IPLACEX
TECNOLÓGICO NACIONAL

Taller de Material Didáctico

UNIDAD Nº 1

Fundamentos teóricos y prácticos sobre la importancia de uso de material didáctico y ambientación del aula.

Introducción

Si se quiere brindar a los estudiantes las condiciones necesarias para un desarrollo adecuado, en un espacio saludable, con condiciones afectivas y ambientales apropiados, debemos entregarles los recursos y materiales pertinentes para que vivan su proceso enseñanza aprendizaje lo más plenamente posible, realizando observaciones, descubrimientos, aprendiendo del ensayo y el error y tomando conciencia de sí mismos y el entorno.

En la educación infantil, los materiales didácticos son instrumentos que posee el educador para desarrollar el proceso educativo, ya que los materiales didácticos son mediadores en el proceso de enseñanza aprendizaje. Con el uso de ellos, se pueden trabajar los contenidos, pero además, y no menos importante, se puede estimular la atención de los estudiantes y motivar y despertar su interés.

El material didáctico resulta un instrumento importante para la realización de las actividades, del juego, la manipulación y el descubrimiento del niño. Por esta razón, éste deberá ser variado, estimulante y significativo, como una forma de no relegar la actividad del estudiante a un segundo plano.

En relación a los estudiantes con necesidades educativas especiales, Nuria Otero Martínez (2007) explica: “Toda escuela que atienda a alumnos con necesidades educativas especiales debe poseer recursos materiales generales y específicos. Como ya he señalado, los recursos materiales se dan en cualquier centro y en lo referente a la atención del alumnado con necesidades educativas especiales se atiende a la organización del espacio físico del centro, la distribución y adaptación del mobiliario y del material didáctico. Estos recursos en ocasiones habrán de ser modificados y/o adaptados para resultar accesibles para alumnos con necesidades educativas especiales, por ejemplo el mobiliario y material didáctico deberá adaptarse cuando sea necesario colocando elementos que faciliten su manejo y utilización por parte de los alumnos con necesidades a través de engrosadores, sistemas de correas, sillas con reposapiés, bordes en las mesas…. según el área de intervención y según la deficiencia del alumno”.

En esta unidad se procederá a hacer un análisis del uso de material didáctico en educación y en educación especial para lograr de esta forma la valoración del uso de éste en el proceso educativo por parte de los educadores

Ideas Fuerza

1. Material didáctico.
2. Aprendizaje.
3. Uso de material didáctico en Educación.
4. Criterios de selección de material didáctico.
5. Importancia del uso de material didáctico.

Desarrollo

Material Didáctico en la enseñanza

- ***Aproximación teórica al problema del aprendizaje***

Los cambios en educación en la escuela están movidos, entre otros, por lograr mejores aprendizajes en los estudiantes. Para esto, deben considerarse las características individuales de cada uno de ellos, sus similitudes y diferencias, sus particularidades histórico sociales, emocionales y cognitivas. De lo contrario, posiblemente, se realizará el proceso de enseñanza, pero no se asegura movilizar los procesos de aprendizaje.

Según Piaget (1977), los estudiantes en su etapa escolar se encuentran en el estadio de las operaciones concretas. Esto, según sus estudios realizados en niños europeos, sucede aproximadamente entre los siete y doce años, edades que en Chile son atendidas por la educación escolar básica.

En este estadio, el desarrollo de los estudiantes está marcado por una necesidad gradual del pensamiento egocéntrico y por el aumento en la capacidad de centrarse en mayor cantidad de aspectos de un mismo estímulo. Aquí aparece en ellos el concepto de agrupación. Desde aquí se observa la evolución de la inteligencia representativa y el tránsito del pensamiento intuitivo al operatorio.
Estos niños comienzan a desarrollar pensamiento lógico.

Para Piaget (1990), existe una evolución funcional continua de manera paulatina, las acciones interiorizadas que hasta ahora permanecían aisladas pueden comenzar a integrarse de manera sistémica. La capacidad de integrar sistemáticamente le otorga al pensamiento operatorio la condición de equilibrio, ausente en el pensamiento intuitivo. Cabe destacar que la condición para lograr esta evolución funcional de manera estable, es la característica concreta de los objetos conocidos. Poder conocer los objetos imaginarios o abstractos queda fuera de las posibilidades de los estudiantes en esta etapa de desarrollo evolutivo.

Otra aproximación a respuestas de cómo mejorar aprendizajes en la escuela, se puede intentar desde la investigación del diseño curricular, sin embargo, uno de los retos a asumir es la confrontación teórica y práctica de la didáctica para mejorar los resultados en el aprendizaje de los estudiantes.

Chevallard, Bosch y Gascón, (1998) apuntan: “Desde el punto de vista de la enseñanza, y una vez seleccionado los contenidos de la educación obligatoria, se tiende a considerar “el problema del currículo” únicamente como una cuestión de

secuenciación y temporalización de los mismos, que desemboca en el problema de la metodología de la enseñanza" (p.122).

"(…)El punto de vista de la didáctica propone que el problema de la elaboración del currículo, que tradicionalmente había sido considerado como un problema esencialmente pedagógico, tiene un componente matemático esencial. No se trata únicamente de un problema de secuenciar y temporalizar los contenidos del currículo, sino de realizar un trabajo matemático de reorganización de los elementos técnicos, tecnológicos y teóricos que componen cada obra con base en las cuestiones a las que ésta responde. Se trata en definitiva, de una verdadera reconstrucción creativa de las obras que forman el currículo (pp.127).En este intento de mejorar aprendizajes, Chevallard (1998) aporta el concepto de transposición didáctica para referirse a la serie de cambios y transformaciones que sufre un conocimiento cuando es traspasado de la institución que le dio origen a otra, con la finalidad de que sea enseñado. Afirma que detrás del surgimiento de dicho conocimiento hay una serie de situaciones, motivaciones, argumentaciones e intereses, los cuales quedan oscurecidos cuando llega a tener un status en una cierta comunidad científica; es decir, el saber ha sido despersonalizado, atemporalizado y descontextualizado.

Los problemas que le dieron origen son ignorados, se le relaciona con otros y se le inserta en un cuerpo sistematizado, lo que le confiere la denominación de saber erudito. Desde aquí, la adquisición de objeto enseñado se dificulta en gran medida para los estudiantes cognoscentes. El saber erudito, generado en la comunidad de expertos, para ser considerado como un saber apto para su enseñanza a una audiencia escolar, deberá sufrir una serie de modificaciones y adaptaciones. Tendrán que ser entonces los interesados en ello, autoridades de instituciones educativas, especialistas, profesores y expertos en currículum, es decir los que forman parte de la noosfera, los que construyan una serie de relaciones, motivaciones, argumentaciones e implementaciones que permitan el conocimiento del objeto de enseñanza.

Así aparecerá el contexto, parte esencial de la actividad de aprendizaje de las personas. Para Cantoral y Farfán (2003), éstas aprenden en cuanto realizan prácticas sociales. El énfasis en la dimensión social del aprendizaje lleva a enfatizar la noción de conocimiento, que diferencia el conocimiento tradicional acumulativo, con valor por sí mismo, objetivo y preexistente, de un conocimiento situacional, sólo validado en la movilización de las interacciones sociales, espacio en donde se adecua, modifica, enriquece, re significa, construye y reconstruye. La construcción del conocimiento, tiene desde aquí un énfasis social, no solo en cómo se construye el concepto en relación a su estructura formal, sino cómo se construye en relación a las intencionalidades e interpretaciones humanas.

Cabe señalar que éstas están determinadas por las interacciones con los otros y con el mundo concreto que el niño de la escuela básica chilena puede conocer. Esto mueve la implementación de la enseñanza a generar espacios discursivos provistos de herramientas concretas que medien entre el objeto de conocimiento y el niño

conocedor. Así, el lenguaje de las herramientas predomina al lenguaje de los objetos, entendiendo que la herramienta no es sólo el objeto, sino que está definida desde la intención humana determinada socialmente en cuanto a su origen, su motivo u su programa, vale decir, “la piedra no es martillo hasta que existe la intención de utilizarla para golpear para que se logre un propósito”.

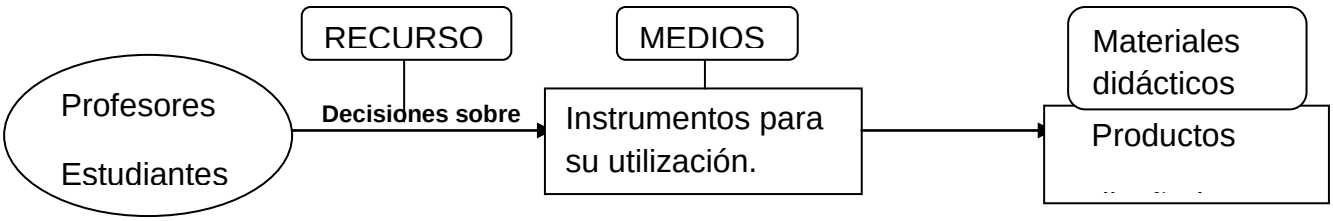
Así, el trabajo de aula dispuesto por el profesor puede ser una herramienta que dé paso a la transformación del conocimiento. Entonces una vez presentada, material y concretamente, una noción de concepto podría ser interpretado, significado y redefinido teniéndose tantos nuevos conceptos como estudiantes, en cuanto prácticas, hubieren en el aula.

Karla Sepúlveda. Magister en Educación.
Chile 2011

RECURSOS, MEDIOS Y MATERIAL DIDÁCTICO

Desde una perspectiva didáctica podríamos decir que recurso es una forma de actuar, o más bien la capacidad de decidir sobre el tipo de estrategias que se van a utilizar en los procesos de enseñanza; es, por tanto, una característica inherente a la capacidad de acción de las personas.
Los medios didácticos podríamos definirlos como el instrumento del que nos servimos para la construcción del conocimiento; y, finalmente, los materiales didácticos serían los productos diseñados para ayudar en los procesos de aprendizaje. Moreno I. (2008)

Lo podemos ver en el siguiente gráfico:



ACTIVIDAD
Si tuvieras que planificar una clase cuyo contenido es “Los números del 1 al 10” ¿Qué recursos, medios y materiales utilizarías?.

MATERIAL DIDÁCTICO PARA LA ENSEÑANZA

Según MINEDUC (1999), material didáctico se refiere a “aquellos medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje, dentro de un contexto educativo, estimulando la función de los sentidos para acceder de manera fácil a la adquisición de conceptos habilidades, actitudes o destrezas”.

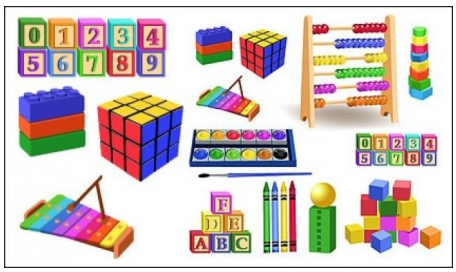
Estas herramientas didácticas son aparatos esenciales para el desarrollo de estrategias que promuevan el desarrollo y aprendizaje de los estudiantes. MINEDUC afirma que ellos aprenden mejor cuando interactúan y se involucran en los procesos de manera activa; “los materiales didácticos son recursos metodológicos que posibilitan que este proceso se dé adecuadamente, pues ofrecen una gama amplia de posibilidades de interacción, de exploración, de creación y lo que es más importante, de integración de las experiencias y conocimientos previos de los niños en las situaciones de aprendizajes para generar nuevos conocimientos. El material didáctico enriquece el ambiente educativo pues posibilita que el educador ofrezca situaciones de aprendizaje entretenidas y significativas para los niños, estimulando la interacción entre pares y por tanto desarrollando habilidades sociales (respetar turnos, compartir, entre otros), permitiendo que los niños resuelvan problemas, se planteen interrogantes, se anticipen a situaciones y efectúen nuevas exploraciones y abstracciones” (MINEDUC, 1999, pp. 5-6)

La incorporación de material didáctico en la enseñanza favorece situaciones como las detalladas a continuación: Entendiéndose al juego como una actividad principal en el trabajo con los niños, se puede articular lo recreativo y las intenciones pedagógicas expresadas en la propuesta de planificación, en torno a materiales que constituyan una herramienta didáctica con el cual los niños interactúen, pudiendo a partir de esta relación, promover diversos aprendizajes. Los materiales didácticos son herramientas de importancia en la implementación de estrategias orientadas a la promoción del desarrollo de niños y niñas.

“Ellos aprenden mejor cuando interactúan y se involucran en los procesos de manera activa; los materiales didácticos son recursos metodológicos que posibilitan que este proceso se dé adecuadamente, pues ofrecen una gama amplia de posibilidades de interacción, de exploración, de creación y lo que es más importante, de integración de las experiencias y conocimientos previos de los niños en las situaciones de aprendizajes para generar nuevos conocimientos” (MINEDUC, 1999, pp. 7).

El material didáctico enriquece la topología intencionada del aula, pues posibilita que el educador ofrezca situaciones de aprendizaje motivadoras, lúdicas y significativas para los niños, promoviendo la interacción con sus pares, lo que se traduce en el desarrollo de habilidades sociales como respetar turnos, compartir, ceder y trabajar colaborativamente. El uso de material concreto favorece la resolución de problemas, movilizando al niño de la intuición a la exploración material que permite el establecimiento de algunas certezas que llevan a la solución buscada.

Debe tenerse en cuenta que al planificar un trabajo de aula que considere material didáctico concreto, es necesario considerar no solo las características de los niños que aprenderán, sino la ontología del objeto que se enseñará. La correspondencia ontológica entre el objeto concreto (el material didáctico) y el objeto a enseñar (el contenido) debe asegurar la epistemología de este último. No todos los materiales concretos ayudan en el aula.



USO DE MATERIAL CONCRETO.

Cuando se incorporan materiales didácticos a la enseñanza debe asegurarse que estos estén dentro de la sala de clases y al alcance de los niños en cada ocasión que ellos lo requieran. MINEDUC (1999), recomienda organizarlos manera tal que su uso y presencia sea fácilmente regulable por un adulto, para esto se puede implementar:

• Rincones o áreas permanentes o desmontables. En ocasiones la rotulación de estas áreas puede ser de ayuda

• Muebles o repisas para guardar los materiales, esto favorece los hábitos de orden y cuidado de los materiales en los estudiantes. Cuando se incorpora material didáctico al trabajo de enseñanza, la planificación de aula debe considerar los tiempos para la distribución, orden y guardado del material. Estas tres actividades promueven el desarrollo de hábitos de orden y cuidado del ambiente en los estudiantes. Además asegura que los materiales no se deterioren y puedan ser usados nuevamente.

Karla Sepúlveda. Magister en Educación.
Chile 2011

ACTIVIDAD

Tú puedes tener tu sala de clases con una gran cantidad de material concreto. ¿Significa esto que este material es didáctico?
Da 3 razones que justifiquen la función didáctica del material concreto.

Criterios para la selección y el uso de material educativo

El niño aprende a través de las experiencias, por tanto, se requieren recursos para experimentar y realizar un aprendizaje activo. Estos recursos o materiales educativos cumplen la función de fomentar que los niños comenten, experimenten, deduzcan, hagan hipótesis, escuchen, dibujen, escriban, etc. Su importancia radica en que enriquecen la experiencia sensorial, base del aprendizaje, así como aproximan al niño a la realidad de lo que se requiere enseñar, ofreciéndole una noción más exacta de los hechos o fenómenos estudiados

El material educativo es aquel que con su presencia manipulación, etc., provoca la emergencia, desarrollo y formación de determinadas capacidades, actitudes o destrezas en el niño/a, no es un medio que facilite la enseñanza, es la enseñanza misma, manipular es ya aprender.

Así, desde la perspectiva constructivista del aprendizaje de Piaget, incluso para el propio Ausubel, se recuerda que en la primera infancia la inteligencia de los niños es, sobre todo, práctica. Y ello significa que la acción o manipulación directa sobre los objetos es la base para que los alumnos puedan llevar a cabo los procesos de asimilación que les permiten la adquisición de cualquier tipo de aprendizaje. Y claro, esta acción sólo es posible si en el aula se disponen recursos materiales para el trabajo escolar.

Estos materiales son los que estarán en constante contacto con los niños y serán las herramientas facilitadoras de aprendizaje, por ello se deben tener en cuenta ciertos criterios al seleccionarlos:

ASPECTO FISICO

- El material educativo debe ser resistente y garantizar una durabilidad a largo plazo.
- El tamaño adecuado permite la fácil manipulación.
- Seguridad: Bordes redondeados, aristas que no corten.
- Elaborado con sustancias no tóxicas.
- De fácil manejo al manipularlos, de ser posible presentarlos en envases transparentes para su identificación y que reúnan facilidades para el traslado.
- Atractivos, es decir, con diseños de colores vivos que despiertan la atención y curiosidad e los niños.

**Foto cortesía de Kiddys House*.

ASPECTO GRAFICO:

- La impresión debe ser clara.
- Los colores deben estar claramente definidos.
- La diagramación: ágil y fluida.
- El tamaño debe ser apropiado.
- Las ilustraciones deben ser claramente pertinentes.

