de construcción y creación”. Dicha actividad es de vital importancia e indispensable para el desarrollo psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional del ser humano. Este juego, que ha de tener la creatividad como elemento fundamental, debe ser una fuente de placer que otorgue libertad así como tener la ficción como elemento constitutivo. De este modo, dicho juego promoverá el desarrollo infantil y servirá de “herramienta terapéutica lúdica que permita estimular el desarrollo del niño en las diferentes etapas evolutivas” (15).

1.2. El juego libre en la primera infancia

En el año 1959, la Asamblea General de las Naciones Unidas aprobó la Declaración de los Derechos del Niño (16) cuyo principio siete recoge que “el niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deberán estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho”.

Treinta años más tarde, se publicó la Convención de los Derechos del Niño (17) donde el artículo 31 recoge que “los Estados Partes reconocen el derecho del niño al descanso y el esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes”.

Centrándonos en el juego, este es considerado un derecho universal de todos los niños de cualquier edad debido a su influencia en la salud, el bienestar y el desarrollo de capacidades a nivel físico, cognitivo, social y emocional (18,19). Este derecho se caracteriza por ser una actividad contraria al trabajo y relacionada con el descanso y el ocio (2), a la vez que supone una forma de participar en la vida cotidiana y de disfrutar de una autonomía de la que los niños no disponen en otras situaciones de la vida diaria (19,20).

A continuación, se muestra en la [Figura 1](#) la pirámide del juego propuesta por la psicóloga Amanda Gummer (2016), la cual defiende la importancia de que el niño tenga una dieta lúdica equilibrada en función del tiempo que dedica a los distintos tipos de juegos que existen (21,22).

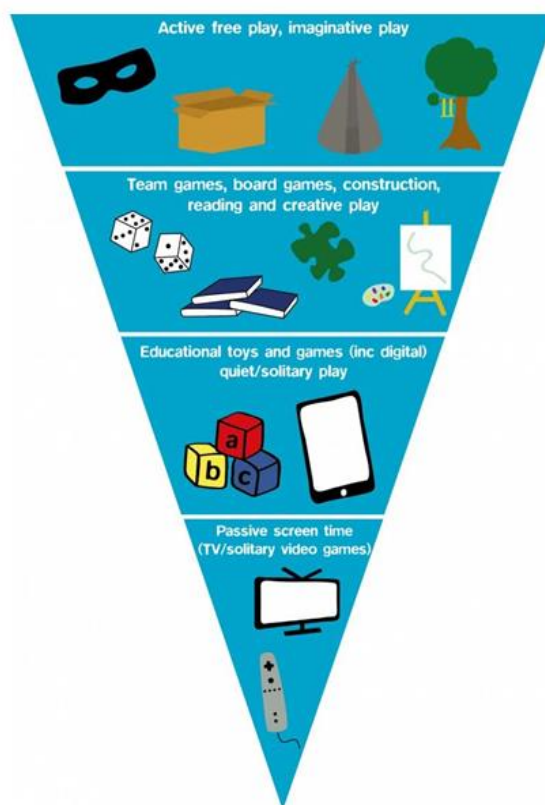


Figura 1. Pirámide de una dieta de juego equilibrada.

Fuente: Jover G, Camas L, Ondarza P, Sánchez S. La contribución del juego infantil al desarrollo de habilidades para el cambio social activo [Internet]. Madrid: Universidad Complutense de Madrid; 2018

Como se puede observar, el juego libre e imaginativo debe ser en el que el niño invierta más tiempo y seguido a estos, se encuentran los juegos de equipo, de mesa, de lectura y de creatividad. Menor tiempo ha de invertir en los juegos educativos que se caracterizan por una participación solitaria y todavía menos, en los juegos de pantalla en los que el jugador adquiere un rol más pasivo.

Es considerado juego libre aquel tipo de juego en el que el niño participa por iniciativa propia y de forma espontánea, teniendo gran significado para él (23,24). Las características de dicho juego son: “el control, la incertidumbre, la flexibilidad y la novedad”. Produce placer y satisfacción en el niño que lo practica y promueven su salud y bienestar (25,26). Puede llevarse a cabo solo o con otros compañeros², sin que el adulto³

² Se utilizará el término en masculino indistintamente del género.

³ Se utilizará el término en masculino indistintamente del género.

pueda influir en alguna toma de decisión durante el transcurso de dicha actividad (23,24).

Su principal diferencia con el juego estructurado es que el juego libre “está dirigido por el niño y su motivación es interna”, mientras que el estructurado “está guiado por el adulto y orientado a un objetivo específico de aprendizaje” (27).

Dentro del juego libre, existen condiciones que pueden influir en la forma en la que participan los niños, tales como el ambiente, la variedad o complejidad de los juguetes disponibles o la presencia de otros niños y adultos (28). Por tanto, el papel del adulto debe ser el de persona encargada de proporcionar tanto un espacio seguro, como recursos materiales que faciliten que el niño tome la iniciativa de involucrarse en el juego libre. El niño ha de sentirse con libertad y autonomía de explorar (22,29), ya que este tiene lugar si el entorno ofrece la oportunidad de que surja la espontaneidad. Una vez iniciado el juego, tanto la construcción como la transformación del espacio es continua y dirigida por el niño, evolucionando y modificándose a medida que el juego transcurre (26).

Centrándonos en la importancia que el juego libre tiene en la primera infancia, se destaca su papel en la interacción entre el entorno físico y social y el niño (1,30) así como en la promoción del bienestar físico, psíquico, social y emocional (26,31).

A nivel físico, se puede observar que mediante el juego libre, los niños ponen en práctica su fuerza, coordinación, conciencia espacial y equilibrio (26). En el plano social, se promueve el desarrollo de competencias sociales tales como la creación de un fuerte sentido de vinculación social saludable, así como un sentido de pertenencia (26). En lo emocional, permite desarrollar competencias tales como crear y seguir reglas, apoyar el bienestar emocional de los compañeros, la resolución de conflictos y la toma de decisiones (32,33).

Es por tanto, que se puede afirmar que el juego libre tiene un papel muy importante en la promoción del desarrollo de las funciones ejecutivas de los niños, lo cual influirá en su bienestar personal (34).

Una de las principales causas se debe a la oportunidad que este juego les brinda a los niños, de gestionar su libertad y de participar de forma activa en el control de sí mismos, ya que normalmente no suelen tener control sobre su vida diaria. Esto les permitirá llegar a comprender lo que significa estar en control o fuera de él así como participar en la toma de decisiones dentro de un entorno protegido de las consecuencias reales de dichas decisiones (26,34).

Otra de las causas es que el juego libre les exige a los niños prepararse para los imprevistos que puedan surgir, permitiendo que adquieran mayor flexibilidad y adaptabilidad ante cambios e imprevistos (26). Por tanto, tal y como defiende la psicóloga Garaigordobil (2016), se puede afirmar que el juego libre promueve el desarrollo de “técnicas de solución de conflictos”. Esto se debe a que, en este tipo de juego al ser los niños los que lo organizan, existen mayor número de conflictos y problemas, teniendo que solucionarlos para continuar con la actividad (22,34,35).

1.3. El juego libre y la creatividad

El psicólogo Howard Gardner afirma que “los años preescolares son como la edad de oro de la creatividad”, un momento clave para la comprensión de las vidas creativas (36,37), por lo que los niños que se encuentran en Educación Infantil están en la mejor época para poner de manifiesto su potencial creativo. Dicho autor entiende como niño creativo a aquel que es capaz de resolver problemas con regularidad, de una forma que esté adecuada al contexto cultural en el que se encuentra (36).

Contrariamente al uso del término “creatividad” relacionado con la producción artística (ejercicio personal y de autoría dirigida a la creación de un producto intencionado), en el presente trabajo la creatividad se entiende como “la capacidad innata de pensar y actuar de forma original, de ser inventivo e imaginativo y de encontrar soluciones nuevas y

originales a las necesidades y problemas que se puedan presentar” (38,39).

Toda persona tiene la capacidad de ser creativa, siendo natural e inherente al ser humano (38,40). Dicha capacidad “se puede utilizar en todas las actividades y tanto su proceso como resultado son significativos para su usuario⁴” (38,39).

La creatividad es cambiante, potenciabile, maleable y aplicable a situaciones cotidianas, que pueden transformarse en vivencias innovadoras, evolucionadas o más satisfactorias para el individuo (38). Es por ello que, ha de contemplarse como un aspecto cotidiano de la conducta (41). Por tanto, se puede afirmar que la cotidianidad es el medio natural por el cual las personas se pueden expresar de forma creativa, modificando, cambiando y evolucionando (40).

Tal y como se entiende la creatividad en el presente trabajo, existen dos tipos de pensamiento en relación a la capacidad creativa, el divergente y el convergente. El primero es aquel que trata de producir el mayor número de soluciones posibles y elige una de estas con el fin de resolver un problema concreto, mientras que el segundo consiste en analizar la información que la persona dispone, una y otra vez, para facilitar su comprensión y perfeccionar el dominio de los conceptos (42).

En relación al pensamiento divergente, el cual optimiza la resolución de problemas, está relacionado con la capacidad de tomar decisiones y se estima que cuanto más complejo es dicho problema y menos cantidad de soluciones presenta, mayor es el uso de la capacidad de creatividad (38).

En el caso de la infancia, la capacidad creativa de los niños y la capacidad de resolver problemas, se desarrolla y se potencia dependiendo de la libertad de la que dispongan para explorar el entorno en el que se encuentran (43,44). Se puede afirmar por tanto que, el

⁴ Se utilizará el término en masculino indistintamente del género.

entorno influye en el pensamiento creativo y le permite al niño conectarse a dicho entorno, adaptándose a él y/o modificándolo.

En edades tempranas, esta exploración del entorno se realiza en gran medida a través del juego (43,44), por lo que la actividad de jugar está estrechamente ligada a la creatividad (45,46). Así, los entornos en los que el niño juega son los que establecen las condiciones para desarrollar su pensamiento creativo (20).

Diversas investigaciones defienden que el empleo de materiales estructurados junto con la intervención del adulto en el juego empobrece “posibilidades de expresión y generación de ideas, reduciendo las oportunidades de expresión de creatividad” (22). Para que el juego le permita al niño explorar el entorno y por tanto se promueva la madurez del pensamiento creativo (24), este juego ha de ser libre y espontáneo: el niño es el que debe decidir si quiere o no jugar, surgiendo de forma natural y no obligatoria.

A modo de conclusión, la bibliografía consultada respalda la idea que subyace a este trabajo de investigación, que no es otra que a través del juego libre se promueve el pensamiento creativo infantil, y por tanto su capacidad de respuesta a los problemas y desafíos que deben resolver en su cotidianidad de forma satisfactoria. Tanto el juego libre como el pensamiento creativo influyen positivamente sobre su salud, bienestar y calidad de vida debido a la gran relevancia que tienen en el desarrollo humano y en el aprendizaje a nivel físico, psíquico, social y emocional (22,40).

1.4. La Terapia Ocupacional y el juego en el ámbito educativo

Teniendo en cuenta la definición de la Terapia Ocupacional, se destaca que según la Federación Mundial de terapeutas ocupacionales (World Federation of Occupational Therapists, WFOT) (47) esta disciplina se define como “una profesión que se ocupa de la promoción de la salud y el bienestar a través de la ocupación. Su objetivo principal es capacitar a las personas para participar en las actividades de la vida diaria”.

Los terapeutas ocupacionales⁵ “logran este resultado trabajando con individuos y comunidades para mejorar su capacidad para participar en las ocupaciones que quieren, necesitan, o esperan hacer; o mediante la modificación de la ocupación o del entorno para un mejor apoyo en su compromiso ocupacional” (47). Asimismo, según la Asociación Americana de Terapia Ocupacional (American Occupational Therapy Association, AOTA), los terapeutas ocupacionales tienen una perspectiva holística, por lo que tratan de adaptar el entorno y/o la actividad a la persona, considerándola como parte imprescindible del proceso de intervención (3,23,24,25).

El terapeuta ocupacional debe tener en consideración los entornos (físico y social) en los que la persona con la que va a trabajar desarrolla su vida, así como sus diferentes contextos (cultural, personal, temporal, virtual), los cuales afectan en sus rutinas diarias (4,5).

Para los niños de Educación Infantil, las áreas de desempeño ocupacional significativas son: las actividades básicas de la vida diaria, el descanso y sueño, la educación, el juego, el ocio y el tiempo libre y la participación social (10,48). En relación a dichas áreas, se conoce que el juego es la principal debido al papel central que tiene en el desarrollo y aprendizaje de los niños, así como por ser la ocupación más significativa (4,10).

Estas ocupaciones pueden observarse no solo en sus hogares, sino también dentro de las escuelas. Es por tanto que, la escuela forma parte de uno de los espacios imprescindibles para su desempeño ocupacional (49) y ha de promover tanto la salud como el aprendizaje y la creatividad (13).

Relacionando el entorno escolar y al juego, este debe “ser creativo como fin en sí mismo y debe estar unido a la idea de libertad, lo que implica que las actividades educativas deben desarrollarse en ese marco” (31).

⁵ Se utilizará el término en masculino indistintamente del género.

Sin embargo, se conoce que el tiempo que los niños le dedican a jugar, tanto en las escuelas como en sus hogares, cada vez es menor debido a la importancia que se le está dando a promover actividades, no lúdicas, con el objetivo de que alcancen los hitos académicos propuestos (22,27).

Como consecuencia a lo anteriormente mencionado, actualmente existe una necesidad de educar en creatividad. Dicho reto forma parte de los proyectos de los sistemas educativos actuales de países desarrollados como España y también de organizaciones como la UNESCO. Se reconoce que la utilización de la creatividad en el ámbito educativo permitiría que la calidad de la enseñanza mejorase, disminuyendo la tendencia que existe actualmente en potenciar exclusivamente el pensamiento vertical y lógico. Es por ello que, se deben promover estrategias y medidas que permitan la creación de contextos y entornos que ofrezcan la posibilidad de fomentar el pensamiento creativo en la infancia (31).

El juego, como herramienta pedagógica con el objetivo de promover el desarrollo y el aprendizaje del niño, cuenta con dos posibles aplicaciones: su uso como juego libre o como juego guiado. Diferentes estudios han demostrado la eficacia que tiene la utilización de actividades de juego, en este caso controlado por el docente⁶ exclusivamente o en colaboración con los alumnos⁷, en el aprendizaje de áreas como la alfabetización o las matemáticas (27). Además, demostraron que existe una necesidad de que las escuelas se encarguen de crear medidas centradas en la modificación o creación de espacios para que el niño pueda llevar a cabo el juego libre (31). Países como Reino Unido han decidido poner en marcha proyectos basados en la creación de este tipo de espacios con el fin de resolver dicha problemática (22).

⁶ Se utilizará el término en masculino indistintamente del género.

⁷ Se utilizará el término en masculino indistintamente del género.

Una de las diferencias que hay entre estas dos aplicaciones de juego es que, el empleo de uno de ellos influirá de forma distinta en los resultados de desarrollo que se obtengan, ya que el juego libre se considera más beneficioso en cuestiones de desarrollo de competencias sociales y emocionales así como de autorregulación, mientras que el juego guiado, en el desarrollo de las habilidades académicas (27). Así, se conoce que el juego libre es “más accesible para niños de cualquier edad, nivel intelectual, cultura o condición” (31).

En relación al papel de los docentes que utilizan el juego dentro de sus currículos, estos manifiestan presentar dificultades debido a factores como “problemas para ver el valor académico del juego, falta de formación estructurada sobre el aprendizaje basado en el juego y presión para participar en la instrucción directa para alcanzar los objetivos académicos prescritos” (27,50,51).

Como consecuencia, hay algunos profesores⁸ de Educación Infantil que en sus aulas no proporcionan el apoyo necesario para que el juego de los niños evolucione, provocando que estos no se encuentren en la etapa de juego correspondiente a su edad (52). Por ello, tal y como afirmaban Vygotsky y Elkonin, los niños de 5 a 6 años, que “deberían estar en la cima de su rendimiento en el juego”, suelen presentar un juego simbólico que no corresponde con su edad. Dicho juego es caracterizado por dramatizaciones en las que emplean únicamente accesorios realistas y cuyos temas elegidos son escasos y simples (50).

Las principales consecuencias directas de este acontecimiento son que los niños cada vez le dedican más tiempo a las actividades estructuradas que dirigen los adultos, la desaparición de grupos en los que hay edades diferentes así como por el predominio del juego de pantallas que requieren una actividad pasiva, como jugar en el ordenador o ver la televisión (50).

⁸ Se utilizará el término en masculino indistintamente del género.

Por otro lado, las investigadoras Elle Beate Hansen y Ole Johan Sando, han descubierto que actualmente existe una actitud por parte de los docentes de excesiva preocupación por mantener la seguridad de los niños mientras juegan (27,53). Esto se debe a la existencia de “una cultura obsesionada con el cero riesgo, protectora y alimentada de miedos, que elimina los riesgos saludables necesarios en el desarrollo psicológico, creativo y motriz” (13).

Como consecuencia, se ha llegado a alterar los espacios de juego dentro de la educación reglada, limitando la posibilidad de que los niños participen en actividades en las que puedan explorar sus propios límites y habilidades (27,53) así como interfiriendo en su autonomía (13). Por tanto, los espacios de juego deberían fomentar que los niños tengan la posibilidad de participar en juegos desafiantes y aventureros así como de ser educados en la autogestión del desafío, explorando sus propias habilidades (27,54).