Foto cortesía de Kiddys House

ASPECTO PEDAGOGICO:

- Coherencia con las competencias curriculares. Se debe establecer claramente la finalidad del material con relación a las capacidades competencias del currículo. Con frecuencia se ven las aulas con materiales muy vistosos en los sectores, pero que solo son adornos sin posibilidades de uso por parte de los niños.
- Polivalentes, es decir que puedan ser utilizados para estimular competencias de las diferentes áreas y en variedades que se programen dentro de un marco globalizados de acción.
- Los niños pueden usarlo de manera autónoma.
- Debe ser compatible con los intereses y necesidades de aprendizaje de los niños.
- Es adecuado al nivel de desarrollo de los educandos.
- No muy estructurado, es decir que permitan activar la imaginación del niño a través de diferentes propuestas de uso.

Foto cortesía de Kiddys House

EL MATERIAL EDUCATIVO EN EL AULA ES IMPORTANTE PORQUE AYUDA A:

- Fomentar el trabajo en grupo y el aprendizaje significativo de los niños.
- Estimular la observación, experimentación, el contacto con la realidad y el desarrollo de la conciencia crítica, la actividad creadora.
- Favorecer el intercambio de experiencias con sus compañeros y el docente.
- Propiciar la reflexión.

- Fomentar la investigación.
- Estimular el ejercicio de actividades que contribuyen al desarrollo de nuevas habilidades, destrezas, hábitos y actitudes.

www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-etapa12.htm

LA IMPORTANCIA DE LOS MATERIALES DIDÁCTICOS DENTRO DEL AULA

El material didáctico favorece el proceso de aprendizaje en los estudiantes, gracias al contacto práctico-lúdico con elementos reales que activan el gusto por aprender, que estimulan el desarrollo de la memoria, la motricidad fina y gruesa, la parte cognitiva, física, entre otros aspectos fundamentales en la evolución del sujeto. El material didáctico es una alternativa para el aprendizaje práctico-significativo, que depende, en gran medida, de la implementación y apropiación que haga la docente de ello en su propuesta metodológica; por tal motivo, es preciso resaltar que para inducir a un estudiante en el ejercicio del material didáctico, deben utilizarse objetos muy diferentes entre sí, para avanzar gradualmente con otros objetos similares pero con algunas diferencias muy sutiles.

Son evidentes las posibilidades que existen para vincular el juego con la implementación del
material didáctico, inmerso en las actividades pedagógicas orientadas y que exige el currículo basado en el juego libre, la indagación e investigación con las que se busca motivar al niño para que él mismo construya sus propios aprendizajes. De igual forma, es pertinente pensar en la educación de los sentidos, que es posible mediante el empleo de diversos objetos clasificados, de acuerdo con sus cualidades.

Los materiales que estimulan los sentidos y ejercitan el conocimiento, combinados con la
capacidad mental y motriz del niño, son los que en realidad lo preparan en el aprestamiento lógico matemático y lecto-escritural que necesita como base para su desempeño en la vida escolar, como lo argumenta Montessori (1967): "*Los objetos más importantes del ambiente son los que se prestan a ejercicios sistemáticos de los sentidos y de la inteligencia con una colaboración armoniosa de la personalidad síquica y motriz del niño y que poco a poco le conduce a conquistar, con exuberante y poderosa energía, las más duras enseñanzas fundamentales de la cultura: leer, escribir y contar" (p. 81).*

Se observa que el mismo ambiente propicia materiales sensoriales que apuntan a la estimulación y desarrollo tanto de la personalidad psíquica como de las habilidades en el infante, lo que posibilita un avance en la construcción y reconstrucción de saberes

esenciales en la cultura de todo hombre y señala nuevas metodologías que evidencian la implementación del material didáctico con unos fines determinados y que resulta significativo en la medida en la que facilita la adquisición de conocimientos complejos para el sujeto.

Anyela Milena Manrique Orozco, Adriana María Gallego Henao
Fundación Universitaria Luis Amigó.
Colombia 2012

Escribe cinco razones que apoyan la importancia de usar material concreto en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Conclusión

Los niños necesitan observar, descubrir, manipular… para aprender. La escuela debe brindar a sus estudiantes las condiciones necesarias para que el proceso de aprendizaje se vea enriquecido con los recursos y materiales pertinentes para lograr un desarrollo cognitivo adecuado y efectivo.

El educador debe procurar el uso de material didáctico en el proceso de enseñanza y aprendizaje como una forma de motivar a los niños, lograr su atención e interés y de esta forma trabajar de mejor forma los contenidos, en un ambiente didáctico, que sea óptimo para lograr un aprendizaje más significativo y duradero en los estudiantes.

En relación a los estudiantes con necesidades educativas especiales , la importancia del uso de material didáctico resulta imprescindible, comprometiéndose los docentes a realizar la adecuación y adaptación de estos según las necesidades específicas y el área de intervención que los estudiantes requieran.

Es por estas razones, que las aulas deben contar con los recursos y materiales necesarios y los docentes deben valorar el uso de estos, para el logro de un aprendizaje efectivo, afectivo y permanente.

Bibliografía.

Manrique Orozco, A. M. y Gallego Henao, A. M. 2013. El material didáctico para la construcción de aprendizajes significativos. *Revista Colombiana de Ciencias Sociales.*

Otero, N. 2009.La escuela y la atención a los alumnos con necesidades educativas especiales. Cuadernos de educación y desarrollo.

Sepúlveda, Karla. 2011. Material didáctico para la enseñanza. Universidad de Talca.

www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-etapa12.htm

IPLACEX
TECNOLÓGICO NACIONAL

IPLACEX
TECNOLÓGICO NACIONAL

Taller de de Material Didáctico

UNIDAD Nº 1

Fundamentos teóricos y prácticos sobre la importancia de uso de material didáctico y ambientación del aula.

Introducción

Danielson Ch. (1996) decía que *"las mejores estrategias de enseñanza son las peores en un ambiente de caos"*. Es decir, indica la importancia de crear un buen ambiente en el aula, para que exista un clima tal, que la enseñanza genere aprendizajes permanentes. Un buen clima de aula es imprescindible.

Existen variados estudios que indican que una condición básica para el logro de aprendizajes, es conformar un clima de trabajo en el aula que permita a los estudiantes desarrollar sus potencialidades y ponerlos a disposición de los aprendizajes que el docente le propone.

La generación de un buen clima de aula es trascendental para lograr implementar de forma efectiva el currículum escolar.

Amanda Céspedes (2013) expresa al referirse a la diversidad y la inclusión en el aula: " *Desde la experiencia, los profesores saben que al interior de la sala reina la diversidad. Los niños son distintos por su género, clase social, experiencias, oportunidades, biografía, carencias y dones. Pero también son diferentes porque llevan en su interior un cerebro particular, el cual constituye la interfaz entre su interioridad y el mundo, el cual muestra ritmos, modalidades y peculiaridades madurativas en las dos primeras décadas del ciclo vital, que son el momento de máxima plasticidad cerebral… La idea es que una vez expresados los talentos de cada alumno, estos se potencien para llevarlos a su máxima expresión"*

La creación de un ambiente adecuado para la enseñanza de todos, depende de algunos factores, tales como, la claridad y consistencia de las normas y del ambiente organizado de trabajo.

En esta unidad nos referiremos al concepto de Clima de aula desde un contexto teórico, así como también conoceremos elementos que aportan a lograr un clima de aula óptimo para el aprendizaje. Además, analizaremos y reflexionaremos sobre la forma de lograr este clima. Finalmente, se entregarán algunas ideas que sirvan para crear un ambiente de aprendizaje en el aula que ayude al logro de un mejor clima.

Ideas Fuerza

1. Clima de aula.
2. Ambiente educativo.
3. Determinantes de un buen clima de aula.
4. Elementos que aportan a la generación de un buen clima.
5. Espacio físico y ambiente educativo.

Desarrollo

CONCEPTO DE AMBIENTE EDUCATIVO Y CLIMA DE AULA

Al diseñar un proceso educativo, es necesario tomar decisiones respecto de cómo se organizarán los diversos contextos que están involucrados en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Esto significa resguardar que sean consistentes entre sí, y adecuados en su selección y organización, pudiendo de esta forma, apoyar el logro de los aprendizajes esperados propuestos.

Es importante recordar que los contextos para el aprendizaje deben ser organizados de acuerdo a la realidad de cada establecimiento y curso, con el propósito de ofrecer un proceso educativo pertinente y significativo para los niños(as), sus familias y la comunidad. En este sentido, es el equipo de aula el principal responsable de adaptar el proceso de enseñanza y aprendizaje, pudiendo de esta manera, acercar el proceso educativo a los requerimientos y características de cada curso.

Se entiende por ambiente educativo, "*tanto del espacio físico como las interacciones que se favorecen en su interior."* De esta manera, el ambiente educativo contempla no solo los espacios físicos de aprendizaje disponibles en el establecimiento educativo (tanto al interior como al exterior del aula), sino que también las oportunidades de interacción entre las distintas personas que componen la comunidad educativa.

Así, el ambiente educativo constituye un espacio de encuentro e interacción entre los niños(as) y adultos, para el desarrollo de experiencias de aprendizaje que los involucran en forma integral.

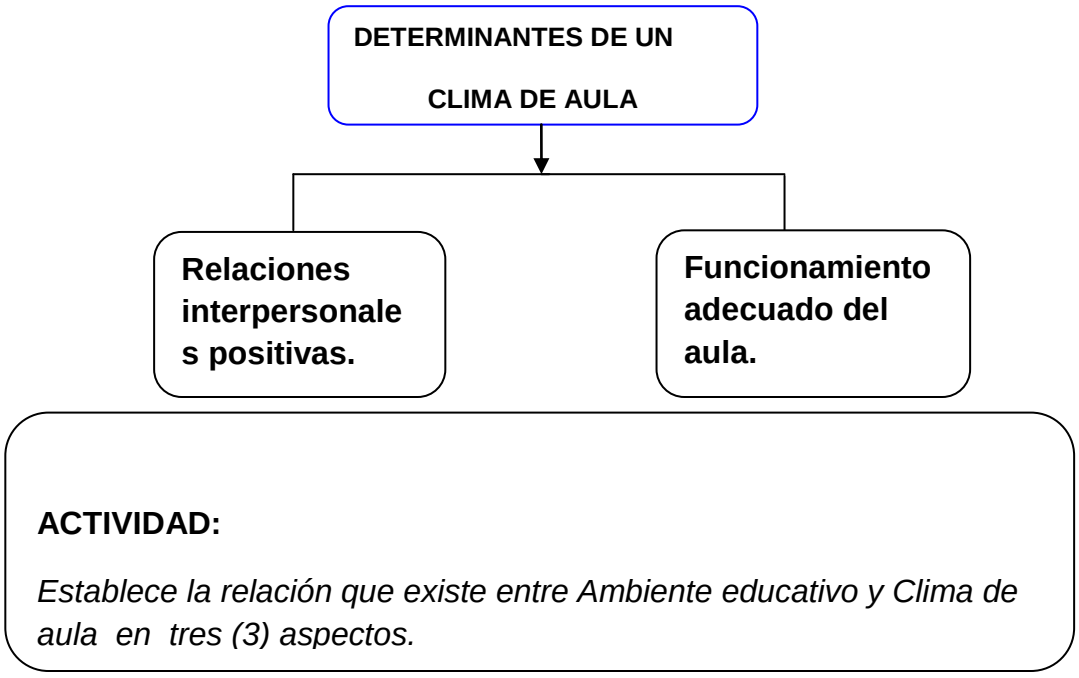
MINEDUC (2013)

Jakeline Duarte (s/f) a su vez, indica "*El ambiente educativo se remite al escenario donde existen y se desarrollan condiciones favorables de aprendizaje. Un espacio y un tiempo en movimiento, donde los participantes desarrollan capacidades, competencias, habilidades y valores*".

Asimismo, ella expresa *"El ambiente educativo no se limita a las condiciones materiales necesarias para la implementación del currículo, cualquiera que sea su concepción, o a las relaciones interpersonales básicas entre maestros y alumnos. Por el contrario, se instaura en las dinámicas que constituyen los procesos educativos y que involucran acciones, experiencias vivencias por cada uno de los participantes; actitudes, condiciones materiales y socio afectivas, múltiples relaciones con el entorno y la infraestructura necesaria para la concreción de los propósitos culturales que se hacen explícitos en toda propuesta educativa".*

Es sabido que cuando se logra implementar un ambiente óptimo para el logro de los aprendizajes, esto trae como consecuencia un clima de aula positivo, agradable y motivacional, lo que provocará que el estudiante se sienta más comprometido con la realización de las actividades. A su vez, un clima de aula inadecuado podría generar comportamientos relacionados con el desinterés, la apatía y la agresividad.
" *El clima de clase tiene que ver con las características y el comportamiento de los profesores y profesoras, el alumnado, la interacción entre ellos y, como consecuencia, la dinámica de clase es única y particular según estos elementos"* (Rodriguez, G. 2004).

Muijs y Reynolds (2002) indica que el clima de la clase se puede definir como "*la disposición o la atmósfera creada por un profesor en su aula, a través de las reglas que se establecen, la forma en que el profesor interactúa con los alumnos y el ambiente físico en que se desarrolla"* estableciendo como el aspecto más importante del clima de aula, *"la relación entre el profesor y alumnos (el cual puede variar de formal a informales, de caliente a frío), le sigue el entusiasmo del maestro al impartir sus enseñanzas, la exposición de los materiales de aprendizaje, las expectativas del maestro con respecto a sus alumnos además de un entorno físico limpio y ordenado".*



ACTIVIDAD:

Establece la relación que existe entre Ambiente educativo y Clima de aula en tres (3) aspectos.

ELEMENTOS QUE APORTAN AL LOGRO DE UN BUEN CLIMA DE AULA.
EL AULA COMO LUGAR DE ENCUENTRO

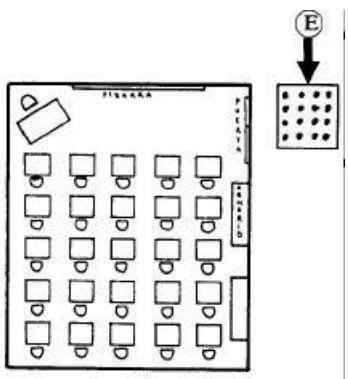
Dentro del mundo de la escuela, tal vez es el aula de clases donde se ponen en escena las más fieles y verdaderas interacciones entre los protagonistas de la educación intencional, maestros y estudiantes. Una vez cerradas las puertas del aula se da comienzo a interacciones de las que sólo pueden dar cuenta sus actores. Es aquí donde el maestro se hace y se muestra, aquí ya los deseos se convierten en una realidad, ya no es el mundo de lo que podría ser, sino el espacio de lo que es.

Son muchos los investigadores que se han dedicado a estudiar la clase como el momento crucial del acto educativo. En la investigación realizada por María Isabel Cano (1995) en cuanto al espacio físico y sus determinantes en las interacciones sociales en la escuela, se plantean unos principios como hipótesis de trabajo, que merecen ser retomados acá.

Principio Nº 1: *El ambiente de la clase ha de posibilitar el conocimiento de todas las personas del grupo y el acercamiento de unos hacia otros. Progresivamente ha de hacer factible la construcción de un grupo humano cohesionado con los objetivos, metas e ilusiones comunes.*
De este principio surge la pregunta por lo social, la posibilidad de construirse a partir del otro. Es el paso de la socialización a partir de la misma individualización, espacio para acceder a un grupo cohesionado, uno de los mayores aprendizajes de tipo socio-afectivo y cognitivo que pueda tener un ser humano. Gracias a la interacción con otros, el niño empieza a reconocer que además de sus propias necesidades, gustos, intereses e ideas, existen las de muchos otros que conviven con él. Por tanto en el aula de clase se debe favorecer el desarrollo de la autonomía de los sujetos en el marco de unas relaciones cooperativas con los demás y con el medio.

El desarrollo integral del niño debe estar unido y a la vez posibilitado por la construcción de un grupo cohesionado y solidario. María Isabel Cano y Ángel Lledó (1995) han hecho un
valioso análisis de la relación entre la organización y disposición espacial y los fenómenos sociales que se dan el grupo-clase y sus actividades. Parece observarse una enorme coincidencia entre la estructura de las relaciones y la disposición espacial, elemento de gran importancia para propiciar ambientes de aprendizaje que permitan la individuación pero también la socialización. Los siguientes diagramas permiten apreciar lo expuesto.

A) EJEMPLO DE TIPO DE ORGANIZACIÓN ESPACIAL "TRADICIONAL":



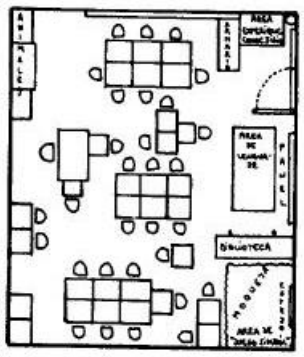
¨ **Estructura de comunicación en clase** :
- Unidireccional:
- Grupal:
- Informativa/académica/formal.

Características de las actividades

- Individuales
- Competitivas
- La misma actividad para todos y al mismo tiempo
- Académicas
- Programa oficial

B) EJEMPLO DE TIPO DE ORGANIZACIÓN ESPACIAL "ACTIVA":

.