La intervención del TO dentro del sistema educativo busca, por tanto, facilitar el proceso de aprendizaje del estudiante así como su éxito y participación en él. Tras la identificación de prioridades del docente y del alumno, el objetivo principal recae en potenciar sus capacidades y ayudarle a encontrar soluciones que hagan frente a las dificultades que tenga en su currículo (49). Es por ello que se considera que “la escuela debe apostar por la autonomía en el aprendizaje y la personalización del alumno, con espacios que contribuyan y faciliten el reto de ser uno mismo” (13).

Por tanto, en el caso de que el niño presente alguna dificultad en este espacio y sea susceptible de intervención de TO, la introducción de la figura de este profesional⁹ dentro de los equipos de trabajo de la escuela permitirá que este intervenga en el entorno natural (26). Asimismo, teniendo en cuenta las características intrínsecas al propio juego y los entornos en los que este tiene lugar, si los terapeutas ocupacionales

⁹ Se utilizará el término en masculino indistintamente del género.

quieren entender el juego como una ocupación necesitan estudiar el juego directamente tal y como ocurre en el contexto, en este caso, en las escuelas (51).

Dentro de la escuela, la intervención del terapeuta ocupacional puede requerirse porque el niño presente dificultad en alguna de las actividades que se lleven a cabo y que se consideran “propias” para su edad. Para ello, el profesional deberá trabajar en colaboración con el resto del equipo de la escuela para encontrar soluciones que ayuden al estudiante, o también para “ayudar al profesor a entender las dificultades del niño en relación a sus características únicas, a las características de la tarea en la que está aprendiendo o se le está enseñando o las peculiaridades del entorno y/o materiales que utiliza para realizar esa actividad” (49).

En este sentido, el terapeuta ocupacional deberá analizar las características del cliente¹⁰, las habilidades, los patrones de desempeño, las demandas de la actividad y el entorno de la escuela. El marco de trabajo de la AOTA puede servir como herramienta para la recogida de la información y para elaborar unos objetivos y un plan de intervención (48,49).

La intervención que este profesional proponga ha de ofrecer actividades con propósito, que tengan en consideración la motivación intrínseca de la persona, pudiendo contemplarse de esta manera la ocupación (4). Por tanto, para considerar que una intervención es significativa para el niño, la ocupación ha de ser (4): significativa, cotidiana, motivada intrínsecamente, voluntaria y dirigida hacia una meta con propósito para el individuo. En consecuencia, a la hora de intervenir desde TO con niños, el juego se utiliza como principal herramienta de intervención, considerando que emplear dicha herramienta es el mejor medio para conseguir los objetivos que se propongan en dicho proceso (8).

¹⁰ Se utilizará el término en masculino indistintamente del género.

A modo de conclusión, se destaca que el juego sirve como medio y como fin de la intervención en los niños pequeños (28,55). En sí mismo se puede percibir como una terapia de aplicación inmediata y universal (56), considerando que puede convertirse en la forma más eficiente de influir en la salud del niño (28). Las escuelas, que cuentan con “numerosas nacionalidades, culturas y diversidad funcional en su alumnado, han de ser reflejo de esa rica diversidad en el resto de la comunidad educativa como modelo visible de una sociedad igualitaria, integradora, participativa y creativa” (13).

2. Justificación del proyecto

Tras la revisión de la bibliografía se puede afirmar que existe evidencia científica que demuestra que el juego libre promueve la salud a nivel físico, psíquico, social y emocional (13,22,26,27,40). Además, es la mejor herramienta para promover la creatividad, la capacidad de encontrar estrategias que permitan resolver situaciones, así como el pensamiento creativo; la capacidad de encontrar una solución a un problema concreto (22,24,27,29). Esta capacidad creativa se desarrolla en base a la libertad de la que dispongan los niños en relación a explorar el entorno en el que se hayan mientras juegan (24,43–46).

La bibliografía también demuestra que, el tiempo que dedican los niños en edad preescolar a jugar libremente en las escuelas se está reduciendo y se está reemplazando por actividades estructuradas propuestas por los docentes (26,27). El juego libre puede apenas observarse en los recreos, los cuales cada vez tienen menor duración. Fuera de la escuela, también está disminuyendo el tiempo empleado al juego libre y aumentando el dedicado a juegos que se caracterizan por una actividad solitaria y el uso de pantallas electrónicas (22,27,31,52). Otra de las situaciones críticas es que los espacios dedicados al juego libre, tanto en las escuelas como en el resto de la comunidad, son cada vez menos debido a la creación

de zonas de juego que imponen un tipo de juego simple y estructurado (13).

Esta situación puede llegar a provocar que los niños tengan ciertas dificultades para saber jugar, resolver problemas, experimentar desafíos y conocer cuáles son sus capacidades y habilidades. Por tanto, esto puede derivar en que estos infantes presenten un juego que no corresponde a su edad, llegando a afectar en su desarrollo y en su autonomía (13,22,52).

Por otro lado, se conoce que actualmente en España, en la mayoría de las aulas preescolares de las escuelas de Educación Pública, apuestan por actividades que promueven el pensamiento lógico de los alumnos, así como las actividades estructuradas que les permitan conseguir los hitos académicos propuestos para su edad (22,27). Sólo una minoría de escuelas y de espacios educativos dedicados a la educación no formal, privados y con costes económicos elevados debido a su exclusividad, apuestan por promover espacios de juego libre que cuenten con una oferta diversa de posibilidades, en los que los niños puedan elegir libremente según sus gustos y aficiones (13,23,31) .

Es por tanto que, urge desarrollar un programa que proporcione soluciones prácticas, factibles y de bajo coste económico, en las aulas de educación infantil del sistema educativo público con el fin de crear espacios inclusivos de juego libre que promuevan el pensamiento creativo de los niños (13,22,26,31).

3. Hipótesis

La pregunta inicial que surge para la creación del presente proyecto de investigación se centra en el interés por conocer qué tipo de influencias pueden ejercer sobre el desarrollo y la creatividad de los niños, las modificaciones del entorno de los espacios de juego de las instituciones

de educación reglada (de los niños con edades comprendidas entre 4 y 6 años).

Tras la búsqueda bibliográfica en la literatura científica llevada a cabo, se plantean las siguientes hipótesis.

- El juego libre es la mejor herramienta para promover la capacidad de pensamiento creativo de los niños en edad preescolar y, por tanto, la capacidad de resolución de problemas y la toma de decisiones, contribuyendo positivamente a consolidar su nivel de autonomía.
- En la mayoría de las aulas de Educación Infantil de las instituciones dedicadas a la educación reglada en España predomina el uso del juego y el material estructurado.
- La aplicación del material y juego estructurado no fomentan el desarrollo de la creatividad, provocando que los niños tengan un juego que no corresponde con su edad, sino con una etapa de juego anterior.

4. Objetivos

A continuación, se muestran los objetivos generales del presente proyecto de investigación, así como los objetivos específicos.

4.1. Objetivos generales

- Analizar la influencia del espacio de juego en el aprendizaje y en el desarrollo de los niños de Educación infantil.
- Determinar posibles modificaciones sobre el entorno de los espacios de juego de Educación infantil que faciliten el juego libre y el pensamiento creativo de los niños.

4.2. Objetivos específicos

- Desarrollar un proyecto que proponga soluciones de bajo coste con el fin de que en las escuelas públicas de Galicia se ofrezcan espacios de juego libre que promuevan la salud de los niños.

- Determinar los beneficios que tiene el desarrollo del pensamiento creativo a través del juego libre.
- Establecer la función de los centros de educación reglada en la promoción del juego libre y del pensamiento creativo.
- Promover el uso/aplicación del juego como herramienta de intervención con niños a través de la disciplina de TO.
- Evidenciar funciones y roles del terapeuta ocupacional dentro de un equipo transdisciplinar en Educación Infantil, desde la base de la promoción de la ocupación significativa del juego.

5. Metodología

5.1. Abordaje metodológico

El presente proyecto de investigación se encuadra en el paradigma crítico social, cuyo objetivo consiste en solucionar problemas que residen en una comunidad a través de las transformaciones sociales fundamentadas en la crítica social (57,58). Los participantes¹¹ han de ser analizados dentro del contexto cultural y social en el que habitan (58).

Tal y como afirma Popkewitz (1988), existen cuatro principios sobre el paradigma crítico social: conocer y comprender la realidad como praxis; unir teoría y práctica, integrando conocimiento, acción y valores; orientar el conocimiento hacia la emancipación y liberación del ser humano; y proponer la integración de todos los participantes y del investigador, en procesos de autorreflexión y de toma de decisiones consensuadas (57).

En el ámbito de la educación, dicho paradigma se caracteriza por “la adopción de una visión global y dialéctica de la realidad educativa; la aceptación compartida de una visión democrática del conocimiento así como de los procesos implicados en su elaboración; y la asunción de una visión particular de la teoría del conocimiento y de sus relaciones con la realidad y con la práctica” (57).

¹¹ Se utilizará el término en masculino indistintamente del género.

La metodología de dicho proyecto tendrá un enfoque mixto exploratorio: cuantitativo y cualitativo, donde se valorará el desempeño ocupacional de los participantes en el área del juego así como su pensamiento creativo y el entorno del colegio en el que los participantes juegan (59). Dicho enfoque permite que el conocimiento científico y la innovación avancen gracias a que ambas metodologías pueden complementarse y aportar las fortalezas que tienen cada una de ellas (59–61).

Por un lado, la investigación cualitativa defiende que “el mundo social está construido de significados y símbolos”, por lo que busca comprender la situación tal y como la presentan las personas (59). Este tipo de metodología es la mejor para estudiar los entornos, los cuales influyen sobre las conductas de los participantes (59). La investigadora llevará a cabo una observación participante y no participante, con el objetivo de recoger datos acerca de cómo es el entorno, las aulas y las zonas de recreo.

Dentro de este diseño de investigación, se ha elegido el método de Investigación-Acción Participativa (IAP). Este método proporciona información guía para la resolución de problemas cotidianos a través de la implementación de reformas o programas (59), ya que permite a los investigadores¹² crear respuestas de cambio o transformación ante dichas situaciones problemáticas (62).

Esta perspectiva permite acercarse a la realidad de la práctica educativa, vincularla con el cambio a través de la mejora y su transformación (62), haciendo que los participantes tengan un papel proactivo y diferente al que acostumbran tener con los modelos tradicionales de enseñanza (62,63).

La metodología cuenta con diferentes etapas en su proceso. En primer lugar, se crea un diagnóstico del problema para posteriormente elaborar un plan de acción que solucione el problema identificado y llevarlo a cabo

¹² Se utilizará el término en masculino indistintamente del género.

en la práctica. Finalmente, tras observar, reflexionar e interpretar los resultados, se efectuarían las modificaciones necesarias sobre el plan de acción elaborado (62).

Dichas etapas, que incluyen una evaluación inicial, diseño e implementación de la intervención y una evaluación de los resultados, guardan cierta relación con el propio proceso descrito y establecido por el Marco de Trabajo para la Práctica de la Terapia Ocupacional (48,62).

Por otro lado, la metodología cuantitativa, caracterizada por su rigurosidad al recoger la información de forma sistemática y estructurada (61,64), se utilizará para obtener información a través de herramientas estandarizadas de evaluación que permitan evaluar tanto al inicio como al final del proyecto, cómo es el juego de los niños así como su capacidad de pensamiento creativo.

En todo su conjunto el estudio será analítico, observacional y prospectivo. Se empleará un diseño longitudinal, ya que se realizará una evaluación inicial y otra final, con el objetivo de observar el cambio producido en un período de tiempo.

5.2 Búsqueda bibliográfica

La búsqueda bibliográfica se realizó a través de las bases de datos de Pubmed, Scopus y Web of Science, con el fin de obtener evidencia científica sobre el tema a tratar. También se utilizaron otros repositorios como Dialnet, Google Académico y libros incluidos en el catálogo de la Biblioteca Universitaria de la Coruña (UDC).

Para ello, se utilizaron los siguientes términos clave: juego libre, juego estructurado, nivel de juego, entorno, zona de juego, pensamiento creativo, pensamiento divergente, creatividad, educación preescolar, niños en edad preescolar, Terapia Ocupacional, terapeutas ocupacionales.

Los términos MESH que se utilizaron en las bases de datos en inglés, combinados con los operadores booleanos “AND” y “OR”, fueron los

siguientes: “free play”, “spontaneous play”, “creative thinking”, “creativity”, “play areas”, “preschool”, “occupational therapy”, “play therapy”.

La estrategia aplicada en la búsqueda bibliográfica se recoge en el [Apéndice I](#).

5.3 Ámbito y periodo de estudio

El ámbito al que se dirige el estudio será un colegio público del área metropolitana de la provincia de A Coruña, de los 26 que existen actualmente, que cuente con la oferta del segundo ciclo de Educación Infantil.

El motivo de la elección de un colegio de carácter público se debe a que una vez obtenidos los resultados, estos se pretenden extrapolar a la red de Educación Pública. A grandes rasgos, esta red representa un modelo más o menos homogéneo de funcionamiento en lo que a estructuras de horarios y actividades se refiere.

Si bien es cierto que en segundo ciclo de Educación Infantil, al no ser enseñanza obligatoria, se pueden encontrar iniciativas muy diversas de organización del proceso de aprendizaje, con más carga de juego libre o estructurado. Esto dependerá especialmente del enfoque del equipo docente y las directrices propias de cada centro.

El periodo del estudio abarcará desde el inicio del mes de septiembre hasta finales del mes de junio, coincidiendo así con el curso académico 2020-2021.

5.4. Población de estudio

La población del estudio estará formada por los alumnos y las alumnas del sexto curso de Educación Infantil de la escuela ordinaria pública seleccionada.

Tanto los profesores como los responsables legales de estos alumnos (padres, madres, tutores legales) formarán parte de la población de estudio en su papel como informantes.

5.5. Proceso de selección de participantes

Se ha considerado oportuno llevar a cabo el estudio en únicamente un centro educativo. Esto se debe a que, si el tamaño de la muestra fuera mayor, implicaría mayor dificultad en su desarrollo así como mayor tiempo y costes económicos, siendo más complejo también el proceso de documentación y análisis de datos. Por otro lado, se ha decidido que este centro educativo se encuentre dentro de un contexto urbano tras conocer que estos disponen de espacios más estructurados y por tanto, suelen restringir más el juego libre que en un colegio perteneciente al contexto rural (13).

Para la selección de la muestra se realizará un muestreo aleatorio simple en el que se elegirá uno de los colegios públicos ordinarios de la zona metropolitana de A Coruña. En el caso de que el centro escogido acepte la participación, se llevará a cabo la selección de los alumnos participantes a través de un muestreo no probabilístico de tipo intencional.

Todos los participantes del estudio han de cumplir con los criterios de inclusión y de exclusión recogidos en la [Tabla III](#).

5.5.1 Criterios de inclusión y exclusión de la muestra

A continuación, se recogen en la [Tabla III](#) los criterios de inclusión y exclusión empleados para la selección de los participantes.

Tabla III. Criterios de selección de los participantes.
Tabla de elaboración propia.

Participantes	Criterios de inclusión	Criterios de exclusión
Alumnos	<ul style="list-style-type: none">- Tener una edad comprendida entre los 5 y 6 años.- Estar matriculado en el sexto curso de Educación Infantil de la escuela seleccionada.- Haber estado matriculado en el curso anterior en la escuela seleccionada.	-

Profesorado	<ul style="list-style-type: none">- Ser profesor tutor del alumno en el curso anterior.- Ser profesor tutor del alumno en el curso actual.- Ser profesor de guardia en el recreo del alumno.	<ul style="list-style-type: none">- No firmar el consentimiento informado.
Responsable legal del menor	<ul style="list-style-type: none">- Ser responsable legal del menor (padre/madre/tutor legal).	<ul style="list-style-type: none">- No firmar el consentimiento informado.

5.6. Entrada al campo

Previamente a la entrada en el campo, se contactará con la Red Gallega de Comités de Ética de la Investigación Clínica de Galicia (CEIC de Galicia) con el fin de obtener el permiso para la realización del estudio ([Apéndice II](#)).

Tras completar esta fase, la investigadora terapeuta ocupacional del estudio en cuestión, contactará con dirección y el consejo escolar del centro educativo seleccionado y le dará la información pertinente al estudio en una carta de presentación sobre el proyecto ([Apéndice III](#)), con el fin de obtener su respetiva aceptación y autorización a través de un documento de consentimiento informado ([Apéndice IV](#)).

El trabajo de campo comenzará, coincidiendo con el inicio del primer trimestre del curso académico 2020-2021, con una primera reunión con el grupo de participantes formado por los docentes de los menores que cumplan los criterios de inclusión y exclusión. Se les explicará, a través de una presentación, el diseño y objetivos del estudio, así como la razón de la presencia de la terapeuta ocupacional y sus funciones en los siguientes meses. Además, se les entregará una hoja de información ([Apéndice V](#)) y en caso de que acepten participar en el estudio, deberán firmar el documento de consentimiento informado ([Apéndice VI](#)).

Tras esta reunión se llevará a cabo una similar a la anterior, pero en este caso con el grupo de los responsables legales de los alumnos participantes. En dicha reunión se aprovechará para entregarles una hoja de información ([Apéndice V](#)) así como un documento de consentimiento

informado para la participación de los menores (Apéndice VII) y la de los adultos (Apéndice VI).

5.7. Técnica de recogida de datos

En relación a las técnicas de recogida de datos, se utilizarán diversas herramientas de evaluación en función de las distintas fases de la IAP del estudio. Durante dicho proceso, la investigadora tomará como referencia las fases propuestas por Siro López (2018) (13) en el proceso de transformación de los espacios educativos, recogidas en la Figura 2.



Figura 2. Proceso de transformación de espacios educativos.

Fuente: López S. Esencia. Diseño de espacios educativos. Aprendizaje y creatividad. Editorial Khaf Edelvives. 2008.

Figura de elaboración propia.

Fase I: “Descubrir una preocupación temática” (62).

Las primeras fases propuestas por el autor mencionado tienen su inicio en la búsqueda bibliográfica realizada por la investigadora al elaborar el proyecto, así como en la primera fase de IAP, en la que la TO se dedicará a “observar, analizar y reflexionar sobre cuál es la realidad del espacio en cuestión así como las personas que lo habitan, sus relaciones y su modo de convivir en él” (15).

Durante esta fase se emplearán tres herramientas estandarizadas de evaluación, tanto cuantitativas como cualitativas, con el fin de valorar al inicio del estudio las variables del juego libre y del nivel de desarrollo de juego, tanto en el aula como en el recreo, así como de la capacidad de pensamiento creativo de los alumnos participantes.

La *Escala de Juego Preescolar-revisada* de Susan Knox (65) ([Apéndice VIII](#)) ha sido desarrollada específicamente para la disciplina de la TO. Permite evaluar a través de la observación, el juego libre desde el nacimiento del niño hasta los 6 años. El profesional que la suministre ha de adoptar un rol no participante, observando si el juego de los niños coincide con la edad y el desarrollo de juego esperado.

Los ítems se agrupan en cuatro dimensiones, donde cada uno de ellos cuenta con diferentes factores: la gestión del espacio (actividad motora gruesa e interés), la gestión del material (manipulación, construcción, propósito y atención), la simulación simbólica (imitación, dramatización) y la participación (tipo, cooperación, humor y lenguaje).

La observación del juego libre se realizará tanto en un espacio interior (el aula) como en exterior (zona de recreo), en compañía de otros niños y como mínimo durante dos períodos de tiempo de 30 minutos. De esta forma, existe la posibilidad de observar diferencias en su juego según los materiales y el espacio presente.

La *Historia de Juego* de Nancy Takata (66) ([Apéndice IX](#)) tiene el objetivo de obtener información sobre la historia y el desempeño ocupacional del juego del niño según su edad, patología, intereses, preferencias y etapa de desarrollo madurativo, desde el nacimiento hasta los 16 años.

Cuenta con una entrevista semiestructurada al docente tutor del alumno y una observación lúdica al mismo, con las siguientes secciones: información del niño, experiencias previas de juego, evaluación del juego actual, descripción del juego y prescripción del juego. Los resultados obtenidos permiten evaluar el nivel del juego del niño, dentro del contexto

escolar, según las etapas del juego propuestas por Nancy Takata, recogidas en la [Tabla II](#).

Con el fin de evaluar la capacidad creativa de los alumnos participantes, se utilizará como herramienta de evaluación el dibujo libre, el cual “contribuye al desarrollo de la creatividad e imaginación en los niños preescolares” (42). Para ello, se les pedirá individualmente, que realicen un dibujo bajo la instrucción de “dibújate a ti mismo inventando algo”. Posteriormente, la terapeuta ocupacional realizará una pequeña entrevista no estructurada a cada uno de los alumnos con el fin de obtener mayor información sobre los dibujos realizados.

La utilización de estas dos herramientas permiten “observar las tendencias características de niños creativos y el nivel creativo” de cada uno de ellos en función de los criterios de creatividad propuestos por Khatena y Torrance, tal y como se recogen en la [Tabla IV](#) (42).

Tabla IV. Criterios para evaluar el nivel creativo.
Tabla de elaboración propia.

Criterio creatividad	Definición
Fluidez	Cantidad de respuestas frente a un problema.
Flexibilidad	Variedad de respuestas.
Elaboración	Capacidad para añadir detalles a una respuesta principal.
Originalidad	Calidad de respuestas en función de ofrecer soluciones poco convencionales.

Durante esta fase, también se emplearán herramientas de recogida de datos cualitativos. Se usará un diario de campo con el fin de registrar datos que se obtuvieron durante la observación no participativa, una cámara de fotos para fotografiar los espacios de juego y una grabadora de audio para las entrevistas. Asimismo, se recogerá información sobre las variables sociodemográficas de cada alumno evaluado ([Apéndice X](#)).

Fase II: “Co-construcción del plan de acción” (62).

Durante esta fase, tanto la investigadora del estudio como los docentes que cumplan con los criterios de selección, formarán un grupo de discusión y se encargarán de elaborar, en conjunto, un plan de acción que transforme el aula y la zona de recreo, con el fin de que estas promuevan a través del juego libre, el pensamiento creativo y el aprendizaje del alumno.

A partir de esta recogida de datos y durante esta nueva etapa, el grupo de discusión deberá a través del diálogo activo, determinar los objetivos en función a los ya propuestos por el estudio y a las necesidades de los alumnos. Además, deberán de decidir el diseño del plan en función a los objetivos propuestos así como del presupuesto económico y del plazo de tiempo estimado (13).

Fase III: “Ejecución del plan de acción” (62).

En esta fase, se produce la ejecución de la transformación del espacio según el plan de acción elaborado en la segunda fase de IAP. Es importante que el trabajo realizado durante esta fase se vaya documentando, por lo que se utilizará un método cualitativo: se obtendrán fotografías previas y posteriores a las modificaciones y se recogerá toda la información en un diario. También es imprescindible la comunicación entre los miembros que formen parte del grupo de discusión, así como la resolución de conflictos que pueden aparecer durante esta fase.

Fase IV: “reflexión permanente, durante el desarrollo de la investigación: sistematización, codificación, categorización de la información, y consolidación del informe de investigación que da cuenta de las acciones, reflexiones y transformaciones propiciadas a lo largo de la investigación” (62).

Tras finalizar las modificaciones sobre el espacio, es aconsejable que se lleve a cabo de nuevo otra evaluación. Para ello, la investigadora volverá

a administrar las escalas de evaluación estandarizadas utilizadas en la primera fase de IAP (la *Escala de Juego Preescolar-revisada* de Susan Knox, la *Historia de Juego* de Nancy Takata y el dibujo infantil), con el fin de observar el impacto que han tenido dichas transformaciones del espacio en el juego del alumno. Además, se realizará una reunión con el grupo de discusión en el que se propondrán mejoras para futuras modificaciones, así como se dará oportunidad para la reflexión sobre los datos obtenidos en la evaluación inicial y final.

5.8. Análisis de datos

Una vez obtenidos los datos, es imprescindible que estos sean procesados y analizados de forma ordenada y coherente, por lo que se emplearán diferentes métodos de análisis según el tipo de variable a analizar y metodología empleada (67).

Con el fin de analizar los datos cualitativos obtenidos a través del grupo de discusión, la escala *Historia de Juego* de Nancy Takata y las observaciones recogidas en el diario de campo, se utilizarán las fases propuestas por Taylor y Bodgan (1990): descubrimiento, codificación y relativización de los hallazgos.

En un primer lugar, es necesario que los datos obtenidos se organicen y se procesen, por lo que serán transcritos y codificados con el fin de evitar una posible pérdida de información, así como lograr la selección de la información más relevante. Dichos códigos, que posteriormente se agruparán en función de su significado y que originarán las categorías finales emergentes (67), permitirán clasificar, sintetizar y examinar los datos, ya que “conectan los datos empíricos con la conceptualización que de ellos hace el teórico fundamentado” (68).

Cabe destacar que, debido a la gran cantidad de información que se va a obtener gracias a las entrevistas y al grupo de discusión, se utilizará el programa gratuito de *Express Scribe*, el cual permite transcribir textualmente.

De igual forma, se ejecutará para analizar los datos recogidos en los dibujos y en las respectivas entrevistas realizadas a los alumnos participantes, con el fin de determinar su nivel creativo en función de los criterios de creatividad propuestos en la [Tabla IV](#) (42). Con la información obtenida se utilizarán distintos criterios de codificación y categorización, tales como patrones repetitivos así como patrones que llamen la atención y sean diferentes, buscando identificar rasgos de creatividad.

Por otro lado, con el fin de analizar los datos cuantitativos recogidos a través de la escala *Juego Preescolar-revisada* de Susan Knox, junto con los datos sociodemográficos, se llevará a cabo un análisis estadístico descriptivo a través del programa *SPPS* versión 25.

Se mostrarán los resultados obtenidos al utilizar dicha escala a través de tablas que recogerán la distribución de frecuencias y porcentajes según las cuatro dimensiones propuestas por Susan Knox (gestión del espacio, gestión del material, la simulación simbólica y la participación) así como los factores que las conforman. Se empleará el término de “supera el desarrollo” para aquellos alumnos que tienen un desarrollo de juego esperado para su edad y “no supera el desarrollo”, para aquellos que presentan un desarrollo inferior al esperado. Se utilizarán tablas diferentes según el espacio en el que el niño ha sido observado (en el aula o en la zona de recreo). Finalmente, los datos numéricos obtenidos se mostrarán en una tabla final que recogerá la media y la desviación estándar de los mismos.

5.9. Rigor y credibilidad

Con el fin de que el presente estudio presente rigor científico, tal y como afirman Guba y Lincoln (1981) (69), se deben considerar los siguientes criterios.

- La credibilidad hace referencia al grado en el que la información obtenida refleja la realidad de la situación que se está a estudiar. Para ello, en este estudio se ha formado un grupo de discusión entre la investigadora y los docentes implicados, con el fin de

discutir acerca de los resultados obtenidos en las evaluaciones iniciales y finales. También se han transcrito las entrevistas textualmente con el fin de respaldar los resultados obtenidos.

- La aplicabilidad hace referencia a la posibilidad de transferir los resultados obtenidos a otros contextos.

Para ello, en este estudio se logrará a través de la descripción detallada de los entornos y de los alumnos participantes implicados, así como de las herramientas de evaluación empleadas y de las modificaciones propuestas en el espacio.

- La consistencia hace referencia a la posibilidad de que, en el caso de que se llevase a cabo el mismo estudio, se obtuvieran los mismos resultados.

Para ello, se elaborará una descripción detallada tanto de las distintas variables del estudio como de las etapas llevadas a cabo, desde el rol de la investigadora y de los docentes implicados.

- La neutralidad hace referencia al grado en el que los resultados pueden introducir sesgos, es decir, a la objetividad de los datos.

Así, se llevará a cabo la transcripción textual de la información obtenida en las entrevistas y en el grupo de discusión, junto con una descripción neutral de todo el proceso llevado a cabo durante el estudio.

5.10. Aplicabilidad

El presente proyecto de investigación busca reflexionar acerca de la influencia que tiene el entorno en el que los niños juegan, en su aprendizaje y desarrollo, así como la importancia y los beneficios del juego libre en la primera infancia.

A través de este estudio se tratará de demostrar que la creación de espacios en la escuela que promuevan el juego libre, provocará una mejora del bienestar, del nivel de juego y del pensamiento creativo del alumno.

Asimismo, la implementación de metodologías que permitan potenciar el pensamiento creativo del estudiante desde edades tempranas, mejorará la formación de nuevas generaciones preparadas para hacer frente al cambio social, esto es, la capacidad para responder a las situaciones críticas a las que se enfrenta el siglo XXI (21,22).

Se describirán detalladamente las modificaciones que fueron propuestas sobre el entorno, con el objetivo de que otras instituciones puedan repetir este proyecto. Por tanto, aquellas escuelas públicas de Educación Infantil que decidan imitar dichas modificaciones o tomarlas como referencia, estarán dando la posibilidad de que cualquier niño, indistintamente de sus condiciones económicas, tenga acceso a una educación holística de calidad centrada en la salud, autonomía y personalización del alumno.

Por tanto, se podría afirmar que a través de este estudio, se pretende demostrar la importancia de unir el ámbito de la educación con el de la salud, así como de potenciar la inclusión de la figura del terapeuta ocupacional en las escuelas. Dicho profesional mejorará y promoverá la función del juego y la adaptación del entorno y materiales para que todos los alumnos puedan tener acceso al mismo, logrando que el individuo en su rol de estudiante, alcance la máxima autonomía y bienestar en su participación.

5.11. Limitaciones

Una de las limitaciones del presente estudio es que en la fase de búsqueda bibliográfica, así como sí que se encontró gran cantidad de evidencia científica sobre los tipos de juego y sus relaciones con el espacio habitado, no sucedió lo mismo con otros de los temas tratados. La investigadora tuvo dificultades para encontrar evidencia científica sobre la evaluación del pensamiento creativo en alumnos de Infantil. Lo mismo sucedió con la búsqueda de información sobre el juego libre en el ámbito de la Terapia Ocupacional.

Otra de las posibles limitaciones de este estudio es que solo se ha escogido un centro educativo como muestra, el cual pertenece al contexto urbano. De este modo, el estudio no posibilita conocer como es la realidad en otros centros de la ciudad así como, en el contexto urbano.

Asimismo, la información obtenida a través de la entrevista realizada a los docentes en relación al juego del alumno en el pasado, puede que no sea del todo objetiva y que por tanto haya datos que disten de la realidad. También podría existir la limitación de que la presencia de la investigadora, a pesar de tener el rol de observadora no participante, pueda influir en el comportamiento de los niños y por tanto, alterar los datos obtenidos en las distintas herramientas de evaluación.

Otra de las limitaciones a destacar es que, teniendo en cuenta que actualmente el número de terapeutas ocupacionales que trabajan en el ámbito escolar en Galicia y en el resto de España es muy reducido, son pocas las escuelas en las que este profesional podría llevar a cabo el presente proyecto.

Finalmente, se ha de destacar que a pesar de que las modificaciones del entorno propuestas no suponen grandes cambios en las infraestructuras ya existentes (ni grandes costes económicos), no es un proyecto fácil de llevar a cabo debido al sistema educativo actual en España. En este sistema, se prima la promoción de las habilidades académicas y un tipo de enseñanza tradicional, por lo que introducir propuestas que pretenden promover el juego libre y métodos de enseñanza alternativos, supondría una ruptura con la filosofía de dicho sistema.

6. Plan de trabajo

6.1. Cronograma

El proyecto de investigación se llevará a cabo, tal y como se recoge en la [Tabla V](#), en un total de 16 meses sin contar el tiempo dedicado a la divulgación de los resultados obtenidos, que realizará durante el curso académico siguiente.

Tabla V. Cronograma del proyecto de investigación.
Tabla de elaboración propia.

		2020-2021					2021-2022						
		Ene. - Jun.	Sept.	Oct.	Nov.	Dic.	Ene.	Feb.	Mar.	Abr.	May.	Jun.	Sept. - Jun.
Fase preparatoria	Revisión bibliográfica												
	Solicitud Comité de ética												
	Información, permisos												
Trabajo de campo	Fase I IAP												
	Fase II IAP												
	Fase III IAP												
	Fase IV IAP												
Fase analítica	Análisis cualitativo												
	Análisis cuantitativo												
Fase informativa	Conclusiones e Informe final												
	Difusión de los datos												

6.2. Etapas

En este apartado se explicará el plan de trabajo propuesto para el presente proyecto de investigación, donde la información se organiza según las distintas fases de la IAP comentadas con anterioridad.

Previamente a estas cuatro fases, la investigadora principal realizará una búsqueda bibliográfica durante seis meses, con el fin de conocer a través de la evidencia científica, los antecedentes y la situación actual del tema a tratar. Es durante este período donde se realizará la solicitud al Comité de Ética de la Investigación Clínica de Galicia (CEIC de Galicia), con el fin de obtener el permiso necesario para llevar a cabo el estudio. Finalmente, la entrada al campo coincidirá con el inicio del curso académico, donde se tramitarán los procedimientos necesarios para obtener la documentación pertinente para el cumplimiento de los aspectos éticos del estudio.

6.2.1. Fase I de IAP

Tras finalizar la fase preparatoria, la primera fase del estudio se llevará a cabo durante los meses de septiembre, octubre y noviembre. Durante este tiempo, la terapeuta ocupacional se encargará de observar y analizar, en cada uno de los niños participantes, las siguientes variables: el juego libre, el nivel de desarrollo del juego y la capacidad de pensamiento creativo.

Ya que los alumnos se encuentran repartidos en diversos grupos de 6º de infantil y, por tanto, pueden no tener el mismo horario, la terapeuta ocupacional elaborará un horario semanal orientativo que le permita recoger la información en los distintos grupos, haciendo uso de forma simultánea de los diferentes métodos de evaluación seleccionados previamente. Asimismo, dicho horario se adaptará al que ya estaba establecido por el consejo escolar al inicio del curso, con el fin de no modificar o alterar de manera significativa las rutinas de los participantes.