Estructura de comunicación en clase :
_ Bidireccional:
_ todos son Emisores y Receptores
_ Grupal e Individual
_ Integradora de contenidos "formales" e "informales": metodológica, efectiva...
_

Características de las actividades:
- Opcionalidad del alumno.
- Grupales e individuales.
- Cooperativas.
- Posibilidad de actividades distintas y simultáneas

Principio Nº 2: "*El entorno escolar ha de facilitar a todos y a todas el contacto con materiales y actividades diversas que permitan abarcar un amplio abanico de aprendizajes cognitivos, afectivos y sociales"*

Es conocido por los profesionales en pedagogía, que el aprendizaje en los niños se propicia
mediante la interacción del niño con el medio físico y social, mediado por el lenguaje. Reconocer cómo aprenden los niños tiene repercusiones en lo que se refiere a la construcción del ambiente del aula, pensado como ambiente dinámico, con la posibilidad de recrearse, cambiarse y suprimirse, dependiendo de los proyectos que se estén desarrollando.

Principio Nº 3: *"El medio ambiente escolar ha de ser diverso, debiendo trascender la idea de que todo aprendizaje se desarrolla entre las cuatro paredes del aula. Deberán ofrecerse escenarios distintos, -ya sean construidos o naturales- dependiendo de las tareas emprendidas y de los objetivos perseguidos".*

En la intención de involucrar espacios exteriores como prolongación de la actividad escolar, y lo escolar mismo como un cuerpo poroso que no da la espalda a su contexto,

existen varias propuestas. Casi todas hacia el desarrollo de currículos integradores de distintos escenarios y que consideran como un todo el conjunto espacial entre el interior y exterior del entorno físico del aula.

Principio Nº 4: "El *entorno escolar ha de ofrecer distintos subescenarios de tal forma que las personas del grupo puedan sentirse acogidas según distintos estados de ánimo, expectativas e intereses".*

Parece existir, según lo establecen los autores citados, una relevancia entre los estados de ánimo, las relaciones personales y los objetivos de la actividad, tanto como las características del material y las metodologías que se emplean. Por consiguiente es importante crear ambientes en el aula, cualitativamente diferentes: unos orientados hacia la lúdica, la relajación, la libertad de hacer, otros espacios más individuales y otros más colectivos.

Principio Nº 5: "*El entorno ha de ser construido activamente por todos los miembros del grupo al que acoge, viéndose en él reflejadas sus peculiaridades, su propia identidad".*

Así como ocurre en otros ambientes sociales, la casa, y en ella el cuarto, los individuos tienen el derecho a decidir sobre la organización de su espacio, en el aula con mayor razón se debe permitir que sus habitantes participen en su estructuración, pues son ellos quienes vivirán en ella la mayor parte de su tiempo, por no decir de sus vidas. Esto genera en los estudiantes sentido de identidad y marca la territorialidad que todo ser humano requiere para desplegar su vida.

En síntesis, se pretende propiciar ambientes altamente favorables para la convivencia social y los aprendizajes, por lo tanto se propone:

· Establecer una interacción comunicativa efectiva y circular entre el maestro, el estudiante y el grupo.
· Considerar las diferencias individuales.
· Fortalecer el autoconcepto y autoestima en los estudiantes y el maestro.
· El manejo de la clase debe basarse en sólidas relaciones de grupo

ACTIVIDAD
Confecciona un mapa conceptual de los principios en cuanto al espacio físico y sus determinantes en las interacciones sociales en la escuela, dados por María Isabel Cano (1995)

LA ORGANIZACIÓN DEL ESPACIO FÍSICO COMO UN ELEMENTO QUE APORTA AL LOGRO DE UN BUEN CLIMA DE AULA

Hay aspectos de una sala de clases que los y las docentes no pueden controlar, como el espacio que ocupan las puertas y ventanas, número de estudiantes, etc. Pero hay otros elementos que sí pueden ser intervenidos, como la organización del espacio físico.

Algunos autores indican que la organización del espacio físico es un reflejo de las convicciones docentes sobre los procesos de enseñanza y de aprendizaje: “La organización y la vista de la sala, los materiales que usamos y la forma en que estructuramos el día, entrega un mensaje potente a niños(as) y a padres sobre la actitud del o la docente y de las expectativas hacia los niños(as)… La sala de clases debe reflejar las metas” **Danielson, Ch (1996).**

Los y las estudiantes necesitan salas de clases bien organizadas, ordenadas y predecibles, lo que no implica que se transformen en un ambiente rígido: por el contrario, el profesor(a) debe ser capaz de organizar la clase, sin dejar de fomentar la creatividad, la participación y la espontaneidad de sus estudiantes.

Una buena organización del espacio mantiene el foco en la enseñanza y en el aprendizaje. Organizar implica desarrollar o modificar estructuras y rutinas, hacer que los y las estudiantes estén conscientes de las rutinas y dispongan el espacio de la sala, el tiempo y los materiales a su servicio. Una sala de clases bien organizada es aquella que se adecúa a las características y necesidades de los y las estudiantes, a las estrategias y actividades diseñadas por el o la docente, fomenta y promueve la interrelación entre los y las estudiantes y sus docentes y, por lo tanto, ayuda al buen comportamiento de los y las estudiantes.

Es importante considerar la primera “sensación” de las y los estudiantes al entrar a la sala de clases: el o la docente debe procurar que el ambiente sea grato, seguro y que esté protegido. Pero, también, debe dar la sensación de acogida y apoyo, lo que promueve una buena interacción entre las personas y así mejorar la enseñanza y la calidad de los aprendizajes.

Será responsabilidad del docente organizar el espacio para lograr que este entorno invite a mantener una interacción ordenada. Un ambiente enriquecido con materiales de enseñanza atractivos, que esté limpio y con un orden adecuado a los fines de la enseñanza y además, otorgue un sello atractivo para los y las estudiantes, colabore en su comportamiento e inhiba las intenciones de hacer desorden.

Resulta más fácil aprender en un lugar adecuadamente organizado, que se caracterice por su estructura ordenada pero flexible; que en una clase dominada por el desorden y sin organización. Esto no significa un ordenamiento rígido, puede haber rincones por

asignaturas, lugares de trabajo en grupos, círculos para la puesta en común y para la conversación o el desarrollo del lenguaje, espacios para la creación, etc.

Una clase que está bien organizada tiene un ordenamiento conforme a los fines u objetivos que se ha propuesto el o la docente. Allí, los y las estudiantes saben qué deben hacer, cuándo y cómo lo deben hacer, porque las rutinas y las normas están claras. Una clase que es controlada artificialmente entrega a los y las estudiantes una sensación poco grata, donde siempre están temerosos de lo que puede pasar si se rompe una regla sin saber.

En el otro extremo, algunas clases pueden caracterizarse por la absoluta falta de orden o estructura. Cuando se entra a este ambiente, se tiene la sensación de que todo está dispuesto sin ningún sentido, desde los y las estudiantes hasta los aprendizajes. Por el contrario, cuando una sala de clases está adecuadamente organizada y se han tomado los cuidados señalados anteriormente, es posible establecer un clima de orden apropiado para el aprendizaje.
Los niños(as) son naturalmente inquietos e indagadores; buscan respuesta a sus preguntas; necesitan y quieren aprender de las cosas que hay en su entorno. Habitualmente preguntan mucho, pero dejan de hacerlo cuando los adultos no les dan importancia o les hacen sentir que sus preguntas incomodan, frustrando su iniciativa y su deseo de aprender.

Algo similar sucede cuando los niños(as) encuentran algo entretenido para hacer y ocupar su fantasía. Fácilmente imaginan con muy pocos elementos un castillo, unos caballeros en sus cabalgaduras, princesas y reinas, cuando no un campo de batalla o un rodeo. Esto pasa igualmente si están concentrados en resolver un problema de encaje o de armar un juguete; pueden pasar largo rato concentrados, sin sentir el ruido a su alrededor.

De allí que sea tan importante que, en la preparación de la enseñanza, se seleccionen los medios, materiales y estrategias adecuadas a las actividades propuestas. Cuando un/a estudiante siente que una tarea es desafiante e interesante, intentará abordarla y podrá estar concentrado(a) durante mucho tiempo en la actividad, algo que no podría hacer si solo tiene que escuchar la exposición del profesor(a), porque su nivel de concentración se agotará. Por el contrario, si se ve enfrentado(a) a una tarea poco desafiante, repetida, demasiado simple, que puede realizar en poco tiempo, buscará la oportunidad de entretenerse en otra acción.

Muchas veces, este comportamiento lleva al desorden e impide que otros(as) estudiantes puedan aprender.

Como ya se ha dicho, no existe una sola forma de organizar los elementos físicos de una sala de clases. Los y las docentes deben determinar, de acuerdo con los aprendizajes, qué esperan lograr y el modo de organizar el ambiente físico de la sala de clases. MINEDUC (2013)

Refiriéndose a la inclusión, según un informe de la Agencia Europea para el Desarrollo de la Educación Especial (2003), la práctica de la educación inclusiva debe basarse, esencialmente, en una educación de calidad que potencie una diferenciación educativa inclusiva real, conseguida mediante el trabajo cooperativo, la acción colectiva, la promoción de grupos de trabajo en el aula y también con los compañeros / as.

La evocación de estas estrategias generales para desarrollar prácticas inclusivas refuerza
la potenciación de una dimensión colaborativa y relacional, estrechamente asociada con el clima de clase. El desarrollo de un clima de clase realmente seguro, generador de confianza en uno mismo y de aceptación es crucial en el crecimiento de los niños y niñas y de los adolescentes, así como en el éxito de toda práctica educativa a la que se aspira. Por lo tanto, parece esencial la sistematización de algún tipo de guía para contribuir al desarrollo de estrategias para la creación y el mantenimiento de un clima de clase inclusivo.

ACTIVIDAD

¿Qué importancia le asignas a la creación de un buen clima de aula respecto a la inclusión educativa? Da tres (3) razones para fundamentar tu respuesta.

ALGUNAS IDEAS PARA PREPARAR UN AMBIENTE DE CALIDAD

El ambiente educativo debe ser organizado e intencionado por el profesor, para favorecer aprendizajes significativos y desafiantes para los niños(as). Del conjunto de decisiones y opciones que realice el Educador, dependerá la calidad del ambiente educativo que se ofrezca a los niños(as), la organización y disposición espacial del equipamiento y mobiliario, la selección y distribución de los recursos para el

aprendizaje, la ambientación de la sala (no decoración), la utilización de diversos espacios educativos, la agrupación de los niños(as), entre otros.

Es importante la organización del espacio educativo pues es el lugar donde los niños y niñas se encuentran diariamente y comparten sus experiencias de aprendizaje y aprenden. Para que los niños/as puedan desenvolverse con seguridad y confianza dentro de la sala, es necesario cautelar que el equipamiento, los recursos que estén a disposición del grupo de niños(as) estén en relación con sus características de desarrollo y aprendizaje, puedan ser manipulados y utilizados en forma autónoma por ellos(as). Se deberá cautelar además que la sala cumpla con condiciones de seguridad, iluminación, ventilación, higiene y funcionalidad. Todo el mobiliario y recursos de aprendizaje que se encuentren dentro de este espacio deben estar en buen estado, no contener sustancias tóxicas, no tener bordes afilados y estar limpios.

Es muy importante que el mobiliario pueda desplazarse, y ofrezca diversas posibilidades de uso, para facilitar el desarrollo de diversas experiencias de aprendizaje y formas de agrupar a los niños y niñas. La sala debe ser acogedora y significativa con el fin que el grupo se sienta identificado con este ambiente. Se aconseja que los estudiantes puedan participar en su organización, dando ideas respecto de cómo ambientar la sala, y sobre qué espacios se podrían crear al interior de la misma, qué recursos podrían ser necesarios, y participar en su elaboración, entre otros.

En la sala se pueden definir espacios de carácter permanente y/o transitorio, dependiendo de la modalidad educativa que la Educadora adopte. Espacios permanentes son el círculo de conversación o de encuentro, la biblioteca de aula, o la sala de enlaces y otros. Espacios transitorios son los talleres, o zonas que se organizan para diferentes fines por un tiempo determinado (ciencias, dramatización, valores patrios, rescate patrimonial, efemérides).

El ambiente constituye el escenario en que se desarrollan las experiencias de aprendizaje y si no se anticipa adecuadamente, puede obstaculizar su desarrollo. Es necesario que la o el profesor actúe con flexibilidad, realizando las adaptaciones necesarias para ofrecer experiencias de aprendizaje pertinentes para el grupo de niños y niñas.

El diario Mural del profesor (Tablero técnico)

Es un instrumento metodológico que debe ser de uso exclusivo del docente.

- Debe ser formal.
- Debe publicar calendario escolar y calendario de evaluaciones.
- Avisos o mensajes para otros docentes.

Debe complementarse con:

- ◦ Planificaciones

- ◦ Horario de clases
- ◦ Datos de Salud (medicamentos)
- ◦ Datos relevantes de los apoderados (teléfonos, celulares, direcciones, otros.)

El Diario Mural del estudiante

Es un instrumento metodológico de uso de los estudiantes. Según contenidos trabajados, los estudiantes deben publicar:

- Fotografías.
- Noticias.
- Láminas y otros.
- Avisos o datos importantes para ellos.
- Calendario de evaluaciones,
- Avisos varios.
- Servicios de utilidad pública.
- Mensajes de reforzamiento positivos

OTROS ELEMENTOS QUE AYUDAN A LA AMBIENTACIÓN DE LA SALA DE CLASES

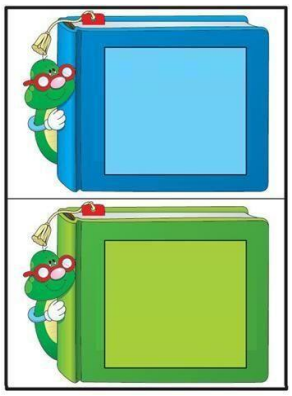
CUMPLEAÑOS

NORMAS

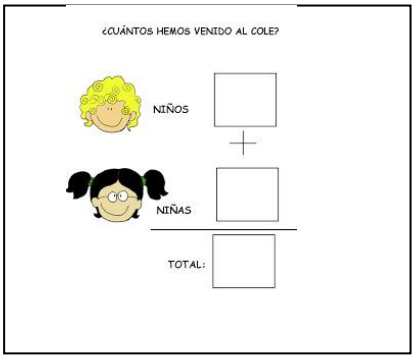
RINCONES
ENCARGADO/A

CARTELES PARA

CARTELES PARA FORMAR LOS GRUPOS



CARTELES PARA CONTAR
NIÑOS QUE FALTAN



peke**aula**.blogspot.com/p/**ambientacion**-del-**aula**_

Conclusión

En conclusión, la importancia de crear un buen ambiente en el aula hace posible que exista un clima tal, que lo que se enseña en ella genere aprendizajes permanentes en los contenidos académicos, pero también es un componente esencial en la forma de relacionarse con el entorno físico y personal de los estudiantes.

Para lograr las condiciones que hacen de una sala de clases un ambiente óptimo para el logro del aprendizaje de todos, depende en gran medida de la claridad y consistencia en las normas, de la organización del ambiente de trabajo y del conocimiento que se tiene de las características e individualidades de los estudiantes.

. "*En una escuela con un clima positivo, los estudiantes se sienten bien, son apoyados por sus educadores y en general se observan buenas relaciones entre ellos; los docentes se sienten satisfechos con la escuela y con la dirección, las familias mayoritariamente están contentas con la escuela y con los docentes" (Murrillo y Duk 2011).*

Un buen clima de aula es imprescindible…

Bibliografía.

Agencia Europea para el Desarrollo de la Educación Especial (2003). El clima de clase en entornos inclusivos

Céspedes, A. 2013. Camino a la escuela inclusiva. Trastornos del desarrollo desde la neurociencia aplicadas a la educación. Editorial Fundación Descúbreme.

Danielson, Charlotte. 1996. Enhancing profesional practice: A framework for teaching. Alexandria, VA: Association for Supervision and Curriculum Development.

Duarte, J.: Ambiente de aprendizaje. Una aproximación conceptual. s/f. Revista Iberoamericana de Educación.

MINEDUC. Fomento de un Clima de Aula Favorable para el Aprendizaje. Material de apoyo al docente.

peke**aula**.blogspot.com/p/**ambientacion**-del-**aula**_

IPLACEX
TECNOLÓGICO NACIONAL

IPLACEX
TECNOLÓGICO NACIONAL

Taller de de Material Didáctico

UNIDAD Nº 2

Material Didáctico y Juego

Introducción

El juego cobra una vital importancia en el desarrollo integral del niño. La teoría del socio-constructivismo relaciona juego y desarrollo y los aprendizajes por construcción en interacción.

El juego como método es motivador en sí mismo, atribuye un sentido a lo que el niño crea, lleva implícitas determinadas actitudes.

El juego como recurso didáctico, es motivador en sí mismo, potencial de transferencia (el niño interioriza a través del juego), integra los principios metodológicos, es un refuerzo inconsciente.

El juego como motor de aprendizaje, estimula la acción, la reflexión, el lenguaje.

El juego es el eje organizador, va unido al desarrollo, tanto afectivo, motriz, social y sensorial.

Bejerano, F. (2009)

En las Teorías modernas del juego, éste se considera como el medio para expresar las necesidades y satisfacerlas.