Con el propósito de evaluar el juego libre en el aula y en la zona de recreo, la terapeuta ocupacional utilizará la *Escala de Juego Preescolar-*

revisada de Susan Knox. Dicha valoración se realizará de forma individual mientras el alumno juega en un contexto grupal, teniendo una duración de dos períodos de 30 minutos, en días y zonas diferentes. Uno de los entornos donde se evaluará será en el aula en el que el niño observado pasa mayor tiempo, junto con su profesor tutor y el resto de los niños del grupo. Por otro lado, tanto el tiempo de los recreos como de las actividades que tienen propuestas al aire libre, si las condiciones atmosféricas lo permiten, se aprovechará para evaluar el juego libre dentro de la zona de recreo.

Con el fin de recoger información relacionada con el curso anterior, acerca de la historia y el desempeño ocupacional del juego de cada uno de los alumnos participantes dentro del entorno escolar, se les realizará la entrevista semiestructurada propuesta por Nancy Takata en *La Historia de Juego*, a los docentes que cumplan con los criterios de inclusión. Esta tarea se llevará a cabo cuando el profesor entrevistado no se encuentre en sus horas lectivas. En toda la entrevista, la información será recogida con una grabadora de voz.

Por otro lado, se llevará a cabo la observación lúdica individual que propone dicha herramienta de evaluación, con el fin de valorar cómo es el momento actual del desempeño del juego del niño. Esta observación se llevará a cabo simultáneamente con escala de Susan Knox.

Para recoger información acerca del pensamiento creativo de los alumnos, se aprovechará la clase de expresión artística que los alumnos tienen semanalmente. La actividad consistirá en llevar a cabo, de forma individual, un dibujo libre. Para ello se les entregará al inicio de la sesión un folio en blanco y ceras de colores y se les dará la instrucción “dibújate a ti mismo inventando”. A medida que los alumnos vayan entregando el dibujo, la terapeuta ocupacional les hará una pequeña entrevista no estructurada pidiéndoles que expliquen brevemente el dibujo entregado. Dicha información, será recogida en el diario de campo de la investigadora.

Con el propósito de obtener la información requerida del cuestionario sociodemográfico, la terapeuta ocupacional se encargará primeramente, de enviar dicho cuestionario de forma on-line a cada uno de los responsables legales de los alumnos participantes y posteriormente, de registrar los datos que vaya recibiendo a lo largo de las semanas.

Por otra parte, con el fin de obtener información acerca del entorno físico del aula y de la zona de recreo, se le dedicará una hora diaria al registro de los datos pertinentes, a través de una cámara de fotos y del diario de campo.

Finalmente, al final de la jornada laboral de la investigadora, se encargará de procesar y analizar los datos obtenidos a lo largo del día según los métodos analíticos descritos anteriormente.

6.2.2. Fase II de IAP

La segunda fase del estudio se llevará a cabo durante los meses de diciembre, enero y febrero.

En diciembre, la terapeuta ocupacional se encargará de elaborar un dossier que recoja una serie de propuestas para la modificación del espacio del aula y de la zona del recreo ([Apéndice XI](#)). Dichas propuestas tendrán como objetivo que, el entorno físico sea un facilitador en el surgimiento del juego libre y en la promoción de la autonomía y del pensamiento creativo de los niños.

En la última semana del mes se llevará a cabo una reunión en la que la investigadora, se encargará de presentar el dossier finalizado al grupo de discusión (formado por los docentes que cumplan con los criterios de inclusión) del que forma parte. También se planteará el presupuesto económico y el plazo de tiempo que se ha estimado. Durante dicha reunión, se resolverán las dudas que se puedan presentar y se les pedirá que realicen las anotaciones que consideren pertinentes. Posteriormente, y a lo largo de la primera semana de enero del curso académico, se programarán varias reuniones en las que cada miembro

del grupo de discusión deberá presentar un documento que recoja tanto su opinión como posibles mejoras y alternativas a las propuestas de la terapeuta ocupacional.

Por último, es durante los meses de enero y febrero en los que se llevarán a cabo una serie de excursiones, previamente organizadas por la terapeuta ocupacional y los docentes implicados, con los alumnos participantes. Dichas excursiones consistirán en una visita a una de las playas de la ciudad y a uno de los parques próximos a la escuela, con el fin de hacerles partícipes en el proceso, a través de la recogida de materiales naturales o de reciclaje que contribuyan a la transformación del espacio. También se les permitirá, para aquellos que quieran colaborar, traer materiales de reciclaje o de la naturaleza que consigan fuera del centro escolar.

Por otro lado, durante estos meses la terapeuta ocupacional no solo se encargará de conseguir el material necesario sino que también de confeccionar o comprar el resto de los materiales que sean esenciales para llevar a cabo las modificaciones determinadas.

6.2.3. Fase III de IAP

Esta fase se llevará a cabo durante el mes de marzo.

Durante este periodo, la terapeuta ocupacional se encargará de introducir en el entorno, de forma progresiva, las modificaciones propuestas en la fase II. Durante la primera quincena del mes se encargará del espacio del recreo, mientras que en la segunda se encargará del aula. La investigadora siempre realizará el mismo proceso, puesto que por cada modificación que introduzca, sacará una foto previa y otra posterior, con el fin de documentarlo y recogerlo de forma detallada.

La organización del nuevo material se organizará por rincones, tal y como defiende la pedagogía Montessori (70). Dichos rincones consisten en espacios que se encuentran delimitados y que ofrecen una gran

diversidad de oportunidades lúdicas y de aprendizaje, ofreciendo la posibilidad de que, de forma simultánea, cada niño pueda llevar a cabo la actividad que desee según sus intereses.

Los rincones que se organizarán dentro del aula serán:

- Rincón de trabajo de mesa.
- Rincón para las asambleas.
- Rincón para la expresión plástica.
- Rincón para la experimentación.
- Rincón para la lectura y el descanso.
- Rincón para la psicomotricidad y la música.
- Rincón para el juego simbólico.

Los rincones que se organizarán en la zona de recreo serán:

- Rincón para la expresión plástica.
- Rincón para la experimentación.
- Rincón para la lectura y el descanso.
- Rincón para la psicomotricidad.
- Rincón para el juego simbólico.
- Rincón para la música y la expresión corporal.
- Rincón para la naturaleza.

6.2.4 Fase IV de IAP

La cuarta fase se llevará a cabo durante los meses académicos de abril, mayo y junio.

Durante estos meses, la terapeuta ocupacional se encargará de volver a aplicar las siguientes herramientas de evaluación, solo que en un entorno físico nuevo: la *Escala de Juego Preescolar-revisada* de Susan Knox, la observación lúdica de la *Historia de Juego* de Nancy Takata y el dibujo libre infantil. Posteriormente, toda esta información será registrada y analizada siguiendo el mismo procedimiento que en la primera fase de IAP, al igual que sucede con la utilización de los distintos métodos de recogida de información, que se llevarán a cabo de la misma forma.

Tanto la entrevista semiestructurada, de Nancy Takata, a los docentes implicados así como el cuestionario sociodemográfico, no se volverá a aplicar.

Por otro lado, la última quincena del mes de junio, se organizarán distintas reuniones en las que el grupo de discusión se encargará de compartir un análisis final de los datos que ha ido obteniendo a lo largo del estudio y se reflexionará sobre los puntos fuertes y los puntos a mejorar del proyecto. Para ello, cada participante del grupo de discusión se encargará de elaborar un documento que posteriormente compartirá con el resto del equipo, donde reflejará posibles mejoras para el futuro.

Por último, la terapeuta ocupacional se encargará de elaborar un informe que recoja las conclusiones finales obtenidas por el grupo de discusión tras la finalización del presente estudio.

7. Aspectos éticos.

Para la realización del presente estudio de investigación se presentará una solicitud (Apéndice II) al Comité de Ética de la Investigación Clínica de Galicia (CEIC de Galicia), del Servicio Gallego de Salud (SERGAS).

Con el fin de realizar el presente estudio y de asegurar la participación voluntaria, se entregará un consentimiento informado a la escuela seleccionada para la participación (Apéndice IV), junto con una carta de presentación (Apéndice III). El consentimiento informado también se entregará a los docentes implicados (Apéndice VI) y a los responsables legales de los alumnos participantes (Apéndice VI). También se les entregará una hoja de información (Apéndice V) en la que se explica en qué consiste el presente estudio, así como sus objetivos, finalidad y el tratamiento legal de los datos obtenidos. Estos documentos han seguido el modelo propuesto el CEIC de Galicia.

Con el fin de garantizar que todos los datos obtenidos a lo largo del estudio sean confidenciales y no permitan la identificación de los sujetos,

serán identificados a través de códigos alfanuméricos, tal y como se recoge en la [Tabla VI](#), y serán custodiados por la investigadora principal. Asimismo, tanto las transcripciones como las grabaciones de las entrevistas se eliminarán al final del estudio.

Tabla VI. Identificación del perfil de informante a través de códigos.
Tabla de elaboración propia.

Perfil de informante	Código alfanumérico	Ejemplo
Alumno	Letra "A" seguida de números consecutivos.	A1
Docente	Letra "D" seguida del número del número asignado al alumno en cuestión	D1
Responsable legal	Letra "R" seguida del número asignado al alumno en cuestión.	R1

Por tanto, en dicho estudio serán de aplicación los criterios establecidos en la normativa vigente, en relación a la protección de datos personales: Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos y Garantía de los Derechos Digitales (71) así como la Declaración de Helsinki, de Junio del 1964 (72).

8. Plan de difusión de los resultados

Tras la realización de la IAP, los resultados finales obtenidos serán analizados y derivándose en las respectivas conclusiones, para la posterior difusión de los datos a través de revistas científicas y congresos, nacionales e internacionales, así como de acciones de divulgación enfocadas a la comunidad.

Las revistas y los congresos seleccionados han sido elegidos en base a los dos ámbitos presentes en el estudio: TO y Educación.

8.1 Revistas nacionales

Tabla VII. Difusión en revistas nacionales de Terapia Ocupacional.
Tabla de elaboración propia.

Revistas	JCR 2018
Revista de Terapia Ocupacional Galicia (TOG)	-
Revista Informativa de la Asociación Profesional Española de Terapeutas Ocupacionales (APETO)	-

Tabla VIII. Difusión en revistas nacionales de Educación.
Tabla de elaboración propia.

Revistas	JCR 2018
Revista de Educación	1.783
Cultura y educación	0.885

8.2 Revistas internacionales

Tabla IX. Difusión en revistas internacionales de Terapia Ocupacional.
Tabla de elaboración propia.

Revistas	JCR 2018
American Journal of Occupational Therapy	1.952
Scandinavian Journal of Occupational Therapy	1.316
Canadian Journal of Occupational Therapy	1.098
Occupational Therapy International	0.821
British Journal of Occupational Therapy	0.779

Tabla X. Difusión en revistas internacionales de Educación.
Tabla de elaboración propia.

Revistas	JCR 2018
Advances in Health Sciences Education	2.761
Thinking Skills and Creativity	1.655
European Journal of Education	0.69

8.3 Congresos nacionales

- III Congreso Ibérico de Terapia Ocupacional.
- XVII Congreso Nacional de Educación Comparada.

- XXII Congreso Nacional de Estudiantes de Terapia Ocupacional (CENTO).

8.4 Congresos internacionales

- IV Congreso de European Network of Occupational Therapy Higher Education (ENOTHE).
- XVIII Congreso de la Federación Mundial de Terapeutas Ocupacionales (WFOT).
- VIII Congreso Internacional de Terapia Ocupacional (CITO).
- IX Congreso Internacional de Investigación e Innovación en Educación Infantil y Primaria.
- V Congreso Mundial de Educación, EDUCA.
- Conferencia Anual de la Asociación Americana de Terapia Ocupacional (AOTA).

8.5. Comunidad

En relación a las acciones de divulgación enfocadas a la comunidad, se ofrecerán charlas informativas relacionadas con el presente estudio y sus resultados, en diferentes escuelas públicas de Educación Infantil de la Comunidad Gallega.

Dichas charlas tendrán el objetivo de concienciar sobre la importancia que tiene, en el bienestar y la salud del niño, el entorno de juego y la promoción del juego libre y del pensamiento creativo. Además, se darán ideas sobre posibles transformaciones en el espacio, de bajo coste, que podrían llevarse a cabo en las escuelas con el fin de lograr el objetivo propuesto.

9. Financiamiento de la investigación

9.1. Recursos necesarios y presupuestos económicos

En la [Tabla XI](#) se recoge el presupuesto económico estimado que supondría la realización del proyecto de investigación.

Tabla XI. Recursos necesarios y presupuestos económicos.
Tabla de elaboración propia.

Recursos		Coste (€)	Total (€)
Recursos humanos	Terapeuta Ocupacional durante 10 meses a jornada completa.	20.417 € *	20.417 € *
Recursos materiales fungibles	Material de papelería y oficina	150 €	200 €
	Gastos de reprografía	50 €	
Recursos materiales inventariables¹³	Ordenador portátil	-	0 €
	Tablet	-	
	Grabadora de voz	-	
	Cámara de fotografías	-	
	Impresora	-	
Recursos para la transformación del espacio¹⁴	Material de papelería	200 €	1.270 €
	Material de librería	200 €	
	Material de jardinería	40 €	
	Altavoz portátil de música resistente al agua	60 €	
	Altavoz portátil de música	40 €	
	Espejo	30 €	
	Desplazamiento de los alumnos para las 2 excursiones propuestas	400€	
	Desplazamientos de la investigadora durante los dos meses de obtención de materiales.	100 €	
Otros posibles gastos	200 €		
Infraestructura	Infraestructura del aula y de la zona de recreo	-	0 €
Servicios	Internet durante diez meses	300 €	300€
	Licencia básica software SPSS durante nueve meses	-	
Difusión de datos	Dietas	400 €	2.900 €
	Desplazamientos	1000 €	
	Inscripciones a congresos	500 €	
	Publicaciones en revistas	1000 €	
Coste total		25.947 €	

*Salario estimado, incluyendo costes indirectos, en base a la Guía de Ayuda 2018 del Instituto de Salud Carlos III (73)

¹³ Los recursos materiales inventariables serán proporcionados por el centro escolar o por la investigadora, sin suponer ningún coste adicional a la investigación.

¹⁴ El presupuesto económico de los materiales necesarios para la transformación del espacio pueden variar en función de la modificación del dossier provisional.

9.2. Posibles fuentes de financiación económica.

Con el fin de conseguir la financiación del presente proyecto de investigación, y por tanto, sufragar los gastos económicos expuestos en la *Tabla XII*, se tendrán en consideración las siguientes convocatorias, tanto de entidades públicas como privadas.

Tabla XII. Posibles fuentes de financiación económica.
Tabla de elaboración propia.

	Entidad	Tipo de subvención	Fin de la convocatoria	Importe estimado
Bolsas de investigación	Diputación de A Coruña	Pública	Proyectos de investigación que se interesen por la cultura, economía y política gallega.	8.000 €
Ayudas a la investigación de Ignacio H. de Larramendi	Fundación Mapfre	Privada	Proyectos de investigación del área de la promoción de la salud.	30.000 €
Becas a proyectos de investigación	Colegio Profesional de Terapeutas Ocupacionales de Extremadura (COPTOEX).	Privada	Proyectos de investigación llevados a cabo por terapeutas ocupacionales.	1.500€
Becas de investigación	Obra Social "La Caixa".	Privada	Proyectos de investigación en el ámbito de ciencias de la vida y de la salud.	40.000 €
Becas de investigación en el ámbito de la Terapia Ocupacional	Colegio oficial de terapeutas ocupacionales de castilla-la mancha (COFTO-CLM)	Privada	Proyectos de investigación llevados a cabo por terapeutas ocupacionales en ámbitos sanitarios o sociales.	2.000 €
Colaboración económica para proyectos	Fundación Ibercaja	Privada	Proyectos de investigación en el ámbito social, educación, empleabilidad, cultura, medioambiente o patrimonio.	15.000€

10. Agradecimientos

En primer lugar, quiero dar las gracias a mis tutoras Thais y María, por apoyar este trabajo desde el principio y por ayudarme siempre que lo necesité. Os agradezco que a lo largo de todo este proceso, me hayáis hecho reflexionar y aprender.

A ti Thais, gracias por transmitir tu pasión por la enseñanza y por ser una profesora única, creativa y de las que una alumna no olvida.

A ti María, gracias por contagiarme, en las prácticas en las que tuve la suerte de tenerte como tutora, el amor que le tienes a la profesión.

A mis padres, gracias por darme la oportunidad de estudiar y formarme. También a mi ejemplo a seguir, mi hermana María, por estar siempre dispuesta a ayudarme y a tranquilizarme.

Por otro lado, quiero agradecerle a Lukas y a todos mis amigos tanto el apoyo como el cariño que me dan todos los días. También quiero mencionar a la danza, el patinaje artístico y el surf, que son mis fuentes de desconexión y de inspiración.

Por último, quiero mencionar a dos seres llenos de luz y fuerza que tuve la suerte de conocer en Lisboa. Gracias a Celia y a Orlando, allá donde estés, por haber confiado en mí como futura Terapeuta Ocupacional y por hacer que ame, todavía más, la Terapia Ocupacional.

11. Bibliografía referenciada

- [1] Ruiz, M. El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil [trabajo de fin de grado en Internet]. Santander: Universidad de Cantabria; 2017 [Citado el 19 de enero de 2019]. Disponible en: <https://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/11780/RuizGutierrezMarta.pdf?sequence=1>
- [2] Montañés J, Parra M, Sánchez T, López R, Latorre JM, Blanc P, et al. El juego en el medio escolar. Ensayos: Revista de la Facultad de Educación de Albacete [Internet]. 2000; p. 235–60. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2292996>
- [3] Apter MJ, Kerr JH. The nature, function and value of play. En: Apter MJ, Kerr JH. Adult play: A reserval thoery approach. Amsterdam: Swets and Zeitlinger; 1991. p 163-176.
- [4] Viana I, Pellegrini M. Desarrollo Social y Juego Infantil. En: Polonio B, Castellanos MC, Viana I. Terapia ocupacional en la infancia Teoría y Práctica. 1ª ed. Madrid: Ed. Médica Panamericana; 2008. p. 64-75.
- [5] López I. El juego en la Educación Infantil y Primaria. Revista de la Educación en Extremadura [Internet]. 2010 [citado el 20 de enero de 2019]; p.19–37. Disponible en: <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>
- [6] Ortega R. Un marco conceptual para la interpretacion psicologica del juego infantil. Infanc y Aprendiz. 1991; 14(55):87–102.
- [7] Piaget J. La formación del símbolo en el niño. Fondo de cultura económica de España. 1961.
- [8] Puerto YA, Bernal D, Sánchez K. Características del Área de Desempeño Ocupacional de Juego en Niños con Trastornos Mentales. Umbral Científico [Internet]. 2007; [Citado el 30 de enero

- de 2019]; (10):63-80. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=30401006>
- [9] Bundy, A. The play of preschoolers: Its relationship to balance and motor proficiency and the effect of sensory integrative dysfunction. Boston University; 1987.
- [10] Blázquez MP, Mahmoud-Saleh L, Guerra L. Terapia ocupacional pediátrica, algo más que un juego. TOG (A Coruña) [revista en Internet]. 2015 [Citado el 8 de febrero de 2019]; (7): 100-114. Disponible en: <http://www.revistatog.com/mono/num7/pediatrica.pdf>
- [11] Bundy A. Assessment of Play and Leisure: Delineation of the Problem. Am J Occup Ther [Internet]. 1993; 47: 217–222. Available from: <https://doi.org/10.5014/ajot.47.3.217>
- [12] Read H. The Collected Works of C.G. Jung. 197 ed. New York: Bollingen Foundation; 1983. p.123.
- [13] Lopez S. Esencia: Diseño de espacios educativos. Madrid: Editorial Edelvives; 2018.
- [14] Stern A. Jugar. 2 ed. Albuixech: Llitera; 2017.
- [15] Garaigordobil M. Una propuesta de juego cooperativo para niños y niñas de Educación Infantil. En: Edo M, Blanch S, Antón M. El juego en la primera infancia. Barcelona: Editorial Octoedro; 2016. p. 13-27.
- [16] Tiana A. Declaración de los Derechos del Niño y Convención sobre los Derechos del Niño. Transatlántica Educ [Internet]. 2008 [Citado el 2 de febrero de 2019]; (5):98. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3036618>
- [17] Fondo de Naciones Unidas para la Infancia. Convención sobre los derechos del Niño. Madrid: Comité español del Fondo de Naciones Unidas para la Infancia; 2006.

- [18] Brooker L, Woodhead M. El derecho al juego [Internet]. Milton Keynes: Child and Youth Studies Group; 2013 [Citado el 4 de febrero de 2019]. p.1-52. Disponible en: <http://iin.oea.org/pdf-iin/RH/El-derecho-al-juego.pdf>
- [19] Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. Convención Internacional sobre los derechos del niño y de la niña. Asunción: Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia; 2004.
- [20] Codoñer B. Congreso Internacional de Intervención Psicosocial, Arte Social y Arteterapia: El juego y el acto creativo [Internet]. Valencia: Universidad de Murcia; 2012 [Citado el 8 de febrero de 2019]. Disponible:
<http://congresos.um.es/isasat/isasat2/paper/viewFile/28361/13151>
- [21] Whitebread D. The importance of play [Internet]. Cambridge: Toy Industries for of Europe; 2012 [Citado el 8 de febrero de 2019]. Disponible: <http://www.csap.cam.ac.uk/media/uploads/files/1/david-whitebread---importance-of-play-report.pdf>
- [22] Jover G, Camas L, Ondarza P, Sánchez S. La contribución del juego infantil al desarrollo de habilidades para el cambio social activo [Internet]. Madrid: Universidad Complutense de Madrid; 2018 [Citado el 8 de febrero de 2019]. Disponible en: <https://ciudadesamigas.org/wp-content/uploads/2018/11/“La-contribución-del-juego-infantil-al-desarrollo-de-habilidades-para-el-cambio-social-activo”.pdf>
- [23] López A. El juego dirigido y el juego libre como estrategias metodológicas para potenciar las habilidades motrices básicas en niños y niñas del nivel pre- kinder del Jardín Copito de Nieve [trabajo de fin de grado en Internet]. Punta Arenas: Universidad de Magallanes; 2013 [Citado el 9 de Febrero de 2019]. Disponible en: http://umag.cl/biblioteca/tesis/lopez_alvarez_2013.pdf

- [24] Mora C, Plazas F, Ortiz A, Camargo G. El juego como método de aprendizaje. *Nodos y nudos* [Internet]. 2016; 4(40):137–44. Disponible en: <https://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/NYN/article/view/5244>
- [25] Fronczek, V. Article 31: A “forgotten right of the UNCRC”. *Realising Rights Young Child. Progr. Chall. Early Child. Matters* 2009. 113: 24-28.
- [26] Hewes J. Seeking Balance in Motion: The Role of Spontaneous Free Play in Promoting Social and Emotional Health in Early Childhood Care and Education. *Children* [Internet]. 2014 [Citado el 10 de febrero de 2019]; 1(3): 280-301. Disponible en: <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/2741748>
- [27] Pyle A. Aprendizaje basado en el juego [Internet]. 1 ed. Toronto: Margaret & Wallace McCain Family Foundation; 2018. Disponible en: <http://www.encyclopedia-infantes.com/sites/default/files/dossiers-complets/es/aprendizaje-basado-en-el-juego.pdf>
- [28] Parham L, Fazio L. *Play in Occupational Therapy for Children*. 3 ed. Pensilvania: Mosby Elsevier; 2008.
- [29] Santer J, Griffiths C, Goodall D. *Free Play in Early Childhood: A Literature Review*. 1 ed. Londres: National Children’s Bureau; 2007.
- [30] López M. El juego reglado como recurso de aprendizaje significativo en niños de 3 a 4 años de edad [Trabajo de fin de grado en Internet]. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional; 2020 [Citado el 6 de marzo de 2019]. Disponible en: <http://200.23.113.51/pdf/31405.pdf>
- [31] Jiménez L, Muñoz MD. Educar en creatividad: un programa formativo para maestros de Educación Infantil basado en el juego libre. *Electronic Journal of Research in Educational Psychology* [Internet]. 2012 [Citado el 6 de marzo de 2019]; 10(3):1099-1122. Disponible: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=293124654008>

- [32] Ghafouri F, Wien CA. 'Give us a privacy': Play and social literacy in young children. *Journal of Research in Childhood Education* [Internet]. 2005 [Citado el 8 de marzo de 2019]; 19(4):279-291. Disponible en: <https://doi.org/10.1080/02568540509595071>
- [33] Danniels E, Pyle A. Definir el aprendizaje basado en el juego. En: Pyle A. *Aprendizaje basado en el juego* [Internet]. 1ed. Toronto: Margaret & Wallace McCain Family Foundation. 2018; p. 7-11. Disponible: <http://www.encyclopedia-infantes.com/sites/default/files/dossiers-complets/es/aprendizaje-basado-en-el-juego.pdf>
- [34] L'Écuyer C. *Educación en el asombro*. 1 ed. Barcelona: Plataforma; 2013.
- [35] Garaigordobil M. Una propuesta de juego cooperativo para niños y niñas de Educación Infantil. En: Edo M, Blach S, Antón M. *El juego en la primera infancia*. 1 ed. Barcelona: Octaedro; 2016. p. 13-28.
- [36] Gardner H. *Educación artística y desarrollo humano*. 1 ed. Barcelona: Paidós; 2011.
- [37] Collado H. *El pensamiento creativo* [Internet]. Lima: Universidad Sel; 2018 [Citado el 10 de marzo de 2019]. Disponible en: <http://repositorio.usel.edu.pe/bitstream/USEL/163/1/El%20Pensamiento%20Creativo.pdf>
- [38] Peña JA. *El pensamiento creativo* [Internet]. 1 ed. Bookboon; 2017 [Acceso el 18 de Diciembre de 2018]. Disponible en: <http://bookboon.com/es/el-pensamiento-creativo-ebook>
- [39] Creek J, Lougher L. *Occupational Therapy and Mental Health*. 4 ed. Londres: Elsevier; 2008.
- [40] Plata Redondo R. La vida cotidiana como acto creativo. Una aproximación desde la Terapia Ocupacional. *TOG (A Coruña)* [revista en Internet]. 2014 [Acceso el 12 de marzo de 2019]; monog.

- 6: [97-112]. Disponible en:
<http://www.revistatog.com/mono/num6/cotidiano.pdf>
- [41] El pensamiento creativo. Innovación y experiencias educativas [Internet]. 2010 [Acceso el 7 de Diciembre de 2018]; (27). Disponible en:https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csif/revista/pdf/Numero_27/ERNESTO_CORREA_2.pdf
- [42] López L, Fernández-Castillo A. Creatividad en la infancia temprana. Análisis cualitativo en un contexto educativo. *ReiDoCrea* [Internet]. 2018 [Citado el 12 de marzo de 2019]; 7(4):43-54. Disponible en: <http://hdl.handle.net/10481/49600>
- [43] Eco U. *Obra abierta*. Barcelona: Planeta-Agostini; 1985.
- [44] Eisner EW. *El arte y la creación de la mente*. Barcelona: Paidós Ibérica; 2004.
- [45] Bareiro J. Dos interpretaciones sobre el jugar y el juego, de Freud a Winnicott: ¿ruptura o continuidad? *Lúdicamente* [Internet]. 2017 [Citado el 22 de marzo de 2019]. 6 (12). Disponible en: <http://hdl.handle.net/11336/76311>
- [46] Blázquez MP, Mahmoud-Saleh L, Guerra L. Terapia ocupacional pediátrica, algo más que un juego. *TOG (A Coruña)* [revista en Internet]. 2015 [Citado el 25 de marzo de 2019] monog. 7: [100-114]. Disponible en: <http://www.revistatog.com/mono/num7/pediatrica.pdf>
- [47] WFOT. Definitions of occupational therapy from member organizations. *World Fed Occup Ther*. 2013; 49: 1-11
- [48] Ávila A., Martínez R., Matilla R. Máximo M., Méndez B., Talavera MA. et al. Marco de trabajo para la práctica de Terapia Ocupacional: dominio y proceso. 2a ed. Traducción. *Rev TOG*. 2010:85.
- [49] Guerra G. *Terapia Ocupacional en la escuela: de la teoría a la práctica*. *TOG (A Coruña)* [revista en Internet]. 2015 [Citado el 2 de

- Abril de 2019]; monog 7: 115-126. Disponible en: <http://www.revistatog.com/mono/num7/escuela.pdf>
- [50] Howard J. Early years practitioners' perceptions of play: An exploration of theoretical understanding, planning and involvement, confidence and barriers to practice. *Educational & Child Psychology*. 2010; 27(4):91-102.
- [51] Leggett N, Ford M. A fine balance: Understanding the roles educators and children play as intentional teachers and intentional learners within the early years learning framework. *Australasian Journal of Early Childhood* [Revista en Internet]. 2013 [Citado el 2 de abril de 2019]; 38(4):42-50. Disponible en: <https://doi.org/10.1177/183693911303800406>
- [52] Bodrova E, Leong DJ. Tools of the Mind: A Vygotskian Early Childhood Curriculum. *Journal of Cognitive Education and Psychology* [Revista en Internet] 2018; [Acceso el 5 de abril de 2019]; 17 (3) 1095-1111. Disponible en: DOI: 10.1891/1945-8959.17.3.223
- [53] Hansen E., Johan O. "We Don't Allow Children to Climb Trees". *Am J Play* [Internet]. 2016. [Acceso el 5 de abril de 2019]; 8(2):178–200. Disponible en: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1096921.pdf>
- [54] Ball D, Gill T, Spiegall B. Risk-Benefit Assessment Form [Internet]. Scotland; 2014 [Citado el 7 de abril de 2019]. Disponible en: <http://www.playengland.org.uk/wp-content/uploads/2015/10/psf-risk-benefit-assessment-form-worked-example.pdf>
- [55] Blanche E. Play in children with cerebral palsy: Doing with not doing to. En: Parham L, Fazio L. *Play in Occupational Therapy for Children*. 2 ed. St Louis: Elsevier; 2008. p. 375 - 394.
- [56] Winnicott DW. *Realidad y juego*. 2 ed. Barcelona: Gedisa; 2009.
- [57] Alvarado L, García M. Características más relevantes del paradigma socio-crítico: su aplicación en investigaciones de educación

- ambiental y de enseñanza de las ciencias realizadas en el Doctorado de Educación del Instituto Pedagógico de Caracas. *Revista Universitaria de Investigación* [Internet]. 2008 [Citado el 12 de abril de 2019]; 9(2): 187-202. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=41011837011>
- [58] Vera A, Coatt P. El Paradigma socio crítico y su contribución al Prácticum en la Formación Inicial Docente [Internet]. 2018 [Citado el 12 de abril de 2019]. Disponible en: <http://innovare.udec.cl/wp-content/uploads/2018/08/Art.-5-tomo-4.pdf>
- [59] Salgado AC. Investigación cualitativa: diseños, evaluación del rigor metodológico y retos. *Liberabit* [Internet]. 2007 [Citado el 12 de abril de 2019]; 13(13):71–78. Disponible en: http://revistaliberabit.com/es/revistas/RLE_13_1_investigacion-cualitativa-disenos-evaluacion-del-rigor-metodologico-y-retos.pdf
- [60] De Andrea N.G. Perspectivas cualitativa y cuantitativa en investigación ¿inconmensurables? *Fundamentos en Humanidades* [Internet]. 2010 [Citado el 12 de abril de 2019]; (21): 53–66. Disponible en: <http://fundamentos.unsl.edu.ar/pdf/articulo-21-53.pdf>
- [61] Del Canto E, Silva A. Metodología cuantitativa: abordaje desde la complementariedad en ciencias sociales. *Revista de Ciencias Sociales* [Internet]. 2013 [Citado el 12 de abril de 2019]; 3 (141): 25-34. Disponible en: <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/sociales/article/view/12479/11722>
- [62] Colmenares AM. Investigación-acción participativa: una metodología integradora del conocimiento y la acción. *Voces y Silenc Rev Latinoam Educ* [Internet]. 2012 [Citado el 23 de abril de 2019]; 3(1):102–15. Disponible en: <https://doi.org/10.18175/vys3.1.2012.07>

- [63] Balcazar, FE. Investigación acción participativa (iap): Aspectos conceptuales y dificultades de implementación. *Fundamentos en Humanidades* [Internet]. 2003 [Citado 28 de abril de 2019]; 4 (7-8): 59-77. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=18400804>
- [64] Ugalde N, Balbastre F. Investigación cuantitativa e investigación cualitativa: buscando las ventajas de las diferentes metodologías de Investigación. *Ciencias económicas* [Internet]. 2013 [Acceso el 28 de abril de 2019]; 31(2):179–88. Disponible en: <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/economicas/article/view/12730>
- [65] Knox S. Development and Current Use of the Revised Knox Preschool Play Scale. En: Parham D, Fazio L. *Play in Occupational Therapy for Children*. San Luis: Mosby Elsevier; 2008. p. 55-70
- [66] Takata, N. Play as a Prescription. En: Reilly, M. *Play as exploratory learning*; California: Sage Publications; 1974. p. 209-246.
- [67] Monje CA. Cuantitativa y cualitativa guía didáctica cuantitativa y cualitativa guía didáctica [Internet]. 1 ed. Universidad Surcolombiana; 2011 [Acceso el 2 de mayo de 2019]. p.111. Disponible en: <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>
- [68] Monge V. La codificación en el método de investigación de la grounded theory o teoría fundamentada. *Innovaciones Educativas* [Internet]. 2015 [Citado el 6 de mayo de 2019]; (22):77–84. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5248462>
- [69] Rada D. El Rigor en la Investigación Cualitativa: Técnicas de Análisis, Credibilidad, Transferibilidad y Confirmabilidad. *Sinop Educ* [Internet]. 2007 [Citado el 6 de mayo de 2019]; (1):17–26. Disponible: https://www.academia.edu/38819654/Sinopsis_Educativa_Revista_Venezolana_de_Investigaci%C3%B3n