Para Freud (1905) el juego es la expresión de las pulsiones, fundamentalmente de la pulsión del placer, y por medio de él se expresa lo que resulta conflictivo. Mientras se juega, se expresan los instintos; Freud vincula el juego al instinto de placer. Por medio de las acciones lúdicas el niño manifiesta sus deseos inconscientes y puede revivir sus experiencias traumáticas, canalizando la angustia de las experiencias reales, reconstruyendo lo sucedido; así puede dominar los acontecimientos y dar solución a estos conflictos.

En esta unidad, se procederá a identificar la relación que existe entre el juego y el uso de material didáctico como medio para el logro del aprendizaje, así como también se valorará la importancia del uso de material didáctico en el juego educativo.

Ideas Fuerza

1. Juego
2. Juego y desarrollo
3. Juego infantil
4. Juego y Aprendizaje
5. Juego como recurso didáctico

Desarrollo

EL JUEGO INFANTIL

El aprendizaje es un proceso continuo de construcción del conocimiento. Se presta atención a los conocimientos previos, intereses, necesidades y al contexto. Así se darán aprendizajes significativos.

Si se analiza el juego en el proceso de aprendizaje, se puede observar las diferentes acepciones que éste tiene:

El juego como método, es motivador en sí mismo, atribuye un sentido a lo que el niño hace, lleva implícitas determinadas actitudes.

El juego como recurso didáctico, es motivador en sí mismo, es un potencial de transferencia (el niño interioriza a través del juego), integra los principios metodológicos, es un refuerzo inconsciente.

El juego como motor de aprendizaje, estimula la acción, la reflexión, el lenguaje. El juego como fuente de desarrollo cognoscitivo ya que compara, observa, utiliza el juego simbólico. A nivel afectivo, incorpora a un grupo, acepta normas, placer, alegría, libera tensiones. A nivel motriz, otorga dominio.

Resulta difícil dar una definición de juego, pero sí se puede afirmar que implica muchas conductas y comprende distintas actividades, que están caracterizadas por una serie de cualidades que lo diferencian de otro tipo de actividades.

Cabe señalar que el juego es la actividad fundamental del niño, imprescindible para un desarrollo adecuado, por lo que éste debe disponer de tiempo y espacio suficiente según su edad y necesidades. La naturaleza del juego responde a las siguientes características:

- ♣ Es la actividad fundamental del niño
- ♣ Es un modo de interactuar con la realidad
- ♣ Tiene su fin en sí mismo.
- ♣ Es placentero
- ♣ Es una actividad seria para el niño.
- ♣Es una actividad espontánea, motivadora, libre.
- ♣ Favorece el aprendizaje.
- ♣ El material no es indispensable.
- ♣ Tiene una función catártica.
- ♣ Compensador de desigualdades.

♣ Evoluciona con el desarrollo del niño.

ACTIVIDAD

Nombra y explica las diferentes acepciones que tiene el juego en el proceso de aprendizaje.

JUEGO Y DESARROLLO.

El juego tiene dos componentes, uno de entretenimiento y otro educativo. Cuando los niños juegan se divierten y también se educan, aunque no exista por su parte ninguna de las dos intenciones; es el adulto quien programa actividades lúdicas con determinados objetivos.

Por ejemplo, a través de los juegos motóricos y sensoriales, el pequeño desarrolla destrezas motrices, toma conciencia de su cuerpo, aprende a utilizarlo y a controlarlo, se estimulan y desarrollan sus sentidos. Con la acción sobre los objetos, conoce sus cualidades y el mundo que le rodea (lo va interiorizando). Aprende características de la realidad y cabe afirmar que las controla, adaptando la realidad para modificarla de acuerdo con sus deseos.

Es un recurso para el aprendizaje que cuenta con la ventaja de ser muy motivador, por lo que se puede emplear como medio de favorecer aprendizajes, sin que ello suponga ningún esfuerzo para el niño.

El juego respeta la individualidad de cada niño y está vinculado a los distintos aspectos de desarrollo. El juego ayuda al pequeño en su desarrollo en las dimensiones afectiva, motriz, cognitiva, social.

Desarrollo afectivo y social

En el juego, el niño controla sus emociones, que suelen ser intensas e implican a todo su ser; en él se canaliza la energía. En las actividades lúdicas reduce su tensión interna y puede manipularla.

Formas sociales; al principio es individual y va evolucionando hacía formas más sociales, centrándose, primero, en los padres (el adulto); luego se dirige a otros niños .Compartiendo con otros niños y respetando el turno de juego, el pequeño puede superar su egocentrismo y comprender el punto de vista de los demás.

Hasta los tres años, su relación se reduce a muy pocos niños (dos o tres) y a través del juego se evidencian tipos de sociabilidad y de relaciones. Los primeros intercambios

sociales se producen cuando los pequeños comparten risas y gestos y hacen movimientos juntos.

En el juego turbulento hay contacto físico y social. Este juego le sirve para modular sus impulsos agresivos.

Con el juego simbólico van adquiriendo más importancia los juegos de tipo colectivo, favoreciéndose las interacciones sociales. En estos juegos el niño aprende a representar los papeles sociales; el intercambio entre ellos favorece este aprendizaje, ya que se imitan y corrigen unos a otros. Un ejemplo de juego simbólico es jugar a "La casita", en este juego los niños pueden desarrollar muchos juegos relacionados con las tareas caseras: hacer la comida, limpiar la casa, hablar por teléfono, poner la mesa, "comer" juntos, cuidar a los bebés, hacer la cama, etc.

Como ya se ha señalado el juego de reglas está ligado a las relaciones sociales, y con él aparece el compañero de juego. Al suponer ciertas prohibiciones, el juego permitirá al pequeño tomar conciencia de los derechos de los otros.

Desarrollo cognitivo

En relación con la dimensión cognitiva, se constata que la acción sobre los juguetes permite conocerlos e ir adquiriendo las estructuras cognitivas básicas.. a través del juego simbólico se pone en funcionamiento la capacidad de representación y se desarrolla el pensamiento. En el juego se crean multitud de situaciones que suponen verdaderos conflictos cognitivos. Contribuye a la formación del lenguaje, favorece la comunicación.

Desarrollo motor

El juego aporta a la sincronización de movimientos, la coordinación viso-motora o el desarrollo muscular, tanto grueso como fino. Son ejemplos de ello: lanzar y recoger la pelota, jugar a los bolos o hacer juegos de encaje.

En el juego se reconoce una función diagnóstica porque, a través del desenvolvimiento del niño en una actividad lúdica es posible, no sólo conocer el nivel de desarrollo de distintos aspectos, sino también detectar posibles problemas y trastornos, que se manifiestan con naturalidad en el juego. Por ejemplo, el juego de "Gatos y ratones", "Pistas de obstáculos"

Por tanto, podríamos expresar que el juego ayuda al niño a conseguir un desarrollo integral, adaptando sus conductas para una total integración social, estableciendo relaciones adecuadas con los objetos y las personas que le rodean.

ACTIVIDAD

Confecciona un esquema gráfico de las dimensiones del desarrollo del niño que son estimuladas a través del juego.

ESTIMULACIÓN DEL PENSAMIENTO LÓGICO

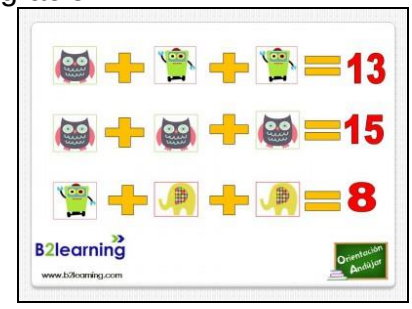
Jean Piaget (1896-1980), psicólogo suizo, es una de las figuras más prestigiosas y relevantes de la psicología del siglo XX. Su obra científica giró en torno a las investigaciones psicológicas para poder explicar la construcción del conocimiento en el hombre.

¿Qué nos dice Piaget acerca del pensamiento lógico?

El pensamiento lógico del niño evoluciona en una secuencia de capacidades que se evidencian, cuando el niño manifiesta independencia al llevar a cabo varias funciones especiales como son las de clasificación, simulación, explicación y relación. Sin embargo, estas funciones se van rehaciendo y complejizando conforme a la adecuación de las estructuras lógicas del pensamiento, las cuales siguen un desarrollo secuencial, hasta llegar al punto de lograr capacidades de orden superior como la abstracción. Es en esa secuencia, que el pensamiento del niño abarca contenidos del campo de las matemáticas, y que su estructura cognoscitiva puede llegar a la comprensión de la naturaleza deductiva (de lo general a lo particular) del pensamiento lógico.

Piaget concibe la inteligencia como la capacidad de adaptación al medio que nos rodea. Esta adaptación consiste en un equilibrio entre dos mecanismos: la acomodación y la asimilación. El desarrollo cognoscitivo comienza cuando el niño va realizando un equilibrio interno entre la acomodación y el medio que lo rodea y la asimilación de esta misma realidad a sus estructuras.

Este desarrollo va siguiendo un orden determinado, que incluye cuatro periodos o estadios de desarrollo, el sensorio-motriz, el pre operacional, el concreto y el formal. En definitiva los niños pasan por las diferentes etapas en el mismo orden, sin importar su cultura y las experiencias a las que estén sometidos ya que cada uno de estos periodos posee un carácter de integración.



Actitudes del docente para favorecer el pensamiento lógico

Clima de confianza

El docente debe crear un clima de confianza y seguridad para que el niño se pueda desarrollar en las diversas actividades dentro de un ambiente cálido, amoroso y afectivo propio de la edad.

Dar explicaciones precisas

Se debe explicar el porqué de las cosas y que éstas sean verdaderas creando un ambiente de sinceridad y coherencia, para así facilitar en el futuro el aprender a pensar. El hecho de que sean pequeños no es motivo para engañarlos y no explicarles

Tener mucha sencillez

Se trata de ponerse a la altura del niño además de reconocer que no siempre aprende del docente, sino que también el docente aprende del niño.

Estar atento en todo momento

El docente debe estar siempre en vigilia, conociendo el momento en que se encuentra el niño para presentarle una situación de mayor dificultad, que le haga movilizarse en la búsqueda de estrategias y soluciones.

Considerar la pregunta

El pensamiento lógico se va construyendo al poner en relación objetos o situaciones. El docente debe animar al niño a que relacione, haciéndole preguntas en las que pueda comparar objetos o situaciones.

Debe ser paciente

Este proceso es lento por lo que los resultados pueden tardar un poco. El docente debe tener paciencia y la suficiente observación ya que con esos dos ingredientes se puede conocer el nivel adquirido por el niño

www.ilustrados.com/.../desarrollo-pensamiento-logico-Educacion-Infantil..

Espacios que se consideran.

Para desarrollar el pensamiento lógico-matemático en los niños es preciso considerar los siguientes espacios:

a) **Espacios para armar, desarmar y construir:** este espacio permite hacer construcciones, armar y separar objetos, rodarlos, ponerlos unos encima de otros, mantener el equilibrio, clasificarlos, jugar con el tamaño y ubicarlos en el espacio.

b) **Espacios para realizar juegos simbólicos, representaciones e imitaciones:** este espacio debe ser un lugar para estimular el juego simbólico y cooperativo, además de ser un lugar que le permita al niño representar experiencias familiares y de su entorno.

c) **Espacios para comunicar, expresar y crear:** conviene apoyar las conversaciones,

intercambios, expresiones de emociones, sentimientos e ideas. Por lo tanto, el aula debe estar equipada de materiales interesantes, con el propósito de desarrollar todos los medios de expresión (dibujo, pintura y actividades manuales).

d) **Espacios para jugar al aire libre:** este se refiere al ambiente exterior destinado para
el juego al aire libre, al disfrute y esparcimiento. Este espacio permite construir las nociones: adentro, afuera, arriba, abajo, cerca, lejos estableciendo relación con objetos, personas y su propio cuerpo.

e) **Espacios para descubrir el medio físico y natural:** al niño le gusta explorar y hacer preguntas acerca de los eventos u objetos que le rodean. Por tal motivo, hace uso de sus sentidos para conocer el medio exterior y comienza a establecer diferencias y semejanzas entre los objetos y por ende los agrupa y ordena.
Estas nociones son la base para desarrollar el concepto de número, es por ello, que se deben proporcionar materiales y objetos apropiados que les permitan a los niños agrupar, ordenar, seriar, jugar con los números, contar, hacer comparaciones, experimentar y estimar.

www.ilustrados.com/.../**desarrollo-pensamiento-logico-Educacion-Infantil**.

ACTIVIDAD

Haga un esquema en el recuadro, explicando con conceptos claves de lo que es el pensamiento lógico de Piaget.

ESTIMULACIÓN DEL LENGUAJE ORAL

La capacidad para hablar es el principio que distingue al ser humano de las demás especies. El habla que permite ponernos en contacto directo con los otros hombres y mujeres, siendo el principal medio de comunicación.

Hay que reflexionar sobre lo complejo que es el proceso de adquisición del habla. Esto significa, aprender a utilizar un código de símbolos, que abarca la adquisición de un vocabulario, conocimiento del significado de las palabras y de una elaboración adecuada de frases, uso de conceptos, etc. y para ello hay que disponer de una serie de condiciones, tales como: Maduración del sistema nervioso .Aparato fonador en condiciones. Nivel suficiente de audición. Un grado de inteligencia mínimo. Una evolución psico afectiva. Estimulación del medio. Relación interpersonal.

Cómo favorecer el lenguaje oral

Fuente Google

El aprendizaje del lenguaje oral requiere un grado de motivación, interacción con otras personas, una técnica...
El juego es una actividad que favorece el desarrollo del lenguaje. Los niños/as, mientras juegan, hablan constantemente: ***" El lenguaje y el juego van siempre unidos".*** Cuando el niño/a comienza a hablar le gusta jugar con el lenguaje, deforma los sonidos o las palabras, habla con los labios juntos o con la boca abierta, dice palabras al revés. Todo esto está ayudando a la adquisición del lenguaje oral.

La escuela tiene un papel decisivo en el desarrollo y perfeccionamiento del lenguaje, en especial cuando en la familia está empobrecido. En este sentido hay que decir que la excesiva rigidez en la disciplina de clase, la exigencia de estar callados durante largos periodos de tiempo, pudiera ser negativa, sobre todo en las primeras edades. Dejar espacio a los niños/as para que pregunten, den sus opiniones y respuestas, etc..., favorecerá la comunicación.

Hay áreas relacionadas directamente con la adquisición del lenguaje que es preciso estimular, ya que abarcan todos los aspectos que inciden en la evolución del habla. En concreto, tiene gran importancia la psicomotricidad. El/la profesor/a tendrá que efectuar actividades encaminadas a desarrollarla, para conseguir: el conocimiento y dominio del esquema corporal, una discriminación auditiva correcta, una buena discriminación visual., una motricidad fina adecuada, una coordinación dinámica y un buen equilibrio, una organización espacial y temporal, una coordinación óculo-manual, una correcta motricidad buco-facial (estimulación de los músculos fonatorios y coordinación de los movimientos para la articulación.)

Además de la psicomotricidad, básica para un desarrollo equilibrado, deberán desarrollarse una serie de actividades ligadas directamente a la expresión oral, como son las **"narraciones", " dramatizaciones o juegos sencillos de rol", los "juegos de palabras", "adivinanzas", "canciones", "poesías sencillas"....**

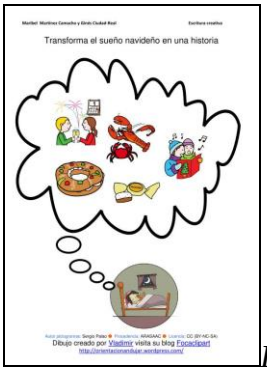
Hay que tener en consideración que en las escuelas infantiles, hasta los seis años, las actividades orales deben ocupar un alto porcentaje del tiempo.

Elena Sánchez G., Mª Teresa Sáez del Castillo, Guadalupe Arteaga Goñi et al

ACTIVIDAD

¿Qué importancia tiene el juego y la escuela en el desarrollo del lenguaje?

ESTIMULACIÓN DE LA ESCRITURA CREATIVA



Fuente Google

"Fomentar la escritura creativa desde edades tempranas impulsa y desarrolla el **aprendizaje de la lengua**, desde la amplitud de vocabulario al conocimiento de la estructura y formas que constituyen el idioma. Promueve el gusto por la lectura y acerca **géneros y autores literarios**. Junto a la mejora cognitiva, promueve la **atención**, la **memoria**, la **comprensión**, la **creatividad**, la **concentración**, la imaginación, el **trabajo colectivo..."** Editorial SM (2013)

Iniciar a los niños y niñas en la creación literaria no sólo es una forma de promover la literatura infantil, sino que es un intento por hacer sentir en ellos la seguridad y felicidad de ser creadores. El acercamiento de los niños y niñas a la creación literaria, les permite descubrir que hacer literatura es posible para ellos. Este descubrimiento garantiza su transformación en seres con disposición de luchar para construir algo nuevo y mejor. Pasar de repetidores ,a ser creadores. Esta dimensión de transformación de conciencias que tiene la literatura infantil es significativa y no podemos olvidarla. La creación literaria infantil va desarrollando en los niños y niñas su estilo propio, les permite sentirse importantes, auto-estimarse y tomar conciencia de su valor en la familia, la escuela y comunidad.

El niño y niña deben tener, en el ambiente educativo, la posibilidad de inventar. Deben ser inducidos hacia la creatividad alejándolos de la imitación de cosas y valores a los que están sometidos. Dejemos que los niños y niñas hagan poemas, cuentos, fábulas...

algún día de repente, habrán de inventarse naves inexistentes para perseguir sus sueños y construir el mundo conforme a sus intereses y no a los de sus padres y maestros.