- [70] Alarcón C. Análisis de la metodología por rincones aplicada a la etapa de educación infantil. Publicaciones Didácticas [Internet]. 2017 [Acceso el de 2019]; (78):29–38. Disponible en: https://publicacionesdidacticas.com/hemeroteca/pd_078_ene.pdf
- [71] Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales [Internet]. BOE n. 294; 2018 [acceso el 12 de Mayo de 2019]. Disponible en: <https://www.boe.es/boe/dias/2018/12/06/pdfs/BOE-A-2018-16673.pdf>
- [72] World Medical Association (AMM). Declaración de Helsinki de la AMM- Principios éticos para las investigaciones médicas en seres humanos 2013; p. 1-8
- [73] Guía de ayuda 2018: Acciones Complementarias de programación conjunta internacional (AC) [Internet]. Madrid: Subdirección General de Evaluación y Fomento de la Investigación; 2018 [Citado el 18 de Noviembre de 2019]. Disponible en: <http://xurl.es/g4obo>

12. Apéndices

12.1. Apéndice I: Búsqueda bibliográfica

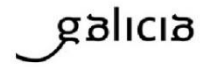
Base de datos	Fecha	Búsqueda	Resultados
Pubmed	10/01/2019	((("Occupational Therapy"[Mesh]) OR "Play Therapy"[Mesh]) AND "Play and Playthings"[Mesh]) OR "Games, Recreational"[Mesh]) AND "Child, Preschool"[Mesh]	66
		Published in the last 10 years, Humans, English, Portuguese, Spanish, Preschool Child: 2-5 years.	
		((("Play and Playthings"[Mesh]) OR "Games, Recreational"[Mesh]) AND "Child, Preschool"[Mesh]) AND "Creativity"[Mesh]	10
		Published in the last 10 years, Humans, English, Portuguese, Spanish, Preschool Child: 2-5 years	
		((("Occupational Therapy"[Mesh]) AND "Creativity"[Mesh]) AND "Problem Solving"[Mesh]) OR "Problem-Based Learning"[Mesh]) AND "Activities of Daily Living"[Mesh]	27
Published in the last 10 years, Humans, English, Portuguese, Spanish			
Lilacs	10/01/2019	"Juego" [Palabras] AND "Libre" [Palabras] AND "Creatividad" [Palabras]	3
		"Terapia Ocupacional" [Palabras] AND "Juego" [Palabras] AND "Niño" [Palabras]	28
		"Terapia Ocupacional" [Palabras] AND "Escuela" [Palabras] AND "niño" [Palabras]	11

Scopus	10/01/2019	(TITLE-ABS-KEY (occupational AND therapy) OR TITLE-ABS-KEY (play AND therapy) AND TITLE-ABS-KEY (play) OR TITLE-ABS-KEY (free AND play) AND TITLE-ABS-KEY (creative AND thinking) OR TITLE-ABS-KEY (creative) AND TITLE-ABS-KEY (preschool))	100
		TI= (free play OR spontaneous play AND creativity OR creative thinking) AND TS= (free play OR spontaneous play AND creativity OR creative thinking AND preschool*)	414
		TS= (free play OR spontaneous play) AND TS=(creativity OR creative thinking) AND TS=(preschool)	18
Dialnet	10/01/2019	TS= (Occupational therapy) AND TS=(problem resolution OR conflict resolution)	30
		“Terapia Ocupacional” AND “Juego”	31
		“Terapia Ocupacional” AND “Escuela”	56
		“Juego libre” AND “Pensamiento Creativo”	47

12.2. Apéndice II: Solicitud al Comité de Ética



SERVIZO GALEGO de SAÚDE | Xerencia do Servizo Galego de Saúde



CARTA DE PRESENTACIÓN DE DOCUMENTACIÓN A LA RED DE COMITÉS DE ÉTICA DE LA INVESTIGACIÓN DE GALICIA

D/D^a:

Carmen Fernández Álvarez

con teléfono:

xxxxxxxxx

y correo electrónico:

xxxxxxxxx@udc.es

SOLICITA la evaluación de:

- Estudio **nuevo** de investigación
- Respuesta a las aclaraciones solicitadas por el Comité
- Modificación o Ampliación a otros centros de un estudio ya aprobado por el Comité

DEL ESTUDIO:

Título: La creatividad en el ámbito educativo preescolar. Un proyecto de Investigación-Acción-Participativa desde Terapia Ocupacional basada en el juego libre y el pensamiento creativo.

Promotor: Universidad de la Coruña (UDC)



MARCAR si el promotor es sin ánimo comercial y confirma que cumple los requisitos para la exención de tasas de la Comunidad Autónoma de Galicia (más información en la web de comités)

Tipo de estudio:

- Ensayo clínico con medicamentos
- Investigación clínica con producto sanitarios
- Estudio Posautorización con medicamento de seguimiento Prospectivo (EPA-SP)
- Otros estudios no catalogados en las categorías anteriores.

Investigadores y centros en Galicia:

Carmen Fernández Álvarez

Y adjunto envío la documentación en base a los requisitos que figuran en la web de la Red Gallega de CEIs, y me comprometo a tener disponibles para los participantes los documentos de consentimiento aprobados en gallego y castellano.

Fecha:

X - X - 2019

Firma:

Red de Comités de Ética de la Investigación
Xerencia Servizo Galego de Saúde

12.3. Apéndice III: Carta de presentación para el/la directora/-a y el consejo escolar

Estimado director/-a y consejo escolar:

La estudiante e investigadora Carmen Fernández Álvarez, solicita vuestra autorización para llevar a cabo el siguiente proyecto de investigación:

“La creatividad en el ámbito educativo preescolar. Un proyecto de Investigación-Acción-Participativa desde Terapia Ocupacional basada en el juego libre y el pensamiento creativo”.

Este estudio se ha creado inicialmente como propuesta de Trabajo de Fin de Grado, con el fin de completar los estudios universitarios de Terapia Ocupacional en La Universidad de La Coruña (UDC). Ha sido dirigido por las docentes y terapeutas ocupacionales Thais Pousada García y María José Darriba Fraga.

Con el fin de llevar dicho proyecto a la práctica, vuestro centro educativo ha sido seleccionado aleatoriamente al cumplir con el siguiente criterio de selección: colegio público ubicado en la zona metropolitana de A Coruña con la oferta del segundo ciclo de Educación Infantil.

Este estudio busca unir al ámbito de la salud con el de la educación, partiendo de la idea de que el juego libre y el pensamiento creativo promueven la salud física, psíquica, social y emocional de quienes lo practican. Por tanto, los objetivos principales consisten en analizar la influencia que tiene el espacio de juego en el aprendizaje y en el desarrollo de los niños de Educación Infantil así como determinar posibles modificaciones, de bajo coste, que puedan llevarse a cabo en los espacios de juego con el fin de promover el juego libre y el pensamiento creativo y por consiguiente, su salud y bienestar.

Para la realización del estudio, será preciso para la investigadora principal utilizar herramientas de evaluación cualitativa y cuantitativa, estandarizadas y no estandarizadas, con el fin de evaluar el entorno, el

pensamiento creativo, el nivel del juego de los alumnos participantes así como su juego libre, tanto en sus aulas como en la zona de recreo. También sería necesario la formación de un grupo de discusión formado por los docentes implicados. Dichas evaluaciones se realizarían dentro del horario escolar.

Por tanto, se necesitaría tanto la colaboración de la institución como la de los docentes, los alumnos y los responsables legales de los menores que cumplan con los criterios de selección.

En el caso de necesitar más información, no dude en ponerse en contacto con la investigadora Carmen Fernández Álvarez, a través de:

Teléfono: XXXXXXXXX

Correo electrónico: xxxxxxxx@udc.es

En el caso de estar de estar interesados/-as en aceptar la propuesta, se adjunta un documento de consentimiento informado que sería necesario firmar para contar con vuestra autorización.

Muchas gracias por su colaboración,

Carmen Fernández Álvarez.

12.4. Apéndice IV: Consentimiento informado para el/la directora/-a del colegio

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA EL/LA DIRECTOR/-A Y CONSEJO ESCOLAR

Don/doña _____
con DNI _____
representante del CEIP _____

Declaro:

Fui informado/a de las características del estudio	Si <input type="checkbox"/>	No <input type="checkbox"/>
Leí la hoja de información que me entregaron	Si <input type="checkbox"/>	No <input type="checkbox"/>
Pude realizar observaciones o preguntas y me fueron aclaradas las dudas	Si <input type="checkbox"/>	No <input type="checkbox"/>
Comprendí las explicaciones que me facilitaron sobre en qué consiste mi participación en el estudio	Si <input type="checkbox"/>	No <input type="checkbox"/>
Sé cómo y a quien me tengo que dirigir para realizar preguntas sobre el estudio en el presente o en el futuro	Si <input type="checkbox"/>	No <input type="checkbox"/>
Soy conocedor/a de que cumpla los criterios de inclusión como participante y que si la situación cambiase a lo largo del estudio tengo que hacérselo saber al equipo de investigación	Si <input type="checkbox"/>	No <input type="checkbox"/>
Confirmando que mi participación es voluntaria	Si <input type="checkbox"/>	No <input type="checkbox"/>
Comprendo que puedo revocar el consentimiento en cualquier momento sin tener que dar explicaciones y sin que repercuta negativamente en mi persona.	Si <input type="checkbox"/>	No <input type="checkbox"/>

Consiento:

Participar en el estudio	Si <input type="checkbox"/>	No <input type="checkbox"/>
Que se utilicen los datos facilitados para la investigación	Si <input type="checkbox"/>	No <input type="checkbox"/>
Que se utilicen los datos facilitados en publicaciones científicas	Si <input type="checkbox"/>	No <input type="checkbox"/>
Que se utilicen los datos facilitados en reuniones y congresos	Si <input type="checkbox"/>	No <input type="checkbox"/>
Que se utilicen los datos facilitados para la docencia	Si <input type="checkbox"/>	No <input type="checkbox"/>
Que se grabe en audio para la obtención de los datos	Si <input type="checkbox"/>	No <input type="checkbox"/>
Que se utilicen citas textuales de mis intervenciones, sin identificar, con fines docentes	Si <input type="checkbox"/>	No <input type="checkbox"/>
Que se utilicen citas textuales de mis intervenciones, sin identificar, en publicaciones	Si <input type="checkbox"/>	No <input type="checkbox"/>

Solicito:

Acceder a los resultados generales del estudio	Si <input type="checkbox"/>	No <input type="checkbox"/>
Acceder a la información sobre mi derivada del estudio	Si <input type="checkbox"/>	No <input type="checkbox"/>
Acceder a los artículos científicos una vez sean publicados	Si <input type="checkbox"/>	No <input type="checkbox"/>
La destrucción de mis datos una vez finalizado el estudio	Si <input type="checkbox"/>	No <input type="checkbox"/>
Incluir las siguientes restricciones al uso de mis datos:		

En prueba de conformidad, firmo el presente documento en lugar y fecha que se indica a continuación:

_____, _____ de _____ del _____.

Nombre y apellidos
del/la
representante del
CEIP:

Nombre y apellidos de
la investigadora
principal:

Firma:

Firma:

12.5. Apéndice V: Hoja de información para docentes y responsables legales

HOJA DE INFORMACIÓN PARA AL/LA PARTICIPANTE ADULTO/A

TÍTULO DEL ESTUDIO: La creatividad en el ámbito educativo preescolar. Un proyecto de Investigación-Acción-Participativa desde Terapia Ocupacional basada en el juego libre y el pensamiento creativo.

INVESTIGADOR: Carmen Fernández Álvarez

CENTRO: Facultad de Ciencias de la Salud (FCS)

Este documento tiene por objeto facilitarle información sobre un estudio de investigación en el que se le invita a participar. Este estudio fue aprobado por el Comité de Ética de la Investigación de la Universidad de la Coruña (UDC)

Si decide participar en el mismo, debe recibir información personalizada del investigador, leer antes este documento y hacer todas las preguntas que precise para comprender los detalles sobre el mismo. Si así lo desea puede llevar el documento, consultarlo con otras personas y tomarse el tiempo necesario para decidir si participar o no.

La participación en este estudio es completamente voluntaria. Ud. puede decidir no participar o, si acepta hacerlo, cambiar de parecer retirando el consentimiento en cualquier momento sin tener que dar explicaciones. Le aseguramos que esta decisión no afectará a su relación con los profesionales sanitarios que le atienden ni a la asistencia sanitaria a la que Ud. tiene derecho.

¿Cuál es la finalidad del estudio?

El objetivo principal del estudio consiste en analizar la influencia que tiene el espacio de juego en el aprendizaje y en el desarrollo de los niños de Educación Infantil así como determinar posibles modificaciones que puedan

llevarse a cabo en los espacios de juego con el fin de promover el juego libre y el pensamiento creativo, partiendo de la idea de que el juego libre promueve la salud física, psíquica, social y emocional de quienes lo practican.

¿Por qué me ofrecen participar a mí?

A usted se le ofrece participar porque cumple con los criterios de selección del estudio, ya que es docente o representante legal (padre/madre/tutor legal) del alumno participante, el cual está matriculado en el segundo ciclo de Educación Infantil del centro escolar seleccionado.

¿En qué consiste mi participación?

En el caso de ser un docente, usted ha de aceptar/rechazar su participación en el estudio, que consistirá en formar parte del grupo de discusión. Además, será entrevistado con el fin de obtener información del juego del niño dentro del entorno escolar.

En el caso de ser responsable legal del menor, usted ha de aceptar/rechazar la participación del alumno, menor de edad, que participará en el estudio. Dicho alumno será observado y evaluado por la investigadora a través de herramientas de evaluación que permitan determinar su juego libre, su capacidad de pensamiento creativo y su nivel de juego. Dicha evaluación se llevará a cabo al inicio y al final del estudio, tanto en clase como en el recreo.

Tanto la participación del docente como del alumno, tendrá una duración total estimada de nueve meses, coincidiendo con los tres trimestres del curso académico.

El investigador puede decidir finalizar el estudio antes de lo previsto o interrumpir su participación. En todo caso se le informará de los motivos de su retirada.

¿Qué molestias o inconvenientes tiene?

A los responsables legales del menor, les implicará la molestia adicional de responder a un cuestionario on-line que se les enviará al comienzo del curso académico. En el caso de que presente alguna dificultad, se podrá realizar de forma telefónica o presencial.

Al docente implicado le supondrá la molestia de que, en aquellas horas en las que no sean lectivas para él, deberá responder a las preguntas formuladas por la investigadora a través de una entrevista oral.

Al alumno no le supondrá ninguna molestia, puesto que toda actividad se realizará dentro de su horario escolar.

¿Obtendré algún beneficio por participar?

No se espera que Ud. obtenga beneficio directo por participar en el estudio. La investigación pretende descubrir aspectos desconocidos o poco claros sobre la importancia que tiene el juego libre y el pensamiento creativo en el desarrollo y aprendizaje de los niños en edad preescolar.

Se pretende que el alumno participante reciba beneficios al participar, ya que se llevarán a cabo una serie de modificaciones en sus zonas de juego con el fin de promover tanto su juego libre como su pensamiento creativo.

¿Recibiré la información que se obtenga del estudio?

Si Ud. lo desea, se le facilitará un resumen de los resultados del estudio.

¿Se publicarán los resultados de este estudio?

Los resultados de este estudio serán remitidos a publicaciones científicas para su difusión, pero no se transmitirá ningún dato que pueda llevar a la identificación de los participantes.

Información referente a datos:

La obtención, tratamiento, conservación, comunicación y cesión de sus datos se hará conforme a lo dispuesto en el Reglamento General de Protección de Datos (Reglamento UE 2016-679 del Parlamento europeo y del Consejo, de 27 de abril de 2016) y la normativa española sobre protección de datos de carácter personal vigente.

La institución en la que se desarrolla esta investigación es la responsable del tratamiento de sus datos pudiendo contactar con el Delegado/a de Protección de Datos a través de los siguientes medios: correo electrónico: xxxxxxxx@udc.es / Tfno.: xxxxxxxxxx

Los datos/muestras necesarios para llevar a cabo este estudio serán recogidos y conservados de modo:

- **Seudonimizados (Codificados)**, la seudonimización es el tratamiento de datos personales de manera tal que no pueden atribuirse a un/a interesado/a sin que se use información adicional. En este estudio solamente el equipo investigador conocerá el código que permita saber su identidad.

La normativa que regula el tratamiento de datos de personas, le otorga el derecho a acceder a sus datos, oponerse, corregirlos, cancelarlos, limitar su tratamiento, restringir o solicitar la supresión de los mismos. También puede solicitar una copia de éstos o que ésta sea remitida a un tercero (derecho de portabilidad).

Para ejercer estos derechos puede Ud. dirigirse al Delegado/a de Protección de Datos del centro a través de los medios de contacto antes indicados o al investigador/a principal de este estudio en el correo electrónico: xxxxxxxx@udc.es y/o tfno xxxxxxxxxx

Únicamente el equipo investigador y las autoridades sanitarias, que tienen el deber de guardar la confidencialidad, tendrán acceso a todos los datos recogidos en el estudio. Se podrá transmitir a terceros información que no pueda ser identificada. En el caso de que alguna información se transmita a otros países, se realizará con un nivel de protección de datos equivalente, como mínimo, al establecido por la normativa española y europea.

Al terminar este estudio, y conforme a la normativa, sus muestras biológicas y sus datos serán

- **Anonimizados**, es decir, que se rompió todo vínculo que pueda identificar a la persona donante de la muestra/datos, no pudiendo ser identificada ni siquiera por el equipo investigador.

¿Existen intereses económicos en este estudio?

Esta investigación no es promovida por ninguna organización.

El investigador no recibirá retribución específica por la dedicación al estudio.

Ud. no será retribuido por participar. Es posible que de los resultados del estudio o estudios (*de ser el caso de que se conserven en una colección*) se deriven productos comerciales o patentes; en este caso, Ud. no participará de los beneficios económicos originados.

¿Cómo contactar con el equipo investigador de este estudio?

Ud. puede contactar con Carmen Fernández Álvarez.

Ttéfono xxxxxxxx y/o correo electrónico xxxxxxx@udc.es

Muchas gracias por su colaboración.

12.6. Apéndice VI: Consentimiento informado para docentes y responsables legales

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA LA PARTICIPACIÓN EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

TÍTULO: La creatividad en el ámbito educativo preescolar. Un proyecto de Investigación-Acción-Participativa desde Terapia Ocupacional basada en el juego libre y el pensamiento creativo.

Yo,

-
- *Leí la hoja de información al participante del estudio arriba mencionado que se me entregó, pude conversar con: _____ y hacer todas las preguntas sobre el estudio necesarias.*
 - *Comprendo que mi participación es voluntaria, y que puedo retirarme del estudio cuando quiera, sin tener que dar explicaciones y sin que esto repercuta en mis cuidados médicos.*
 - *Accedo a que se utilicen mis datos y muestras en las condiciones detalladas en la hoja de información al participante.*
 - *Presto libremente mi conformidad para participar en este estudio.*

Una vez terminado el estudio, LOS DATOS/MUESTRAS recogidas acepto que sean: *[escoger la/las opciones eliminando la/las que no sean de aplicación en función de las indicadas en la hoja de información]*

- Eliminados.
- Anonimizados para usos futuros en otras investigaciones.
- Conservados seudonimizados en la colección indicada previamente.

Fdo.: El/la participante,

Fdo.: El/la investigador/a que solicita el consentimiento

Nombre y apellidos:

Nombre y apellidos:

Fecha:

Fecha:

12.7. Apéndice VII: Consentimiento informado para el representante legal del menor participante

DOCUMENTO DE CONSENTIMIENTO PARA REPRESENTANTE LEGAL PARA LA PARTICIPACIÓN EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN

TÍTULO: La creatividad en el ámbito educativo preescolar. Un proyecto de Investigación-Acción-Participativa desde Terapia Ocupacional basada en el juego libre y el pensamiento creativo.

Yo, _____ (nombre y apellidos),
representante legal de _____ (nombre y apellidos):

- *Leí la hoja de información al participante del estudio arriba mencionado que se me entregó, pude conversar con _____ y hacer todas las preguntas sobre el estudio.*
- *Comprendo que su participación es voluntaria, y que puede retirarse del estudio cuando quiera, sin tener que dar explicaciones y sin que esto repercuta en sus cuidados médicos.*
- *Accedo a que se utilicen sus datos y muestras en las condiciones detalladas en la hoja de información al participante.*
- *Presto libremente mi conformidad para que participe en este estudio.*

Una vez terminado el estudio, LOS DATOS/MUESTRAS recogidas acepto que sean: [escoger la/las opciones eliminando la/las que no sean de aplicación en función de las indicadas en la hoja de información]

- Eliminados.
- Anonimizados para usos futuros en otras investigaciones.
- Conservados seudonimizados en la colección indicada previamente.

Fdo.: El/la representante legal,
solicita el consentimiento

Fdo.: El/la investigador/a que

Nombre y apellidos:

Nombre y apellidos:

Fecha:

Fecha:

12.8. Apéndice VIII: Escala de Juego Preescolar-revisada de Susan Knox

ESCALA DE JUEGO: VERSION REVISADA

Nombre:

Fecha de observación:

Sexo:

Tiempo de observación:

Edad:

Fecha de nacimiento:

Lugar de observación:

DIMENSION Y CATEGORIA	(+)	(-)	NO
MANEJO DE ESPACIO:			
Motricidad gruesa			
Intereses			
MANEJO DE MATERIAL			
Manipulación			
Construcción			
Propósito			
Atención			
SIMBOLISMO PRETENDIDO			
Imitación			
Dramatización			
PARTICIPACION			
Tipo			
Cooperación			
Humor			
Lenguaje			

SISTEMA DE CALIFICACION

(+) Conducta de juego presente

(-) Conducta de juego ausente

(N.O) No hay oportunidad de observar una conducta particular.

EDADES PROMEDIO PARA LAS DIMENSIONES

Manejo del espacio: _____ Imitación: _____

Manejo del material: _____ Participación: _____

EDAD DE JUEGO (promedio de todas las dimensiones): _____

OBSERVACIONES:

12.9. Apéndice IX: *Historia de Juego* de Nancy Takata

HISTORIA DE JUEGO – NANCY TAKATA

1. Información general

Nombre: _____ Fecha de nacimiento: _____ Sexo: _____
Fecha: _____ Informante: _____
Problema que presenta: _____

2. Experiencias de juego previas

- a. Juego solitario
- b. Juego con otros
 - ___ Madre
 - ___ Padre
 - ___ Hermanos/as
 - ___ Compañeros
 - ___ Animales domésticos
 - ___ Otros miembros de la familia
- c. Juego con juguetes y materiales (preferencias tempranas)
- d. Juego de motricidad gruesa
- e. Juego simbólico o de simulación
- f. Deportes y juegos: colaboración grupal y competencia grupal
- g. Intereses creativos
- h. Hobbies, colecciones y otras actividades de tiempo libre
- i. Recreación - Actividades sociales

3. Evaluación de juego actual

- a. ¿Con qué juega el niño?
 - ___ Juguetes
 - ___ Materiales
 - ___ Mascotas

b. ¿Cómo juega el niño con juguetes y materiales?

c. ¿Qué tipo de juego evita o no le gusta?

d. ¿Con quién juega?

Solo

Padres

Hermanos/as

Compañeros

Otros

e. ¿Cómo juega el niño con otros?

f. ¿Qué posturas utiliza durante el juego?

g. ¿Cuánto tiempo juega con objetos? ¿Y con personas?

h. ¿Dónde juega?

Casa: adentro / afuera

Comunidad: Parque

Colegio

Iglesia

Otros

i. ¿Cuándo juega? (Horario diario entre semana y fines de semana)

4. Descripción del juego

5. Prescripción de juego

HOJA DE JUEGO (Resumen de la historia de juego)

Nombre:

Fecha de nacimiento:

Descripción

a. Época de juego:

b. Características:

Evidencia:	Conductas estimuladas:
No evidencia:	Conductas no estimuladas:

Descripción actual del juego

a. Conductas aceptables:

b. Alto riesgo:

Prescripción de juego:

12.10. Apéndice X: Cuestionario sociodemográfico

Código de identificación del alumno _____

Código de identificación del responsable legal _____

Fecha _____

1. Sexo:

<input type="checkbox"/>	Masculino
<input type="checkbox"/>	Femenino

2. Fecha de nacimiento y edad expresada en años y meses:

Día	Mes	Año	Años	Meses

3. Nivel socioeconómico:

<input type="checkbox"/>	Bajo
<input type="checkbox"/>	Medio - Bajo
<input type="checkbox"/>	Medio
<input type="checkbox"/>	Medio - Alto
<input type="checkbox"/>	Alto

4. Entorno de residencia:

<input type="checkbox"/>	Urbano
<input type="checkbox"/>	Semiurbano
<input type="checkbox"/>	Rural

5. Personas del núcleo residencial:

6. Número de hermanos y edades (indicar al lado):

<input type="checkbox"/>	0 (hijo/-a único/-a).
<input type="checkbox"/>	1
<input type="checkbox"/>	2
<input type="checkbox"/>	3
<input type="checkbox"/>	Más de 3. Indicar número: _____

7. Diagnóstico clínico:

<input type="checkbox"/>	No.
<input type="checkbox"/>	Sí. Indicar: _____

8. Productos de apoyo utilizados en la escuela:

<input type="checkbox"/>	No.
<input type="checkbox"/>	Sí. Indicar: _____

9. Necesidad específica de apoyo educativo dentro del colegio:

<input type="checkbox"/>	No.
<input type="checkbox"/>	Sí. Indicar: _____

10. Adaptación curricular:

<input type="checkbox"/>	No.
<input type="checkbox"/>	Sí. Indicar: _____

12.11. Apéndice XI: Dossier provisional¹⁵ de propuestas para la transformación del espacio

Propuestas para diseñar espacios que promuevan el juego libre de los infantes dentro de la escuela.

En el presente documento se presentan una serie de propuestas para la modificación del espacio con el objetivo de facilitar la manifestación del juego libre y por tanto, la promoción de la autonomía y del pensamiento creativo de los niños que lo practiquen.

Como se podrá observar en la [Figura 3](#), tanto el espacio del aula como de la zona de recreo se organizará por distintos rincones, a los cuales se les asignará un color determinado con el fin de diferenciarlos entre ellos.



Figura 3. Asignación de colores según los rincones propuestos.
De elaboración propia.

Para cada rincón, se han elaborado una serie de propuestas que consisten en la introducción de nuevos materiales o en la reorganización de los ya existentes. Dichas propuestas, contarán con una breve descripción así como fotografías que permitan que el lector¹⁶ del dossier

¹⁵ El presente dossier es provisional ya que puede sufrir alguna modificación tras la reunión con el grupo de discusión.

¹⁶Se utilizará el término en masculino indistintamente del género.

pueda hacerse a la idea de la transformación que se pretende llevar a cabo.

Cabe destacar que las propuestas buscan escapar de los materiales estructurados, utilizando objetos sencillos o poco elaborados, con el fin de que para jugar, los niños tengan que hacer uso de su capacidad creativa. Asimismo, los materiales serán en su gran mayoría naturales o reciclados así como gratuitos o de bajo coste.

Todos los objetos estarán al alcance y al acceso de todos los niños con el propósito de que no precisen de la ayuda de ningún adulto para su utilización. Podrán ser usados a su voluntad cuando el docente responsable les ofrezca la posibilidad de jugar. Una vez finalizado el juego, los niños serán los encargados de dejar el material tal y como lo encontraron en el inicio, asegurándose de mantener el espacio ordenado y limpio.

Será necesario que, de forma periódica, se revise el material con el fin de garantizar la seguridad y su correcto mantenimiento. Los niños tendrán la posibilidad de proponer la introducción de nuevos materiales no estructurados así como encargarse de conseguirlos por sí mismos, siempre y cuando cuenten con la autorización del profesor.

1. Organización de las modificaciones propuestas

A continuación, se muestran dos figuras de síntesis (una del aula y otra de la zona de recreo) que recogen información sobre las modificaciones propuestas para cada rincón, indicando que objetos se van a introducir en ellos así como cuáles serán los nuevos materiales que los niños tendrán a su plena disposición.

1.1. En el aula

En la [Figura 4](#) se muestran las modificaciones propuestas para el aula, organizadas por rincones.

Rincón del trabajo de mesa	<ul style="list-style-type: none">• Reorganización de sillas y mesas: colocadas en forma de U.
Rincón de las asambleas	<ul style="list-style-type: none">• Estantería con cojines, mantas y telas.
Rincón de la expresión plástica	<ul style="list-style-type: none">• Pared de pizarra.• Estantería con materiales naturales, reciclados, textiles, de ferretería, de papelería, pinturas.
Rincón de la experimentación	<ul style="list-style-type: none">• Mesa de arena• Estantería con materiales naturales y reciclados.
Rincón de la lectura y el descanso	<ul style="list-style-type: none">• Cabaña infantil.• Estantería con libros.• Estantería con cojines, mantas y telas.
Rincón de la psicomotricidad	<ul style="list-style-type: none">• Espejo.• Armario con materiales naturales, reciclados, textiles, tecnológicos.
Rincón del juego simbólico	<ul style="list-style-type: none">• Estantería con materiales naturales, reciclados, textiles, de ferretería, de papelería, pinturas.

Figura 4. Modificaciones propuestas para el aula.
De elaboración propia.

1.2. En la zona de recreo

En la **Figura 5** se muestran las modificaciones propuestas para la zona de recreo, organizadas por rincones.



Figura 5. Modificaciones propuestas para la zona de recreo.
De elaboración propia.

2. Descripción de las modificaciones propuestas

A continuación, se muestran las modificaciones propuestas, tanto para el aula como para la zona de recreo, junto con una breve descripción de cada una de ellas así como su organización y los materiales que se emplearán en su elaboración. También se muestran una serie de imágenes que permitan mostrar gráficamente la idea que se pretende conseguir así como ejemplificar sus posibles usos.

2.1. En el aula

- **Reorganización de sillas y mesas**

Descripción:

Nueva distribución de las mesas y de las sillas que se encuentran en el aula. En cada una de las patas de las sillas, se colocarán pelotas de tenis con el fin de evitar el ruido que hacen al ser arrastradas.

Tanto las mesas como las sillas se distribuirán formando una U, con el objetivo de que todos los niños puedan verse y comunicarse entre sí.

Organización:

Se colocarán en el “**rincón del trabajo en mesa**”.

Materiales:

Del mobiliario: sillas y mesas del aula ergonómicas para los alumnos que las vayan a utilizar¹⁷.

Reciclado: pelotas de tenis.

Fotografías:

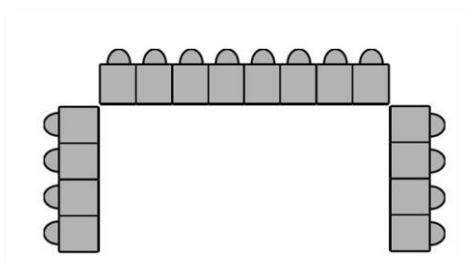


Figura 6: Distribución de sillas y mesas. ¹⁸

¹⁷ En caso de disponer de presupuesto económico, será recomendable comprar sillas y mesas ergonómicas que sean plegables y fáciles de transportar.

¹⁸ Fuente: Alonso O. Disposición en herradura o forma de U [Internet]. 2014 [Citado el 1 de noviembre de 2019]. Disponible en: <http://laeduteca.blogspot.com/2014/01/expediente-newton-organizacion-y.html>

- **Almacenaje del material no estructurado**

Descripción:

Se crearán cinco estanterías con palés de madera, colocadas próximas al rincón correspondiente. Albergarán el material necesario, variando según las características del rincón en cuestión.

Se colocarán a la altura de los niños para que sea accesible y esté al alcance de todos, sin la necesidad de que precisen ayuda de un adulto. Los objetos se organizarán en cajas de plástico que permitan clasificarlos según el tipo de material.

Organización:

Se colocará una estantería en cada uno de los rincones propuestos:

- “**Rincón de las asambleas**”.
- “**Rincón de la expresión plástica**”.
- “**Rincón de la experimentación**”.
- “**Rincón de la lectura y el descanso**”.
- “**Rincón del juego simbólico**”.

Materiales:

Naturales: hojas, piedras, palos de madera, piñas, líquenes, cortezas, cañas de bambú, semillas, conchas marinas, plumas de aves, arcilla...

Reciclados: palés de madera, cajas de cartón y plástico, botellas, latas, tapones de corcho y de plástico, chapas, CD de música...

Textiles: telas con tejidos y texturas diferentes, botones, cordones, cojines, mantas...

De ferretería: tornillos, tuercas, llaves, tubos, alambres, imanes...

De papelería: folios, lápices, rotuladores, ceras, gomas de borrar, afilalápices, tijeras, pegamento en barra, plastilina...

De librería: libros de lectura, libros de ilustraciones...

Fotografías:



Figura 7. Ejemplo de estantería fabricada.¹⁹



Figura 8: Ejemplo de caja con materiales textiles para el juego simbólico.²⁰



Figura 9: Ejemplo de material para la asamblea.²¹

¹⁹ Fuente: De González, A. Diez ideas para fabricar una estantería con palets de madera [Internet]. 20142018 [Citado el 1 de noviembre de 2019]. Disponible en: <https://www.milideas.net/10-ideas-para-fabricar-una-estanteria-con-palets-de-madera>

²⁰ Fuente: Caldwell J. Loose Parts [Internet]. 2016 [Citado el 1 de noviembre de 2019]. Disponible en: <https://fairydustteaching.com/2016/10/loose-parts/>

²¹ Fuente: La Asamblea [Internet]. 2015 [Citado el 1 de noviembre de 2019]. Disponible en: <http://elauladelosospandas.blogspot.com/2015/12/buenos-dias-hoy-os-voy-explicar-un.html>

- **Cabaña infantil**

Descripción:

Se podrá utilizar como área de juego, donde los niños puedan imaginar y crear el juego que deseen. Otra de las posibilidades que ofrece es la de utilizarse como lugar de reunión o refugio.

Organización:

Se colocará en el “**rincón del descanso y de la biblioteca**”. También podrá ser transportada al “**rincón del juego simbólico**”.

Materiales:

Reciclados: botes de cartón de leche del mismo tamaño.

De papelería: papel de regalo, papel plástico.

Fotografías:



Figura 10: Ejemplo de cabañas infantiles.
Fuente: De elaboración propia

- **Mesa de arena**

Descripción:

Se construirá a partir de una caja de plástico. Alrededor de la mesa habrá espacio suficiente como para que se pueda acceder a la arena desde todos los lados, además de estar a una altura a la que puedan tener acceso todos los niños. Podrán introducir en ella los objetos que precisen y deseen.