Lecto – juegos

Son actividades que ayudarán a fomentar la creatividad, estimular la curiosidad y espíritu investigador de los niños. Los lecto-juegos son actividades que propician el interés de los niños y niñas en la lectura y la escritura creativa de una manera agradable. No son juegos comunes que sirven únicamente para divertirlos o entretenerlos. Es necesario que el maestro/a, les imprima entusiasmo, ***los planifique y prepare cuidadosamente, tenga a la mano el material necesario, organice a los niños*****,** se interese en buscar nuevos materiales de lectura y, de ser posible, forme una pequeña biblioteca.

Lic. Patricia Blandón (2008)

ACTIVIDAD

¿Por qué se considera importante la estimulación de la escritura creativa en los niños en edad temprana?

ESTIMULACIÓN SENSORIO MOTRIZ

Fuente Google

Según Piaget, *"El niño dispone de una cantidad de sistemas sensorio motrices capaces de recibir sensaciones procedentes del interior de su cuerpo y del ambiente próximo inmediato, a las cuales podría ofrecer ciertas respuestas limitadas. Tiene un conocimiento práctico del modo en que las cosas se conducen cuando él las manipula"*

Esto quiere decir que mientras el niño se encuentre motivado de forma correcta y responsable, tendremos niños que asimilarán estos estímulos positivamente y estas experiencias se transformarán en habilidades que marcarán el hilo conductor de su futuro desarrollo.

Cuando los niños juegan, lo hacen porque es lo que más les gusta hacer y es su obligación principal, ya que para poderse hacer mayor y maduro, necesitan haber jugado mucho y haber experimentado con todo aquello que les haya pasado por las manos. Con la estimulación sensorial, se proporciona al niño oportunidades de juego mediante una técnica específica para organizar toda la información en su cerebro, creando una buena base neurológica que permitirá conseguir los niveles de desarrollo deseados.

La estimulación sensorial proporciona a los niños un espacio que les permite interactuar de forma natural con una serie de materiales específicos, facilitándoles la tarea de organizar toda la información dentro del cerebro.

Integración motriz

El movimiento permite al cuerpo recibir estímulos táctiles, ubicarse en el espacio y entrar en contacto con las personas y 1as cosas. El movimiento ayuda al bebé a definir las capacidades y las limitaciones del cuerpo en relación al espacio y a comenzar a sentir la posición de las partes del cuerpo y el poder muscular necesario para realizar ciertos movimientos. Colocar todas estas percepciones juntas en relación a movimientos a fin de conseguir un objetivo deseado constituye lo que Piaget llamó internalización.

Todavía es tema de especulación si la estimulación sensorial provoca el movimiento o si el movimiento proporciona más estímulos sensoriales. Sin embargo, hay muchos indicios que señalan que los sistemas sensoriales y el motriz están entretejidos y que el desarrollo senso-motor es mucho más rápido cuando la acción recíproca de los sistemas sensoriales y motriz es óptima. Los niños que tienen un atraso en el desarrollo de estos sistemas parecieran que progresan más lentamente en las áreas perceptivo-cognitivas. Bruner y Anglin (1973) se refieren a la integración como la agrupación de percepciones de manera que exista congruencia entre lo que vemos, sentimos, olemos, oímos y gustamos. Se produce un "conflicto" en el cerebro cuando esta organización y agrupamiento no pueden reunir las distintas sensaciones y percepciones en forma compatible (Ayres, 1981).

El análisis de los sistemas motores y sensoriales, del lenguaje y la fijación de esquemas de aprendizaje nos lleva a una conclusión final. El organismo humano usa todas sus capacidades para reunir una información unificada de entrada y de salida que tiene significado y es útil para el desarrollo, aprendizaje y funcionamiento. El proceso es similar en todos, pero la individualidad puede hacerse evidente en la

medida en que se analiza en profundidad cada sistema sensorial, uno en relación al otro, y también en relación a los sistemas motriz y perceptivo-cognitivo.

Barraga, N. (1992).

ACTIVIDAD

Completa la siguiente proposición**: "**Mientras el niño se encuentre estimulado y motivado en el área sensorio motriz de forma correcta y responsable, tendremos ……

ESTIMULACIÓN DEL MOVIMIENTO

Fuente Google

Diversos estudios demuestran que el desarrollo psicomotor es la base para el aprendizaje, el desarrollo intelectual y la madurez del sistema nervioso. Si el niño recibe una adecuada **estimulación**, se evitan retrasos psicomotores y se contribuye al desarrollo del esquema corporal, la adquisición de la marcha, la prensión, la organización del espacio y del tiempo, el aprendizaje de posturas adecuadas, la orientación espacial, autonomía personal...

Poco a poco se tiene que estimular al niño con todo tipo de juegos los movimientos activos o autógenos: desplazamientos corporales y la relación con el medio exterior como la locomoción y la aprehensión de los objetos; las conductas posturales manifiestas en el lenguaje corporal, necesarias para el mantenimiento del equilibrio y la comunicación humana; deben estimular al niño en conductas de coordinación y precisión de movimientos necesarias en un futuro para la mejora del aprendizaje y en última instancia deben estimular al niño en todo tipo de ejercicios físicos, principalmente mediante juegos, puesto que integran muchas de las conductas necesarias para el manejo de los movimientos complejos necesarios en el futuro para sus relaciones sociales, identidad como persona, integración psíquica y relación con el mundo en el que se va a desenvolver.

Aspectos generales y específicos de la psicomotricidad

Percepción
• Percepción visual • Percepción táctil • Percepción auditiva

Motricidad
• Movimientos locomotores • Coordinación dinámica • Disociación • Coordinación visomotriz
• Motricidad fina

Esquema corporal
• Imitación • Exploración • Nociones corporales • Utilización • Creación

Lateralidad
• Diferenciación • Orientación del propio cuerpo • Orientación corporal proyectada

Espacio • Adaptación espacial • Nociones espaciales • Orientación espacial • Estructuración espacial • Espacio gráfico

Tiempo-ritmo • Regularización del movimiento • Adaptación a un ritmo • Repetición de un ritmo • Nociones temporales • Orientación temporal • Estructuración temporal

Secretaria de Educación. 2005. Chiapas . México.

EL JUEGO SIMBÓLICO

Fuente Google

En el juego simbólico el niño efectúa la representación de un objeto ausente. Este es un paso importantísimo, según Piaget, ya que al lograr el infante la comparación entre un objeto dado y un objeto imaginado, el lazo entre significante y significado es ya totalmente subjetivo. Y, por supuesto, cuando el símbolo viene a injertarse sobre el ejercicio sensorio-motor, éste último no queda por eso suprimido, sino que simplemente se subordina al primero.

Comienza en el segundo año de vida del niño, durante este periodo se desarrollan la representación y el lenguaje, por lo que se postula la aparición de una función semiótica o simbólica. El hito más importante es que el niño sea capaz de transcender la realidad en sus aspectos temporales, es capaz de hablar de objetos que no están presentes: capacidad de representar.

Según Piaget la coordinación de esquemas se independizan de la percepción inmediata, una vez ha habido equilibrio, el niño utilizará los mismos esquemas con fines lúdicos. Lo que caracteriza al símbolo lúdico es la distancia que el significante

presenta con respecto del objeto real. Por lo tanto, el hacer como si, es la característica distintiva del símbolo lúdico.

Las funciones del juego simbólico son:

- Desarrollo de un escenario lúdico, que le presta su coherencia, y que puede informar de la visión ideal que tiene el niño de la vida diaria.

- El juego es la exhibición pública del mundo interior infantil.

- Útil en el aprendizaje de la asunción de roles, y

- Un modo de superación del egocentrismo cognitivo.

El valor del juego simbólico en la evaluación e intervención.

Los defensores de posturas interactivas han visto el juego como proceso interactivo que tiene un papel central en la adquisición del lenguaje y el desarrollo cognitivo. Como instrumento para el desarrollo del pensamiento, el juego sirve al propósito de intercambio de ideas, negociación de intenciones…

Bruner observó que los juegos más elaborados se producen en presencia de un adulto, los juegos observados eran más ricos cuando los niños implicados en el juego eran dos no uno, el juego solitario del niño está dotado de una mayor riqueza y elaboración. Bruner propone que el jugar juntos sirve como modelo para la actividad espontánea que caracteriza al juego solitario. Para Bates el juego parece ser un predictor de otras conductas representativas, como el lenguaje.

En el campo de las necesidades especiales, el juego simbólico también ha sido objeto de especial atención, con la doble finalidad de instrumento diagnóstico y rehabilitador.

María Guerra (2010)

ACTIVIDAD

Nombra las funciones del juego simbólico en el desarrollo del niño.

EL JUEGO REGLADO

Fuente Google

En la infancia de nuestros abuelos o nuestros padres, en las plazas o en las escuelas, con frases de este tipo, se inician una serie de juegos que dependen de instrucciones o reglas. “Se juega así...” dice uno de los presentes y allí mismo se desencadena una explicación, muchas veces compleja, que hace posible el juego para todos. Estos son los casos en los que el juego está precisamente en las reglas y sin su explicitación no se puede jugar. Son reglas que necesitan ser enseñadas para que el juego tenga lugar.

Por un lado, están los que defienden la necesidad de priorizar el juego de los niños en sus diversas manifestaciones, evitando interrumpirlo o intervenir para darle una orientación externa. Esta postura tomó la bandera del “jugar por jugar” como forma de respeto por la iniciativa y la autonomía infantil, sus posibilidades de crear, su libertad expresiva, etc. Desde esta perspectiva, el juego es la actividad rectora de la infancia y los niños aprenden mientras juegan. Se alienta el permiso y la presencia del juego en la sala, pero se considera que intervenir en dicho juego resulta contraproducente. Mientras se desarrolla el juego, todo tipo de intervención del docente parece una forma de inhibición a la libertad expresiva de los niños. Se prioriza el acto de jugar por el sólo hecho de jugar.

Frente a esta posición, una segunda tradición sostiene la importancia de incluir al juego como método para enseñar. La premisa que subyace a esta percepción estaría expresada en el “jugar para…”. Así se diseñan “juegos educativos” o “actividades lúdicas” en las que, a partir de juegos, se trata de enseñar contenidos de diferentes áreas disciplinares. Esta segunda postura, que reconoce como antecedente las propuestas pedagógicas de Froebel y Decroly, ha tomado fuerza en los últimos años a partir de algunas producciones de desarrollo curricular que utilizan al juego como medio para enseñar diversos contenidos. Quizás el ejemplo más claro gire en torno a contenidos del campo de la matemática, como el manejo del sistema de numeración; o algunos contenidos que se corresponden con el campo de lo social, que hacen a nuestra identidad. Así, las salas se pueblan con juegos con dados, cartas y tableros; se recopila juegos y juguetes tradicionales, se indaga sobre los juegos que jugaban los abuelos, etc. En todos estos casos, se enseña a través del juego. El maestro utiliza el juego a los fines de enseñar otros saberes valiosos para los niños. A la vez, enseña el juego, lo incluye en su propuesta y le destina un tiempo en su cronograma. Sin duda resulta enriquecedor que la escuela infantil recupere esta vertiente y sostenga estas formas diferentes de jugar.

Sin embargo, junto con esto, interesa aquí abrir una línea nueva. La educación infantil necesita enseñar a través de juegos pero también tiene que ocuparse de “enseñar a jugar”. Enseñar a jugar, enseñar juegos y enseñar a través de juegos son modos diferentes que necesitamos considerar no como pares contrarios, antagónicos y excluyentes, sino como formatos diferentes de inclusión del juego en la escuela infantil ¿Qué queremos decir con “enseñar a jugar”? Cuando el maestro elige un juego en su programación, generalmente lo incluye porque reconoce un contenido curricular que permite ser abordado a partir de aquel. Por ejemplo, “Jugamos al 5 ladrón” 1 es una posibilidad para trabajar el reconocimiento de números (el 5) y diferenciar “mayor cantidad que-menor cantidad que” o “contar las cartas” para saber quién resultó el ganador.

Los juegos con reglas convencionales son juegos que necesitan ser enseñados Por esto, no es lo mismo pensar al juego como un medio para enseñar algún saber considerado valioso, que entenderlo como “el saber valioso a ser enseñado”. Aquí se destaca al juego como espacio en el que se aprende la cultura, los modos de interactuar con otros, el manejo de estrategias, como marco, soporte, eje transversal, propio de las características específicas de los niños pequeños. Desde esta perspectiva el maestro propone el juego porque lo considera en sí mismo un espacio de producción de aprendizajes valiosos, en el que vale la pena detenerse, quedarse y profundizar .

Patricia M. Sarlé, Inés Rodríguez Sáenz, Elvira Rodríguez;. (2010)

Conclusión

Para concluir, es necesario resaltar la importancia innegable que el juego adquiere en el desarrollo integral del niño.

El juego como recurso didáctico, implica un estudiante motivado con su aprendizaje, ya que a través de esta estrategia pedagógica se otorga significado a lo que el niño crea y aprende.

Además, el juego estimula el lenguaje y la reflexión y sobretodo, potencia y desarrolla actitudes sociales y afectivas.

El niño, a través del juego puede aprender sin necesidad de esforzarse, con el juego se logra adquirir los conocimientos de una forma natural. Por otro lado, el juego respeta la individualidad de cada niño, ya que a través de él se hace posible que el estudiante pueda aprender según su propio ritmo.

El juego, como estrategia pedagógica, el juego educativo, desarrolla en el niño las dimensiones afectiva, motriz, cognitiva y social, es decir, procura el desarrollo integral de la persona.

Pablo Neruda refiriéndose a la importancia del juego decía: ‘‘*El niño que no juega no es niño, pero el hombre que no juega, perdió para siempre al niño que vivía en él y que le hará mucha falta. He edificado mi casa también como un juguete y juego en ella de la mañana a la noche”…*

Bibliografía.

Barraga N. (1992). Desarrollo senso-perceptivo**.** ICEVH. Córdoba . Argentina.

Bejerano González Fátima. 2009. El juego infantil, eje metodológico de la intervención en 0-6 años. Cuadernos de Educación y Desarrollo. Vol. 1, Nº 3.

Blandon, P . 2008. Programa Internacional de Acercamiento a la Literatura Infantil, PIALI. Nicaragua

Guerra, M. 2010. El juego simbólico. Revista digit@l Eduinnova

Sarlé, P, Rodríguez, I Sáenz, Rodríguez, E. 2010. Juego reglado. Un álbum de juegos. Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Argentina.

Secretaria de Educación. 2005 “La estimulación perceptivo motriz, condición necesaria en el proceso de aprendizaje de la lecto-escritura y la lógica-matemática. Gobierno del estado de Chiapas. México

www.literaturasm.com/como_iniciar_a_ninos_y_jovenes_en_la_escritura

IPLACEX
TECNOLÓGICO NACIONAL

IPLACEX
TECNOLÓGICO NACIONAL

TALLER DE MATERIAL DIDACTICO

UNIDAD NºII

Material didáctico y juego

Introducción

El equipamiento y el material didáctico son importantísimas en el proceso enseñanza aprendizaje. “A través del buen uso de estos elementos, se puede facilitar o dificultar la consecución de los objetivos, contenidos, actitudes, valores... que los centros se propongan” (Gairín Sallán, 1995), convirtiéndolo en un agente educativo que invita a ciertas acciones y condiciona un determinado tipo de interacción social (De Pablo y Trueba, 1994; Laorden, C. 2001).

Entendido así, el espacio se convierte en factor didáctico puesto que ayuda a definir el proceso de enseñanza-aprendizaje y permite crear un ambiente estimulante para el desarrollo de todas las capacidades de nuestro alumnado, así como favorecer la autonomía y motivación del equipo de profesores.

El juego es una actividad fundamental para el niño, pues ayuda a lograr un desarrollo adecuado, por lo que la escuela, debe disponer de tiempo y espacio suficiente ya que se puede emplear como medio de favorecer el aprendizaje

Una de las grandes aportaciones que María Montessori hizo a la Educación Infantil fue el diseño de materiales pensados específicamente para el desarrollo de cada uno de los sentidos; de la misma forma también Decroly recopiló y creó juegos con esta finalidad.

Los niños aprenden mejor cuando tienen bastantes oportunidades para explorar, crear, e iniciar sus propias actividades para aprender a su propio ritmo, y experimentar su mundo en forma palpable, ya sea construyendo torres con los bloques alfabéticos o jugando al zoológico.. A modo de ejemplo, **“...complete el espacio en blanco”** no les ayuda a tener pensamiento crítico, creativo, y lograr un aprendizaje significativo**.”** *McCurdy (2002)*

En esta unidad, se conocerán diversos materiales didácticos para utilizar en el juego, los cuales pueden ser elaborados de manera simple por los docentes para lograr la creación de un ambiente didáctico y lúdico.

Ideas Fuerza

1. Estimulación
2. El juego como recurso pedagógico
3. Aprender jugando
4. Diseño de material didáctico
5. Ambiente didáctico y lúdico

Desarrollo

Material didáctico para "Aprender jugando"

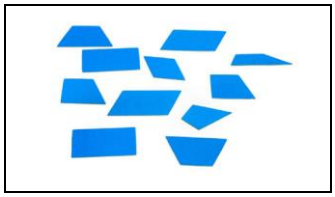
1. ESTIMULACIÓN DE PENSAMIENTO LÓGICO

1.1. Rompecabezas

El objetivo es aprender a reconocer figuras geométricas, por su nombre o por alguna de sus características; a desarrollar la orientación e imaginación espacial.