Organización:

Se colocará en el “**rincón de la experimentación**”.

Material:

Naturales: arena.

Reciclados: Tapa de una caja de madera o plástico.

Fotografía:



Figura 11: Ejemplos de mesas de arena.²²

²² Fuente: Estampadores de la naturaleza en la bandeja de madera [Internet]. 2019 [Citado el 9 de enero de 2019]. Disponible en: <https://screenpictures.ga/estampadores-de-la-naturaleza-en-la-bandeja-de-madera-naturaleza-stampers-pottingtabl/>

- **Pared de pizarra**

Descripción:

Se colocará sobre una pared donde no haya más elementos. Irá desde el suelo hasta la parte del techo, con el fin de que esté al alcance de cualquier niño. Los niños podrán diseñar gráfica y libremente, dibujos, ideas, sentimientos, fondos que quieran utilizar en su juego dramático...

Organización:

Se encontrará en el “**rincón de la expresión plástica**”.

Materiales:

De pintura: spray o lata de pintura de pizarra negra, tizas de colores, borrador.

Fotografía:



Figura 12: Ejemplo de pared de pizarra. ²³

²³ Fuente: Disponible en: Nomad Bubbles. Cómo hacer una pared de pizarra: ideas y consejos [Internet]. [Citado el 12 de enero de 2019]. Disponible en: <https://www.nomadbubbles.com/pared-pizarra/>

- **Espejo**

Descripción:

Se colocará sobre una pared donde no haya más elementos. Se colocará de tal forma que esté a la altura de todos los niños y que además, puedan observarse en él cómodamente. Los niños podrán jugar libremente con su cuerpo y hacer los movimientos que deseen, teniendo a mayores la posibilidad de observarse. Al tratarse también de un armario, tendrán en su interior objetos que podrán incluir, si lo desean, en sus juegos.

Organización:

Se encontrará en el “**rincón de la psicomotricidad**”.

Materiales:

Mobiliario: armario con espejo.

Naturales: hojas, piedras, palos de madera, piñas, líquenes, cortezas, cañas de bambú, semillas, conchas marinas, plumas de aves, arcilla...

Reciclados: cajas de cartón y plástico, botellas, latas, CD de música...

Textiles: telas con tejidos y texturas diferentes...

Electrónico: aparato de música con altavoces.

Fotografía:



Figura 13: Ejemplo de armario espejo.²⁴

2.2. En la zona de recreo

²⁴ Fuente: Disponible en: IKEA. LILLÅNGEN [Internet]. <https://www.ikea.com/es/es/p/lillangen-armario-con-espejo-1-puerta-blanco-80205168/>

- **Almacenaje del material no estructurado**

Descripción:

Se dispondrá de un aula que haga de almacén, la cual estará a libre disposición de los niños, con el objetivo de almacenar el material que los niños podrán sacar a la zona de recreo. Asimismo, se evita que dicho material pueda estropearse al dejarlo al aire libre.

Los objetos más pequeños se encontrarán en distintas cajas de cartón según el tipo de material que almacene. El resto, se encontrará ordenado con el fin de que estén accesibles para todos los niños que deseen utilizarlos.

Organización:

El material podrá ser sacado al exterior y utilizarse en los siguientes rincones:

- “**Rincón de la expresión plástica**”.
- “**Rincón de la experimentación**”.
- “**Rincón de la lectura y el descanso**”.
- “**Rincón de la psicomotricidad**”.
- “**Rincón del juego simbólico**”.
- “**Rincón de la música y la expresión corporal**”.
- “**Rincón de la naturaleza**”.

Materiales:

Naturales: hojas, piedras, palos de madera, piñas, líquenes, cortezas, cañas de bambú, semillas, conchas marinas, plumas de aves...

Reciclados: neumáticos, palés de madera, cajas de cartón y plástico, botellas, latas, tapones de corcho y de plástico, chapas, CD de música...

Textiles: telas con tejidos y texturas diferentes, botones, cordones, cojines, mantas...

De ferretería: tornillos, tuercas, llaves, tubos, alambres, imanes, cables...

De papelería: folios, lápices, rotuladores, ceras, gomas de borrar, afilalápices, tijeras, pegamento en barra, plastilina, cinta adhesiva de colores, tizas de colores...

De librería: libros de lectura, libros de ilustraciones...

De jardinería: herramientas de jardín, sacos de tierra, semillas...

Fotografías:



Figura 14: Ejemplo de uso de material en expresión artística.²⁵



Figura 15: Ejemplo de uso de material en psicomotricidad. ²⁶



Figura 16: Ejemplo de uso de material en el juego simbólico. ²⁷

²⁵ Fuente: Fairy Dust Teaching. 16 Ways Loose Parts Can Ignite Curiosity [Internet] 2017 [Citado el 29 de diciembre de 2019]. Disponible en: <https://fairydustteaching.com/2017/11/16-ways-loose-parts-ignite-curiosity/>

²⁶ Fuente: De la Torre C. Jugar a futbol-chapas [Internet] Disponible en: <https://www.pinterest.es/pin/321866704621966632/>

²⁷ Fuente: ¿Qué es el juego simbólico? [Internet] 2019 [Citado el 10 de enero de 2019]. Disponible en: <https://embarazo10.com/que-es-el-juego-simbolico/>

- **Cueva con forma de tipi**

Descripción:

Se construirá utilizando palos de madera como base. Para darle forma de refugio, se colocarán alrededor telas en forma de tipi. Se puede utilizar como área de juego, refugio, descanso, reunión...

Organización:

Se colocará en el “**rincón de la lectura y del descanso**”.

Materiales:

Naturales: palos de madera.

Textiles: Trozos de telas de diferentes tamaños, texturas, colores...

Fotografía:



Figura 17: Ejemplo de cueva con forma de tipi. ²⁸

²⁸ Fuente: Rejuega. Ideas para crear patios de escuelas que inviten a jugar libremente y aprender [Internet]. 2016 [Citado el 5 de noviembre de 2019]. Disponible en: <http://rejuega.com/juego-aprendizaje/juego-educativo/ideas-para-crear-patios-de-escuelas-que-inviten-a-jugar-libremente-y-aprender>

- **Laberinto**

Descripción:

Se construirá un laberinto sobre una de las pistas de cemento, que ofrecerá la posibilidad de que los niños inventen y diseñen diferentes juegos y movimientos. Contará con diferentes caminos, formas y colores, haciendo que los recorridos coincidan entre sí.

Organización:

Se encontrará en el “**rincón de la psicomotricidad**”.

Material:

De papelería: cinta adhesiva de colores diferentes.

Fotografía:



Figura 18: Ejemplo de laberinto.²⁹

²⁹ Fuente: Rejuega. Cómo convertir un patio gris en un patio con color, juego y aprendizaje. 2017 [Citado el 22 de noviembre de 2019]. Disponible en: <http://rejuega.com/juego-aprendizaje/juego-educativo/como-convertir-un-patio-gris-en-un-patio-con-color-juego-y-aprendizaje/>

- **Areneros**

Descripción:

Habr  un arenero de arena y otro de tierra. En ambos, los alumnos podr n crear juegos que promuevan el desarrollo f sico, ps quico y social.

Organizaci n:

El arenero de tierra se encontrar  en el “**rinc n de la naturaleza**”, mientras que el de arena en el “**rinc n de la psicomotricidad**”.

Materiales:

Naturales: tierra y arena.

Reciclados: neum ticos.

De pintura: spray acr lico de colores.

Fotograf a:



Figura 19. Ejemplo de arenero de arena.³⁰



Figura 20: Ejemplo de arenero de tierra. ³¹

³⁰ Fuente: Dicas decora o [Internet]. 2016 [Citado el 18 de diciembre de 2019]. Disponible en: <https://www.pinterest.es/pin/93660867229684768/>

³¹ Fuente: Tracy L. Tire recycle [Internet] 2018 [Citado el 12 de diciembre de 2019]. Disponible en: <https://www.pinterest.es/pin/534380312010038973/>

- **Alfombra sensorial**

Descripción:

Se construirá con el fin de que los niños puedan experimentar a nivel sensorial y puedan incluir este elemento en sus juegos, como puede ser utilizando la zona como escenario para jugar o recrear historias.

Se colocará de tal forma que los neumáticos estén pegados y unidos entre ellos, formando un circuito. Alrededor no habrá ningún otro objeto con el fin de que puedan acceder a cualquiera de ellos sin ninguna dificultad.

Organización:

Se encontrará en el “**rincón de la experimentación**”.

Materiales:

De reciclaje: neumáticos.

De naturaleza: hierba, piedras, arena, paja, tierra...

Fotografía:



Figura 21: Ejemplo de pasillo sensorial. ³²

³² Fuente: Diy garden ideas. Barfusspfad – Fühlparcour [Internet]. 2019 [Citado el 22 de diciembre de 2019]. Disponible en: <https://diygarden6.enuygunevdenevenakliyat.com/barfusspfad-fuhlparcour/>

- **Escenario**

Descripción:

Se construirá con el fin de que los niños tengan una zona donde puedan expresarse a través de la música y del movimiento. La zona donde se encuentre será lo más alejada posible, evitando que no haya mucho ruido.

Organización:

Se encontrará en el “**rincón de la música y la expresión corporal**”.

Materiales:

De reciclaje: palés de madera.

Textiles: telas de diferentes colores y estampados, cuerdas.

Tecnológico: dispositivo de música y altavoces.

Fotografía:



Figura 22: Ejemplo de escenario. ³³

³³ Fuente: Rejuega. Ideas para crear patios de escuelas que inviten a jugar libremente y aprender [Internet]. 2016 [Citado el 5 de noviembre de 2019]. Disponible en: <http://rejuega.com/juego-aprendizaje/juego-educativo/ideas-para-crear-patios-de-escuelas-que-inviten-a-jugar-libremente-y-aprender/>

3. Planos del espacio con las modificaciones propuestas

A continuación, se mostrarán distintos planos³⁴ (del aula y de la zona de recreo) que reflejan por colores cómo estarán distribuidos en el espacio los rincones propuestos así como el material que ha sido diseñado para cada uno de ellos.

3.1. En el aula



Figura 23. Plano de la distribución de los rincones en el aula.



Figura 24. Plano del rincón de la asamblea.

³⁴ Fuente: Los Sims 4. Electronic Arts. 2017; versión 1.42.30.1020.



Figura 25. Plano del rincón de la expresión artística.

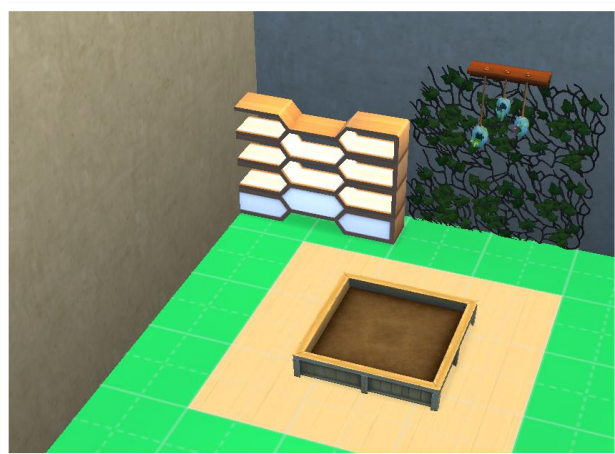


Figura 26. Plano del rincón de la experimentación.



Figura 27. Plano del rincón del descanso y la lectura.

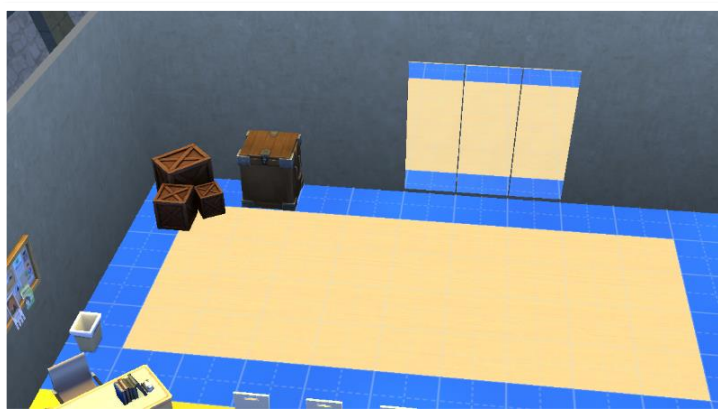


Figura 28. Plano del rincón de la psicomotricidad.

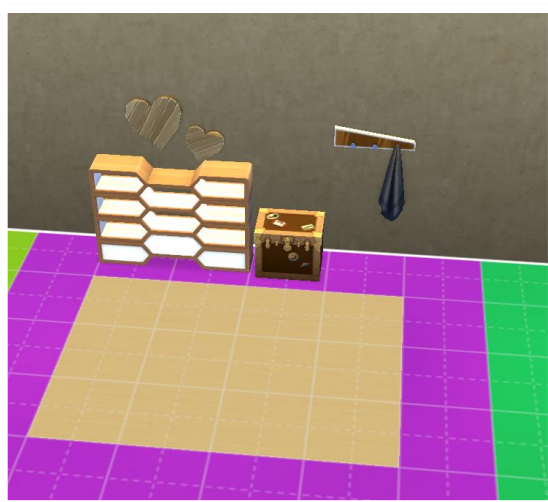


Figura 29. Plano del rincón del juego simbólico.

3.2. En la zona de recreo



Figura 30. Plano de la distribución de los rincones en el recreo.



Figura 31. Plano del almacén.

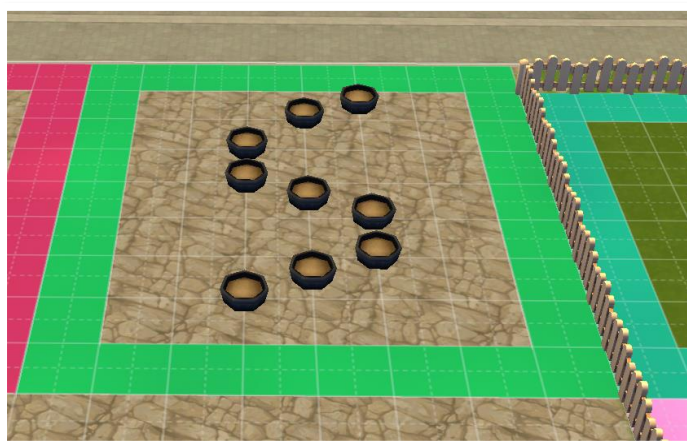


Figura 32. Plano del rincón de la experimentación.

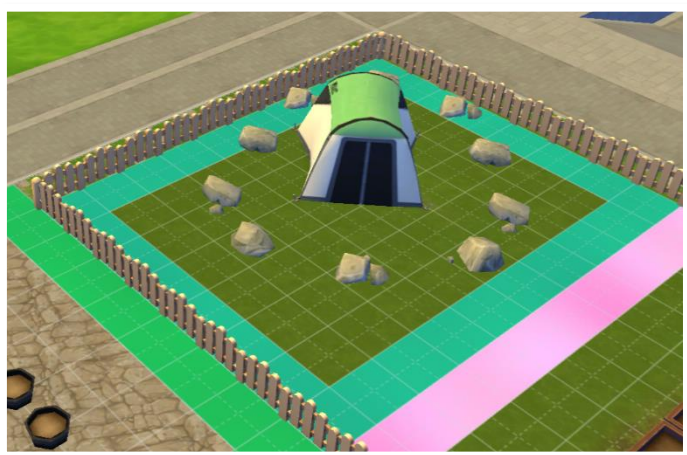


Figura 33. Plano del rincón del descanso y la lectura.

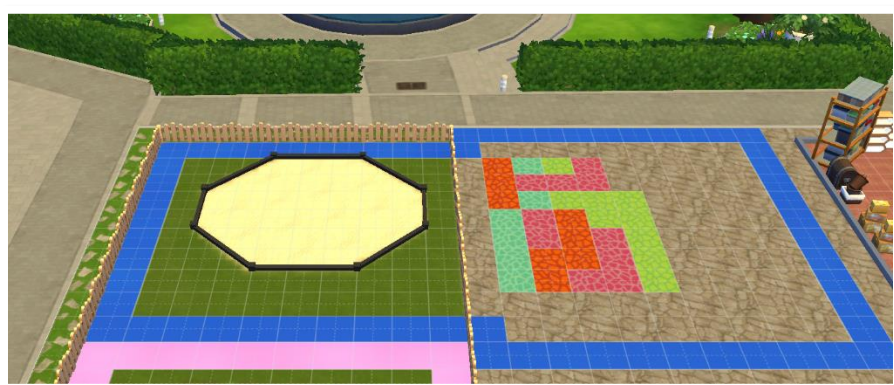


Figura 34. Plano del rincón de la psicomotricidad.



Figura 35. Plano del rincón de la música y la expresión corporal.



Figura 36. Plano del rincón de la naturaleza.

12.12. Apéndice XII: Lista de abreviaturas

AOTA. Asociación Americana de Terapia Ocupacional (American Occupational Therapy Association)

CEIC. Comités de Ética de la Investigación Clínica de Galicia.

IAP. Investigación-Acción-Participativa.

UDC. Universidad de la Coruña.

TFG. Trabajo Final de Grado.

TO. Terapia Ocupacional.

WFOT. World Federation of Occupational Therapists.