Se necesitan:

Figuras geométricas de cartulina de un tamaño tal que puedan ponerse varias en la mesa en que trabajarán los participantes. Las figuras deben ser todas de un mismo color.



Fuente Google

Instrucciones:

- Organiza al grupo en parejas y pídeles que se sienten uno frente al otro y que entre ellos pongan un obstáculo (por ejemplo, una mochila) .
- Se indica que uno de ellos, sin que su compañero(a) lo vea, va a tomar 4 piezas, las que guste, y con ellas va a armar una figura.
- Después le va a dar las instrucciones a su compañero(a) para que construya la misma figura, con las mismas piezas colocadas en la misma posición.
- Cuando terminen, quiten el obstáculo y comparen sus figuras. Si no son iguales, busquen en dónde estuvo el error."
- Se intercambian los papeles.

En este juego, los participantes tendrán que aprender a describir una figura geométrica y su posición con respecto a otras. En cuanto a la figura, pueden decir su nombre (si lo saben) o describirla: número de lados y si son o no del mismo tamaño, ángulos, etc. En el caso de la posición, usarán el vocabulario propio de la ubicación espacial (a la derecha, a la izquierda, arriba, abajo) con relación a otra figura y también la manera en que deben colocarla: sobre uno de los lados largos, como si estuviera apoyada en un vértice, etc

1.2. Dominó de diferencias

El objetivo del juego es aprender a identificar las características de figuras (forma, color, tamaño), y a realizar abstracciones de características comunes y diferentes de dos objetos (esta habilidad es la base para clasificar).

Se necesitan:
Figuras de cuatro colores diferentes de cuatro formas distintas y dos tamaños, grandes y chicas. (Pueden ser de cartulina).

Fuente Google

Instrucciones

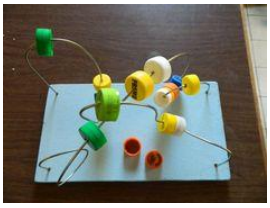
- Forma equipos de 2 a 4 integrantes.
- Entrega a cada equipo un juego de figuras.
- Indica que deben repartirse las figuras, 6 a cada uno, las demás se colocan a un lado.
- Cada equipo decidirá la manera de determinar qué integrante iniciará la partida.
- El primer jugador debe poner una de sus figuras al centro.
- El que está a su derecha colocará una figura que tenga exactamente dos características diferentes respecto de la que puso su compañero. Por ejemplo, si la primera figura fue un rectángulo grande azul, la segunda podría ser un rectángulo pequeño rojo (es diferente en color y tamaño).
- Cada participante puede poner su figura a la derecha o a la izquierda de las figuras que ya están colocadas.
- Si toca el turno de un participante que no tiene una figura adecuada, tomará una de las que no se repartieron, si entre ellas no hay ninguna que le sirva, dirá: “Paso”
- Gana quien termine de poner primero todas sus figuras.

Las figuras propuestas son una adaptación de los llamados bloques lógicos. La actividad es un juego de observación y concentración en el que los participantes deben abstraer características de las figuras. educrea.cl/wp-content/uploads/2015/04/F_Mate-Juegos-y-destrezas.pdf

1.3. Material para armar, desarmar y construir

Los juegos de construcción son importantes en la educación de los niños pues además de estimular el pensamiento lógico, desarrollan la capacidad de la representación creadora de los fenómenos que se encuentran en el entorno, el pensamiento constructivo y propician las interrelaciones amistosas.

Libertad López y Clara Vargas (2005)



Este material permite hacer construcciones, armar y separar objetos, rodarlos, ponerlos unos encima de otros, mantener el equilibrio, clasificarlos, jugar con el tamaño y ubicarlos en el espacio.

2. ESTIMULACIÓN DE LENGUAJE ORAL

El lenguaje oral es especialmente importante ya que es el instrumento por excelencia del aprendizaje, de regulación de la conducta y de manifestación de sentimientos, vivencias, ideas y emociones. La adquisición y desarrollo del lenguaje es un largo proceso a través del cual el niño consigue el dominio suficiente de la lengua que se habla en su entorno familiar y social para poder interactuar con él.
Contreras, C (2007)

Hay áreas relacionadas directamente con la adquisición del lenguaje que es preciso estimular, ya que abarcan todos los aspectos que inciden en la evolución del habla. Es importante al comienzo del desarrollo del lenguaje oral estimular la respiración, entre otros.

Fuente Google

2.1. La respiración (Soplo)

2.1.1. La caja del Puff

Fuente Google

Materiales

Entre los materiales que se meten en la caja están: papeles de diferentes tamaños y texturas, cañas, velas, pelotas de ping pong, remolinos, pintura líquida, plumas, matasuegras, silbatos , globos, botellas, cilindros de madera, algún instrumento de viento, etc.

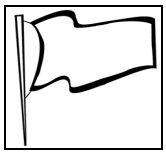
Actividades

Se podrán realizar diferentes actividades tales como:

- Carreras de pelotas: se soplan pelotas de ping pong. Se pueden crear circuitos con rampas, etc.
- La vela de cumpleaños: se sopla la vela hasta apagarla. Se va alejando para que sople más fuerte. Después se pone la vela a la primera distancia, de frente y de lado, y se pide que sople, pero si apagarla.
- Hacer un remolino: se ponen papeles picado y se hace soplar para formar un remolino de viento.
- Dibujo sobre papel: se rellena un dibujo con pegamento y el niño debe rellenarlo soplando papeles. Se tiene que completar con una aspirando el aire con una pajita y trasladando los papeles hasta el dibujo.
- La pintura se mueve: en un papel se colocan pequeñas manchas de pintura líquida y con la pajita el niño la va esparciendo.

2.1.2. Descubrir las posibilidades del soplo.

Materiales*:* el cuerpo, una bandera verde y una blanca.



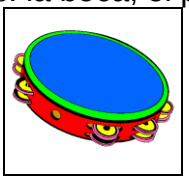
Instrucciones

- Se explica a los niños que se organizará "la guerra de los soplidos".
- Cada niño/a se pone su cotona/delantal en forma de capa para empezar la batalla.
- Con las manos atrás se dirigen a sus compañeros, sin tocarlos ni lanzarles proyectiles, únicamente está permitido soplar fuerte sobre su cara, su pelo, su cuello, sus manos y su pecho. Mientras esté levantada la bandera verde

seguirá la lucha, pero cuando aparezca la bandera blanca todos se darán la mano o un abrazo en señal de paz.

2.1.3. Descubrir la intensidad del soplo

Materiales: la boca, el pandero y la flauta.



Instrucciones

- Cada niño/a abre sus manos y las coloca delante de su boca.
- Soplan muy fuerte notando el viento sobre las manos.
- Soplan muy suave notando la suave brisa sobre las manos.
- Enseguida soplan fuerte y suave.
- Cuando suene el pandero soplaremos fuerte y cuando oigan la flauta soplan suave.

2.1.4. Asociar fuerza del soplo con velocidad del objeto

Materiales: remolinos de viento.

Fuente Google

Actividades

- Cada niño/a tiene un remolino de viento.
- Lo pone en marcha soplando, dando mucho viento (el remolino va muy rápido).
- Hacerlo girar muy despacio, con poco viento (el remolino gira lento)
- Reflexionan juntos

Ampliación de actividades encaminadas a conseguir la maduración del soplo.

- Soplar la vela intentando apagar la llama.
- Soplar la vela intentando que baile la llamita.
- Soplar una pelota de ping-pong sobre cartón acanalado o un camino de plastilina intentando que la pelota corra.
- Soplar con una paja en un recipiente con agua jabonosa y hacer burbujas.
- Soplar haciendo pompas de jabón.
- Se pone en una mesa un granito de arroz y lo van soplando con una pajita.
- Elevar el cartón acanalado un poco e intentar hacer subir la pelota de ping-pong

Para estimular el desarrollo del lenguaje oral, además se deberá desarrollar una serie de actividades ligadas directamente a la expresión oral, como son las narraciones, dramatizaciones o juegos sencillos de rol, los juegos de palabras, adivinanzas, trabalenguas, canciones, poesías sencillas....

2.2. Títeres

Fuente Google

Viviana Rogozinski en su libro *Títeres en la escuela: expresión, juego y comunicación* (Rogozinski, 2001) conceptualiza a los títeres como objetos inertes que tienen una vida prestada, infundida por el titiritero; él ánima a los títeres con su ritual maravilloso, colocándoles alma a sus cuerpecitos de mentiras, transformándolos en seres absolutamente vivos.
Por consiguiente, los títeres son un medio didáctico de extraordinario valor que educa y entretiene, y posibilita el desarrollo de la expresión oral, pues enriquece el lenguaje contribuyendo al desarrollo verbal (dicción, vocabulario, sintaxis), a la argumentación, al desarrollo del pensamiento crítico, reflexivo y creativo. (Rogozinski, 2001)

Por consiguiente, realizar actividades pedagógicas a través del títere permite que todos los niños independientemente del contexto en el que vivan, encuentren espacios educativos enriquecidos, donde los niños aprenden con el juego, el arte, la creatividad, la imaginación y el movimiento, como medios fundamentales, no sólo para la expresión oral, si no para su desarrollo integral e influye en las relaciones de amistad con los otros niños, en el juego cooperativo, en la adopción de roles, en la resolución de conflictos y en sus juicios morales. Del mismo modo permite al niño hablar, mejorar su lenguaje y enriquecer su vocabulario. Así entonces, el empleo del títere en la escuela infantil se convierte en una técnica expresiva muy importante, ya que la personalidad del títere adquiere características del intérprete; esto es, del niño que se comunica con los otros niños.
María Emilia Núñez, Marina Vela Escandón (2012)

ACTIVIDAD

Indica con tus palabras dos argumentos que avalen la importancia de estimular el lenguaje oral en los niños.

La escritura creativa se puede trabajar en el aula de muchas formas, siendo una invitación al alumnado para ejercer el derecho de mirar el mundo desde otras perspectivas. Decía el poeta Luís García Montero, en sus lecciones de poesía para niños inquietos (1999) que ***"Lo más importante para cualquier artista es aprender a mirar. La poesía nace de una mirada porque los versos, las metáforas, los adjetivos precisos, las palabras mágicas, los juegos y los cambios de sentido son una forma especial de ver el mundo"***

3.1. El caldero mágico:

Imagen extraída de Contomundi de **Mario Aller**

Consiste en dar datos a los estudiantes que están escritos en tarjetas dentro del caldero, para que construyan sus historias. Estos datos pueden ser: los personajes, el comienzo de la historia, deseos y carencias, obstáculos y lugares, objetos mágicos, amigos y aliados, tareas difíciles y enemigos, el final: ¿alegría o tristeza?,

3.2. Caja mágica

Fuente Google

El responsable del grupo prepara una caja cerrada con palabras de todo tipo (nombres, verbos, adjetivos…) recortadas en papel en su interior. Cada alumno introducirá la mano y sacará cuatro con las que tendrá que escribir dos oraciones. Al final, se juntarán las ideadas por todos procurando crear un micro cuento con sentido.

3.3. Collage

Fuente Google

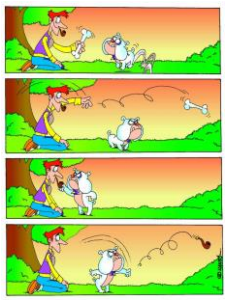
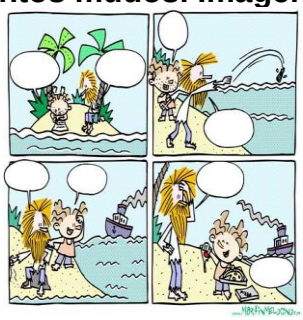
Se usarán revistas o folletos publicitarios para que cada niño recorte un número de palabras no inferior a veinticinco con las que crearán un fragmento con significado, pegándolas en una hoja de papel.

3.4. El buzón creativo.

Fuente Google

Hay que cerciorarse que los estudiantes conocen lo que es un buzón. Si no lo saben, hay que explicarles de manera sencilla cómo las personas envían cartas usando el correo.
Se debe pedir a los niños que escriban cartas, invitaciones a cumpleaños, recados, mensajes, recordatorios, etc. para sus amigos, a sus animales de peluche, sus padres, hermanos…y las dejen en el buzón. También puede invitar a la familia que mande mensajes, cartas, recados, invitaciones, etc. Se recomienda nombrar un cartero que cada cierto tiempo, entrega las cartas que han llegado.

3.5. **Cuentos mudos. Imágenes**.

Fuente Google

Se presenta al niño/a un cuento mudo o una imagen. El estudiante construye un texto escrito de lo se expresa gráficamente.

3.6. Caja con arena o sémola.

Fuente Google

Este material se recomienda para la etapa de la pre escritura ya que al dibujar la letra en la arena se producen experiencias táctiles que ayudan al estudiante a sentir la forma y el movimiento de las letras.

http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoblog/esuasan/material-para-trabajar-la-escritura-creativa/

4. ESTIMULACIÓN SENSORIO MOTRIZ

El origen del concepto de estimulación sensorial proviene de los tratamientos educativos-rehabilitadores que se aplicaron a niños deficientes y que mostraron resultados positivos en el desarrollo evolutivo.

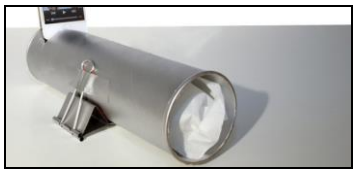
La estimulación sensorial tiene como objetivo activar los sentidos y favorecer la entrada de información al cerebro, estimulando las áreas cerebrales que le permiten recibir información, y a su vez disparar los dispositivos cerebrales, que activan otras áreas del mismo, para que la información se analice, elabore e inicie circuitos de aprendizajes generales y específicos.

Al centrarse en el caso de niños con discapacidad (más aún si hablamos de discapacidad sensorial), la estimulación multisensorial ayuda a utilizar y desarrollar los sentidos intactos, así como las habilidades residuales que queden en los sentidos dañados.

Los niños con plurideficiencias habitualmente no pueden ser activos por sí mismos, esto provoca una restricción de sensaciones no sólo a nivel motriz, sino también visual… y por tanto una dificultad grave en la percepción. La estimulación sensorial adquiere por consiguiente una importancia relevante en el proceso perceptivo y en la interacción del niño con su entorno.

4.1. **Estimulación auditiva**

4.1.1 Altavoz de material reciclado:



Fuente Google

El docente puede dar instrucciones y los estudiantes se pueden comunicar a través del altavoz, distinguiendo sonidos y volumen.

4.1.2 Instrumentos de música

Se trabaja con los sonidos. Empezar con los más suaves y progresar hacia los más intensos.

4.1.3. Pulsera de cascabeles

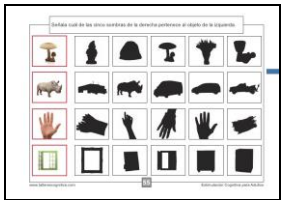
Se ponen en las manos y/o pies de los niños y se integra el movimiento para que estas suenen.

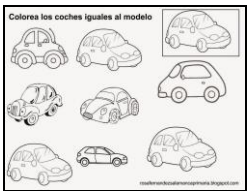
4.2. **Estimulación visual**

Gran parte de la información que adquirimos en la vida cotidiana se lleva a cabo visualmente, registrando, almacenando y recuperando esta información a través de un sistema de memoria visual. Esta información visual puede contener números, letras, palabras y textos, figuras u objetos, rostros, paisajes, acciones, etc.

La memoria visual y la memoria viso-secuencial son una parte importante del procesamiento de la información visual y participan en gran número de actividades académicas y de la vida diaria de las personas. Además, son muy importantes para el proceso de aprendizaje, debido a que más del 80% de este proceso se adquiere visualmente.

4.2.1. Memoria visual: en la primera lámina aparece una figura que el sujeto debe recordar. Al pasar a la siguiente lámina aparecen varias figuras, entre ellas la de la página anterior; la tarea consiste en elegir la figura correcta que coincide con la presentada en la página anterior.





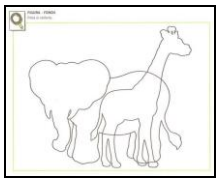
4.2.2. Memoria de secuencia visual: en una tarjeta aparece una secuencia que se debe recordar. En la siguiente lámina hay varias secuencias, entre ellas la que ha recordado de la página anterior; se debe elegir la secuencia correcta.

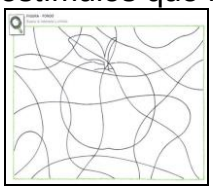
……

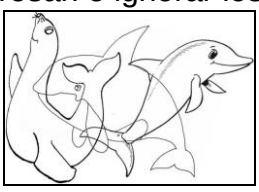
1.

2.

4.2.3.Percepción figura-fondo: desarrolla la capacidad de seleccionar correctamente los estímulos que interesan e ignorar los extraños.

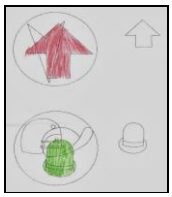




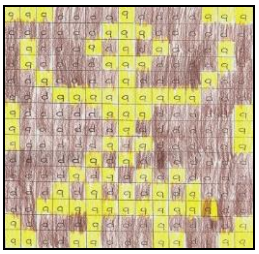


4.2.4. Discriminación visual

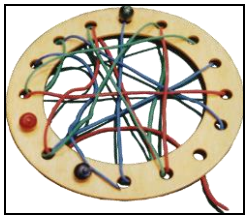
4.2.4.1. Discriminación visual y semejanzas: La finalidad es que el niño busque en la imagen de la izquierda aquella parte de la figura que es **semejante** a la figura de la derecha. Una vez que la reconozca, la identificará pintándola.



4.2.4.2. Discriminación visual y la lecto-escritura: se le pide al niño que coloree de amarillo la letra **q** y de marrón la letra **d**. Otras letras con las que se puede realizar este ejercicio son la **b** y la **p**, o las letras **m,n,ñ,** etc.



4.2.4.3. Coordinación visomotora: recortado, engomado libre, trazado con los dedos, enhebrado de cuentas, trazado y coloreado.



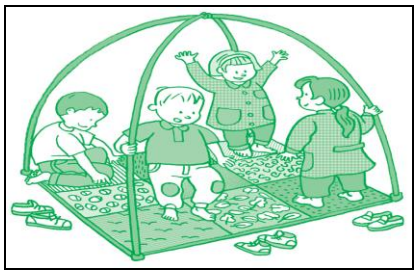
Juegos: Tocar y golpear, lanzar y recibir, carrera, salto/impulso/sucesión de saltos.

4.3. Estimulación táctil

4.3.1. Percepción táctil: Según Garrido Landivar (1989) “La percepción táctil es la capacidad que permite a los individuos, recepcionar, interpretar e integrar las sensaciones recibidas por las terminaciones nerviosas situadas en la piel”.

4.3.1.1. Discriminación táctil: Discriminación de distintos “tactos”.

4.3.1.2. Túnel de texturas: crear un laberinto o túnel que tendrá en el suelo elementos con diversas texturas. Se espera que niños y niñas pasen gateando o caminando descalzos para experimentar con su piel distintas sensaciones. Se pueden usar los túneles de carpas o armar un sendero con distintos tipos de materiales: arena, algodón, trozos de bolsas globo, tierra, papel aluminio, lijas, hojas de árboles y otros.
El adulto está permanentemente atento de acomodar los materiales para favorecer la experimentación de todos los niños y niñas.. Se puede percibir con cualquier parte del cuerpo (manos, pies, etc)



1.1. **Estimulación olfativa-gustativa**

Tanto el gusto como el olfato ya están presentes en el **recién nacido**, aunque todavía no muy desarrollados por el momento. El bebé se mostrará más receptivo al sabor dulce que a otros como el amargo, por ejemplo. Y en cuanto a los olores, preferirá el de su madre y el de la leche (si hay lactancia materna) y tiempo después se mostrará feliz con olores como el de la fresa o la mandarina.

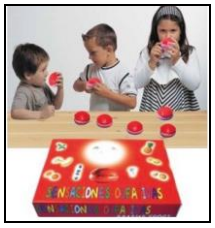
Debemos seguir estimulando ambos sentidos en el niño durante toda la etapa infantil, ya que **la estimulación sensorial va a favorecer la entrada de información en el cerebro**, estimulando diferentes áreas y poniendo en marcha diversos circuitos de aprendizaje.

www.lapuertapequena.com/.../juegos-para-estimular-el-gusto-y-el-olfato

Esto corresponde a la fuente desde estimulación sensorio motriz. Lo anterior tiene citadas las fuentes.

4.4.1 Estimulación olfativa

- Exponga al niño a múltiples experiencias distintas utilizando objetos cotidianos como la colonia, el desodorante, lociones, especias y hierbas como la canela, menta, ajo orégano, tila, frutas y verduras como limón, naranjas a, manzana, plátano, guisante cebollas, coliflor, remolacha, pepinillo, etc.
- Dé al niño la oportunidad de experimentar distintos aromas de flores como las rosas, peonias, claveles, etc.
- Exponga a niño a los olores del vecindario como la panadería, la gasolinera, la pastelería, pollos asados…
- Encienda velas olorosas.
- Asocie determinados olores a cada estación del año.



4.4.2. Estimulación gustativa

- Exponga al niño a sabores suaves: azúcar, miel, manzana, fresa, cereales suaves, golosinas, etc.
- Exponga al niño a sabores agrios como el limón, pomelo, lima, nata líquida, yogurt, pepinillos, etc.
- Exponga al niño a sabores ácidos: chocolate ácido, té, café, vinagre, canela, mostaza, etc.
- Exponga al niño a sabores salados: sal, patatas fritas, anchoas, aceitunas, etc.
- Exponga al niño a gran variedad de sabores: anís, menta, cerveza sin alcohol, guirlache, etc. www.juntadeandalucia.es/averroes/caidv/.../masde101actividadesde_es.ht

ACTIVIDAD ¿Qué relación existe entre la estimulación sensorio motriz y los niños con discapacidad?

5. ESTIMULACIÓN DEL MOVIMIENTO

Hacia los dos años el niño ya ha adquirido buena práctica en la marcha. Su interés por descubrir el mundo que lo rodea se acrecienta a cada paso. Los juegos de movimiento ayudan a explorar el espacio y a entrenar sus habilidades motrices. Los de atención desarrollan su capacidad de concentración y los de imitación le ayudan a conocer a las personas que lo rodean. www.tudiscoverykids.com/.../juegos-de-movimiento-atencion-e-imitacio...

5.1 **Pista de obstáculo**

Ej. Construir una pista de obstáculos usando cajas de cartón, una escalera tumbada, una cuerda y una colchoneta. Luego propóngale el trayecto a seguir: pasar por la caja, caminar por los travesaños de la escalera, pisar la cuerda, dar vueltas sobre la colchoneta.

Fuente Google

5.2. **Gatos y ratones**

Se forman dos equipos que tengan igual número de participantes. Un equipo será el de los gatos y otro el de los ratones diferenciándolos claramente, ya sea pañuelos de colores, maquillándoles la cara, haciéndoles orejas de papel, etc. Se delimita un espacio que será el terreno de juego. Se trata de que los gatos atrapen a los ratones tocándolos. Cuando un ratón es atrapado, se debe quedar inmóvil en el sitio y con las piernas abiertas. Para salvarse, uno de sus compañeros tiene que pasar entre sus piernas. Cuando todos los ratones han sido atrapados, se cambian los papeles.

5.3. **Los zapatos-zanco**

Se pueden construir zancos latas recicladas y cuerdas: con un abridor, hacer agujeros en los lados de las latas. Corte un tramo de cable de nylon de unos 60 centímetros, dependiendo de la altura del niño; pase el hilo a través de los agujeros, y haga un nudo.

Es divertido para los niños subirse y conseguir equilibrarse y lograr caminar con ellos. Una vez de tener dominada esta parte, puede probar a desplazarse al sonido de un instrumento, andar de lado ó de espaldas.

5.4 Persiguiendo burbujas: Se necesita agua jabonosa preparada con detergente de lava loza. Aro de alambre para hacer las burbujas, o el mango de unas tijeras viejas. El docente sopla y llena el espacio de burbujas y los niños las atrapan corriendo y golpeando las manos. Se puede variar haciendo que los niños soplen las burbujas, etc.

6. El juego simbólico: I

6.1. Rincón de juego simbólico: en él los niños aprenden a vivir en sociedad ya que a través de este tipo de juego se realizan actividades que van más allá del mero simbolismo; cuando un niño juega a tender la ropa, trabajan la motricidad fina, cuando intercambian opiniones utilizan el lenguaje oral, cuando ordenan y clasifican están trabajando la lógica-matemática... así, a través de un juego bien dirigido tenemos una manera total y absolutamente globalizadora de realizar aprendizaje. Por otra parte este juego les permite ahondar en su propia concepción de los roles sociales, introduce valores como la equidad, la coeducación, la colaboración, la empatía... pero además da libertad a los peques de representar emociones y de dejar salir sus propios bloqueos a través de la asunción de otros roles.

En el espacio destinado al juego simbólico, hay una serie de **principios** que se deben respetar:

- El espacio de juego simbólico debe ser polivalente: unas veces servirá de cocina, otras de castillo, otras de cueva... los recursos utilizados no siempre tienen que estar ahí: pueden aparecer o desaparecer según nos interesa. Es mejor no utilizar materiales demasiado estructurados o fijos en la pared o el suelo.
- Es importante que el espacio esté **bien delimitado** con estantería, pared u otros elementos.
- Al mismo tiempo el rincón debe **parecer** aquello que representa independientemente de que los peques utilicen la imaginación, hace un contexto que la estimule en la dirección apropiada, si no jugarán a cualquier cosa menos a aquello que notros pretendemos.

- Debemos **decidir** qué tipo de rincón queremos y esto va a depender del tipo de actividades que propongamos a los peques. Estas tareas deben quedar claras antes de iniciarse el juego.
- Según estas actividades debemos poner a su disposición los **recursos** que necesiten. Por ejemplo: si yo quiero que jueguen a tender la ropa, tienen que tener un tendedero a su disposición, prendas y unas pinzas.
- Por tanto es necesario también **preparar el rincón** periódicamente e ir cambiando las tareas, porque si no terminan aburriéndose. Ello depende de nuestra intención, de ahí que sea tan importante preguntarnos **¿qué pretendo con el rincón de juego simbólico?**
- También es conveniente **aclarar los roles de cada niño/a** antes de empezar a jugar. Aunque después estos roles cambien a ellos les ayuda saber su papel. Es bueno romper sus esquemas en este sentido , por ejemplo : un niño asume el rol de abuela, una niña asuma el rol de papá, etc. Así mismo deben quedar claros los objetivos del juego y las normas: cuidado del material, orden, turnos de juego... Para esto ayuda mucho el tener algunas prendas características de cada rol: delantales en la casita, batas de médico en la consulta, etc.

Algunos ejemplos de rincones de juego simbólico son:

6.1.1. La casita: Es el rincón básico, el primero que suele formar parte del aula y en él pueden desarrollarse muchísimos juegos relacionados con las tareas caseras: hacer la comida, limpieza, hablar por teléfono, poner la mesa, "comer" juntos, cuidar a los bebés, hacer la cama, etc

6.1.2. La cafetería: Este rincón cuenta con una zona de bar, con su mostrador y cocina, y otra de terraza, en la que hay varias mesas y sillas con sombrillas. Pueden realizarse actividades que giran en torno a la elaboración de recetas sencillas, imitan a sus padres, atender las mesas,etc

6.1.3. El Teatro: se puede poner un escenario y un camerino en el que los niños encuentren diferentes vestuarios para que pueden disfrazarse o elegir marionetas, así improvisan historias, o juegan asumiendo papeles relacionados con su disfraz.

Otros espacios que se pueden crear: la clínica veterinaria, el supermercado y las tiendas, el castillo, la cueva cavernícola, la peluquería y estética, la consulta médica,…

aventuradiminuta.blogspot.com/.../el-rincon-de-**juego**-**simbolico**-mucho-.

ACTIVIDAD

Nombra cuatro aportes del juego simbólico al aprendizaje de los niños.

7. Juego reglado

Cuando se enseña a través del juego, el profesor utiliza el juego con el fin de enseñar otros saberes. A la vez, enseña el juego, lo incluye en su propuesta y le destina un tiempo en su cronograma.

Lo esencial en los juegos reglados es que se ven regulados por reglas que deben ser acordadas y/o aceptadas por todos los jugadores. Las reglas que poseen los juegos reglados, son las que definen explícitamente los límites en los que el juego va a tener lugar, con la mutua aceptación de lo que se puede hacer y lo que no.

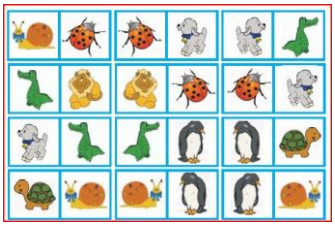
La regla colectiva, al principio externa, se interioriza por el logro de una conciencia cada vez más autónoma. La regla obligada en un principio, adquiere el carácter de regla efectiva, porque es la que permite lograr el objetivo del juego propuesto.

Zacañino,Liliana., García Lavandal, Libia (2008)

7.1. Memoria / Memory

Este juego estimula y ayuda a desarrollar la memoria visual de los niños.
El juego comienza revolviendo las cartas y repartiéndolas con la figura hacia abajo al azar de tal modo que no sea posible ver la imagen que se encuentra en ella. Un jugador escoge dos cartas, si las dos que escogió son iguales, se las queda consigo y tiene derecho a escoger otras dos; si las dos cartas que escogió son diferentes las coloca otra vez boca abajo en el mismo lugar y procura recordar cuales cartas eran, cediendo el turno a otro jugador. El siguiente jugador selecciona otra dos cartas, con la ventaja de que si puso atención a las dos figuras anteriores que le salieron a su compañero, selecciona primero una carta al azar y si se da cuenta que la carta que seleccionó trae la misma figura que una de las cartas que su compañero había puesto anteriormente hacia abajo la escoge de tal modo que ya tiene un par, en caso contrario vuelve a dejar las cartas hacia abajo. Gana el

jugador que consiga más pares de cartas. Este juego se puede jugar con dos o más participantes. Es importante que las cartas sean significativas para los niños que hacen uso didáctico del juego.



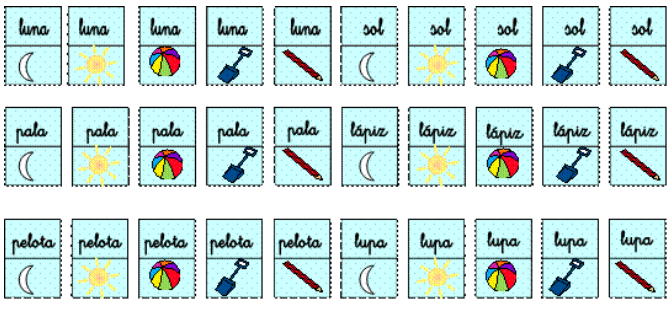
Fuente Google

7.2. Dominó

Se reparten las fichas entre los componentes del grupo boca abajo(máximo 4). Un niño coloca en la mesa una ficha y el siguiente por la derecha debe colocar seguida de esta otra ficha que contenga el dibujo correspondiente a la palabra o la palabra correspondiente al dibujo de la que puso su compañero en la mesa. Si no tiene dirá pasa y correrá el turno al siguiente niño. Gana el que queda primero sin ficha.

Confección del material

Se preparan tarjetas de cartulina rectangulares aproximadamente 10x5 cm. Definir el tema que se trabajará y realizar un dibujo en la mitad de la ficha y en la otra mitad una palabra correspondiente al dibujo de otra ficha. El contenido de las fichas puede estar en función del vocabulario trabajado en una unidad, personajes de cuentos, palabras que empiecen por una letra determinada, palabra que contengan el sonido de una letra determinada, etc., pero debe tenerse en cuenta que el dominó debe cerrarse.



Fuente Google

7.3. Juego de dados

Instrucciones:

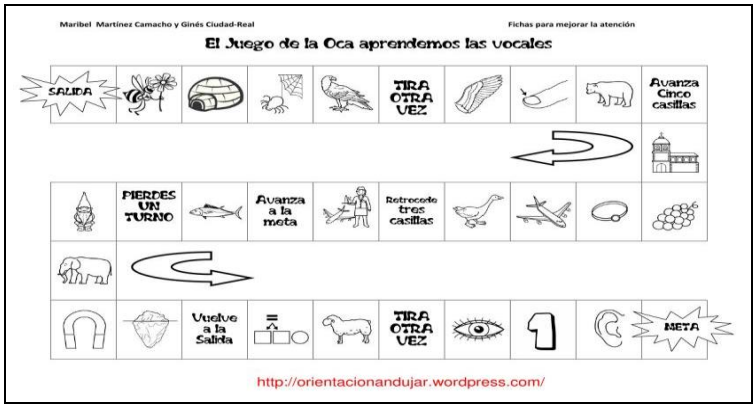
Se necesita un papel y lápiz.
Se pone una ficha en la “salida” y se tiran los dados. Se adelanta hasta la casilla según el número obtenido. Se tiene que nombrar y escribir la letra con que comienza el objeto, si no lo hace, el estudiante debe perder una vez de tirar el dado

(su compañero tira y avanza dos veces). Si lo hace, debe entregar el dado a su compañero y esperar su turno. Gana el que llega primero a la meta.

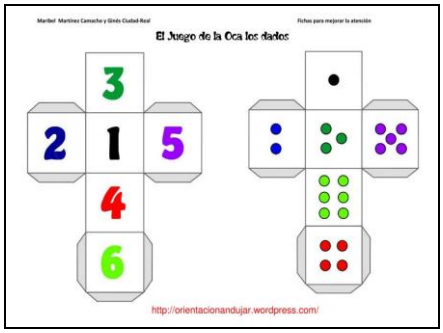
Este juego, se puede adaptar a una infinidad de contenidos, tales como: sílabas, palabras, medios de comunicación, seres vivos-inertes, etc.

Material para construir.

1. Salida	17.-azafata
2.- abeja	18.- avanza a la meta
3.- iglú	19.- atún
4.- araña	20.- pierdes un turno
5.- águila	21.- enano
6.- tira otra vez	22.- elefante
7.- ala	23.- imán
8.- uña	24.- iceberg
9.- oso	25.- vuelve a la salida
10.- avanza 5 casillas	26.- igual
11.- iglesia	27.- oveja
12.- uvas	28.- tira otra vez
13.- anillo	29.- ojo
14.- avión	30.- uno
15.- oca	31.- oreja
16.-retrocede tres casillas	32.- Meta



Fuente Google



ACTIVIDAD

Elige un material didáctico para construir y constrúyelo.

Indica los objetivos y contenidos en que lo utilizarías.

Conclusión

Aprender jugando reviste una considerable importancia en el proceso enseñanza aprendizaje ya que el buen uso del juego y de los materiales didácticos confeccionados con este fin, facilitan la obtención de los objetivos y convierte el elemento lúdico en el aula en un agente educativo que aporta a la adquisición del conocimiento, así como, a la adquisición de actitudes y habilidades sociales.

El juego es una actividad fundamental para lograr el desarrollo adecuado del niño. Es por esto que la escuela, en especial el aula, debe disponer de un espacio suficiente y de un tiempo suficiente, para ejercitarlo y así favorecer el aprendizaje.

Por esta razón, el espacio lúdico en el aula adquiere un valor primordial como factor didáctico, pues ayuda a crear un ambiente estimulante para el desarrollo de todas las capacidades del alumnado así como a favorecer la autonomía y motivación del profesor.

El docente, es el encargado de procurar este espacio lúdico y didáctico en el aula, con el fin de lograr un mejor y más significativo aprendizaje de sus estudiantes.

Bibliografía.

McCurdy, Kathleen. 2002. “Aprendiendo Naturalmente: La Importancia del Jugar en el Aprendizaje Natural”. Downloaded from

López, L. Vargas,C.2005. ¿Cómo elaborar material didáctico con recursos del medio en educación inicial? Dirección General de Educación Inicial. Santo Domingo.

Núñez, M.E., Vela M. 2012. El teatrino como herramienta didáctica para el desarrollo de la expresión oral en el preescolar. Facultad de Educación. Universidad de Amazonía. Colombia

Sánchez, E., Sáez del Castillo, Mª T., Arteaga, G., et al. s/f. Estimulación del lenguaje oral en Educación inicial.
Departamento de Educación, Universidades e Investigación. Gobierno Vasco.

Zacañino, L., García , L. 2008. II Congreso Internacional “Repensar la niñez en el siglo XXI”. Universidad de Cuyo. Argentina.

Juego y destrezas para el lenguaje y el pensamiento lógico matemático. educrea.cl/wp-content/uploads/2015/04/F_Mate-Juegos-y-destrezas.pdf

http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoblog/esuasan/material-para-trabajar-la-escritura-creativa/

www.juntadeandalucia.es/averroes/caidv/.../masde101actividadesde_es.ht

www.lapuertapequena.com/.../juegos-para-estimular-el-gusto-y-el-olfato

aventuradiminuta.blogspot.com/.../el-rincon-de-**juego**-**simbolico**-mucho-..

IPLACEX
TECNOLÓGICO NACIONAL

IPLACEX
TECNOLÓGICO NACIONAL

TALLER DE MATERIAL DIDACTICO

UNIDAD Nº III

Material Didáctico según nivel de desarrollo: niños de 0 a 6 años

Introducción

En educación infantil los materiales adquieren una gran importancia. por ser indispensables en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Es por esto, que se hace necesaria la clasificación, selección y utilización de estos, por ser indicadores y partícipes de calidad y eficacia en el proceso enseñanza aprendizaje.

Doménech y Viñas (1997), consideran que ***en el desarrollo educativo de los alumnos de educación infantil, juegan un papel muy importante los materiales que utilizamos en el proceso de enseñanza/aprendizaje, siendo éstos, elementos mediadores entre el educador y el entorno que lo rodea.***

Es importante resaltar la importancia que adquieren los profesores en la utilización y confección de estos materiales ya que con su creatividad, imaginación y experiencia pueden adaptar materiales han no sido creados con fines pedagógicos para lograr los objetivos propuestos.

Rodríguez Cancio (2005) expresa que los medios materiales ***son elementos favorecedores***
de los aprendizajes, sin tener ninguna función propia por sí mismo, ayudan de forma eficaz y eficiente como soporte esencial para relacionar los aprendizajes con las metodologías y actividades que se desarrollan para conseguir los objetivos planteados

En esta unidad, se identificará la clasificación etaria de materiales didácticos para niños de entre 0 y 6 años. También se conocerán los tipos de material didáctico según nivel de desarrollo en niños de 0 a 6 años

Ideas Fuerza

Material didáctico.

Clasificación de material didáctico.

Selección de material didáctico

Rol del docente.

Niño de 0 a 6 años

Desarrollo

1. Material didáctico, metodología, aprendizaje.

Autores como Abengoechea y Romero (1991), hablan de ***la función innovadora de los materiales", como productora de estímulos ante lo novedoso y creativo que aporta el material al alumno, y la función condicionadora del aprendizaje, en relación a la clase de procesamiento de la información que los alumnos realizan a través de las impresiones de los materiales.***

Doménech y Viñas (1997), en que la función básica de los materiales es complementar y servir de base a la actividad educativa que se desarrolla en cualquier espacio educativo. La función innovadora y motivadora ayudará en el itinerario educativo de la adquisición de los nuevos conocimientos.
Bautista (2010), apunta sobre la función de los materiales como base y complemento en la actividad educadora, por tener éstos varias características que contribuyen a ello, como:

• Carácter motivador; ya que según la forma, textura, color y características particulares del material, despertará el interés y curiosidad para su utilización.

• Carácter polivalente; los materiales pueden ser utilizados como elementos en varias actividades escolares y como elementos de diferentes juegos.

• Carácter de colectividad; su utilización puede ser individual o colectiva.

• Carácter de accesibilidad; estar organizado y disponible para la libre elección de los alumnos

Todos los objetivos que se deben conseguir en educación infantil, pueden ser adquiridos a través de la utilización y mediación de multitud de materiales, cuya función, aparte de contribuir a la adquisición de aprendizajes, es hacer más fructífera y realizable, la adquisición de competencias necesarias para su formación en etapas superiores.

La mayoría de los aprendizajes que se realizan en educación infantil, es a través de la experimentación, manipulación, y utilización de recursos materiales que provoquen la estimulación de todos los sentidos. Principalmente en los primeros años de vida, los sentidos más propicios para la adquisición del aprendizaje serán el táctil y el visual, sin

dejar de lado los demás, pero el impulso hacia el descubrimiento, la curiosidad, el deseo de saber y conocer el entorno inmediato, contribuirá a que el niño utilice principalmente éstos.

La gran pedagoga Montessori (1937), daba mucha importancia a la educación pedagógica de los sentidos, a partir de éstos, los alumnos obtendrán más información y podrán con ello sintetizar y adquirir los nuevos aprendizajes.

En educación infantil, los sentidos que más se trabajan son el tacto, vista y el oído, siendo éstos, canales más cómodos para trabajar los aprendizajes. Moreno, F. (2013)

2. Clasificación de material didáctico para niños de 0 a 3 años.

2.1. 2.1. Clasificación de material didáctico para niños de 3 a 6 meses.

Al final de los tres meses de vida el bebé no ha logrado grandes progresos, va apareciendo su individualidad, mostrando un temperamento propio. Empiezan a excitarles las situaciones nuevas.

Su sistema nervioso, está madurando rápidamente lo que le facilita una mayor coordinación en las actividades de mirar, agarrar, chupar o mamar, proporcionándole una autoestimulación que lo lleva de su pasividad a una gran actividad que le proporciona placer y satisfacción.

El descubrimiento de sus manos y dedos le introduce en un mundo fascinante facilitándole la exploración de los objetos que estén a su alcance y sean de su interés. Al mostrarle un objeto pequeño no sólo lo explora con la vista sino que hará que sus manos participen de la exploración. En general su curiosidad hacia los objetos y situaciones la demostrará mirando, palpando, succionando.

Al principio el movimiento del niño o niña se caracteriza por la presencia de una serie de reflejos que se van superando en los meses siguientes cuando empieza una mayor coordinación en los movimientos.

Desde las primeras semanas los bebés prefieren objetos móviles a los fijos y aquellos relativamente complejos a los simples.

Otro de los sentidos que tiene especial importancia es el oído. Desde el nacimiento el bebé reacciona ante los sonidos y muestra una especial sensibilidad por el lenguaje humano. El niño va percibiendo sonidos y llega hacia al final del primer mes de vida a

reconocer la voz de su madre a la que responde con movimientos inconexos de pies y manos e incipiente sonrisa.

Los bebés aprenden más cuando interactúan que cuando observan. La observación pasiva es normal en el recién nacido
. Uno de los principales objetivos de aprendizaje es provocar la curiosidad en el bebé de forma tal, que él mismo busque el estímulo. Al principio observa como movemos un sonajero, si le ayudamos a moverlo con su mano, con el tiempo y la repetición, comprende que el sonido depende de que él mismo lo mueva.

Material didáctico que debe estar presente en el aula.

- Sonajeros. Pulsera de cascabeles. Maracas. Campanilla.
- Aro con llaves de colores.
- Animales de colores de plástico blando.
- Collares de cuentas de colores.
- Linterna.
- Pañuelos. Lanas de colores
- Tiras de papel charol de colores.
- Móviles de cuna.
- Pelota de ping-pong o pelota de 20 ´0 50 cm. de diámetro en materiales blandos.
- Pelotas pequeñas con cascabeles dentro
- CD Música clásica y de cuentos. Equipo AMEI (s/f).

2.2. Clasificación de material didáctico para niños de 6 a 9 meses.

Fuente Google

En este momento de su desarrollo el niño será incansable gateando, sentándose y yendo de un lugar para otro. Su curiosidad es mucho mayor mostrándose persistentes en sus exploraciones. Es la etapa del precaminado y comienza a comprender el concepto de desaparecer, por tanto, jugar a esconderse le encanta: inmediatamente comienza a buscar.

Hacia el final de los nueve meses los niños y niñas gatean perfectamente y poseen una coordinación de brazos y piernas suficiente que le permite sentarse y levantarse, e incluso, agarrándose, sencillos desplazamientos laterales. Estos desplazamientos iniciales (gateos, movimientos laterales...) suponen para el niño la primera conquista del espacio al permitirle ciertas exploraciones.

Hacia los ocho meses comienza una cierta entonación en la emisión de las duplicidades silábicas. Al final del trimestre comienzan las primeras palabras en forma de sílabas “dobles” (papá, mamá, tata). Existe una preferencia de los bebés por las canciones infantiles y el lenguaje adaptado a ellos por los adultos. El desarrollo del tacto y de la percepción está extremadamente ligado a la capacidad de movimiento, de

tal forma que las posibilidades de percepción sensorial se amplían considerablemente con su mayor autonomía motriz.

Material didáctico

Se recomienda que en el aula exista:

- Colchoneta grande de 2 ó 3 cms. de grosor.
- Espejo grande pegado a la pared y otros pequeños irrompibles.
- Cuerdas de diferentes tamaños, cucharas, tazas.
- Animales de peluche y de goma.
- Sonajeros, mordedores, cascabeles, campanillas, castañuelas, panderetas, timbres, flautas, etc...
- Pañuelos, cintas de colores, globos.
- Recipientes grandes y pequeños, botes, tarros, frascos, cajas de cartón,...
- Juguetes variados (coches, camiones, muñecos, juegos sonoros,...)
- Aros, anillas, pelotas de goma de diferentes tamaños, balón de playa.
- Rodillo o rulo de psicomotricidad y otras figuras geométricas grandes.
- Títeres, marionetas, cajas de música.
- Cubos de tamaño descendente, construcciones de piezas grandes, juegos de ensartar piezas.
- Trozos de peluche, seda, fieltro, bola de algodón, lana, etc...
- Alimentos (galletas, pan, bizcochos, patatas fritas, frutas, etc...)
- Teléfono sonoro, ordenador infantil.
- Reloj despertador. Magnetofón o reproductor de CDs.
- CDs de música clásica, ópera y canciones
- Cuentos de ilustraciones en cartón rígido, láminas objetos, personas y animales.
- Revistas, fotografías, periódicos.
- Cartulinas, papel seda, papel charol, etc...

Equipo AMEI (s/f)

ACTIVIDAD

Realiza un esquema con las características que contribuyen a la actividad educadora de los materiales didácticos.

2.3. Clasificación de material didáctico para niños de 9 a 18 meses

Entre los 10 y 12 meses la niña o niño inicia los intentos por dar los primeros pasos con ayuda, aumenta el registro en sus actividades manipulativas: golpea dos objetos, sobre una superficie, deja un objeto para coger otro, tira un objeto al suelo y lo busca con la mirada. Se pone de pie con apoyo. Camina sostenido bajo los brazos. Coge objetos

pequeños con participación del dedo pulgar. Encuentra objetos que son escondidos y entiende cuando lo llaman por su nombre.

Entre los 13 y 15 meses, la niña o niño comienza la marcha independiente caracterizada principalmente por pasos cortos, trayectoria irregular e inestable y contacto con el suelo con toda la planta del pie. Se pone de pie sin apoyo, pero su equilibrio es insuficiente y cae con frecuencia. Camina algunos pasos de la mano, se pone de pie solo y dice papá, mamá.

El desarrollo normal de la niña o niño de 16 a 18 meses, se reconoce porque logra mayor estabilidad al caminar, su marcha es más definida y más veloz, es más hábil para subir y bajar de los muebles; está en constante actividad, coge, transporta y tira los objetos que estén a su alcance, patea la pelota. Le gusta subir las escaleras, puede hacerlo, cogido de la mano o gateando, pero requiere de ayuda para bajar. Camina solo, hace garabatos en el papel, dice al menos tres palabras, mete objetos pequeños dentro de botellas u orificios pequeños y agarra tres objetos a la vez.

En el aula debe existir:

- Globos o moños de cintas de colores.
- Semillas, pasas, etc. y vasos o recipientes para meterlas.
- Juguetes de encaje y juguetes que emitan sonidos: sonajeros, tambor, maracas, etc
- Láminas con agujeros pequeños y diferentes tamaños para que la niña o niño meta sus dedos y mire a través de ellos.
- CDs de música para bailar.
- Cubos para apilar libremente.
- Figuras de colores para meter dentro de un balde de plástico transparente.
- Recipiente grande lleno de sémola o arroz y una taza para trasvasije.
- Plastilinas suaves de diversos colores o masas para que las manipule.
- Juguetes con cuerda para jalarlos y arrastrarlos.
- Papel y lápices de cera, témperas.
- Muñecos de trapo.
- Obstáculos para que camine(escaleras pequeñas, módulos de madera, etc)

2.4. Material didáctico para niños de 19 meses a 3 años.

Entre los 19 a 21 meses, la niña o niño logra mayor control de su cuerpo, se levanta y se sienta con mayor facilidad, camina con mejor coordinación de costado y hacia atrás, puede correr, girar y detenerse sin caerse. Arroja y patea la pelota y sostiene la cuchara para comer.

Entre los 22 a 24 meses, la niña o niño quiere hacer las cosas a su manera, este es un signo de que el niño o niña está creciendo y que se siente lo suficientemente seguro como intentar hacer las cosas solo, aunque en realidad sea muy dependiente. Dice por lo menos 6 palabras, construye torres de tres piezas, avisa con palabras cuando quiere algo, nombra objetos, imita palabras.

Desde 2 años a 2 años y 6 meses, la niña o niño incrementa considerablemente su vocabulario; mantiene por más tiempo su atención en las actividades que realiza; le produce placer ejecutar acciones motrices que involucren caminar, correr, trepar, lanzar, etc. A esta edad, Se para en un pie si lo sostienen, reconoce algunas partes del cuerpo y construye torres pequeñas.

Entre los 2 años y 6 meses y los 3 años, su desarrollo mental y motor guardan una estrecha relación, por lo cual es importante que se le proporcionen estímulos que contribuyan favorablemente a su desarrollo. La niña o niño amplía sus relaciones fuera del ámbito familiar.

En el aula se debe encontrar:

- Botellas plásticas con tapa rosca para taparlas y destaparlas. Se puede colocar arvejitas, lentejas, etc dentro para que se interese por destaparlas.
- Rompecabezas de tres piezas, con figuras significativas.
- Cubos, latas o cajitas para que forme torres.
- Dos vasos de plástico para que pase agua, lentejas, arroz, etc., de un vaso a otro.
- Máscaras de emociones.
- Objetos para colgar y que el niño alcance.
- Lana delgada con una aguja punta roma en un extremo, semillas, para que forme collares.
- Láminas con grupos de objetos (y objetos) para ejercitar conceptos de más-menos, grande-chico.
- Cuadrados de plumavit y punzón romo para hacer agujeros.
- Cubos, latas o cajas pequeñas para armar.
- Bolsa de tela con diferentes tipos de botones, ojales, ganchos y cierre para que pueda manipularlos.
- Peluches, animalitos, muñecos de trapo.

ADRA Perú (2009)

ACTIVIDAD *Si tuvieras que implementar un espacio didáctico para niños de entre 3 a 9 meses en una Sala cuna ¿Cómo la diseñarías? Dibuja un croquis con tu diseño lo más detallado posible, fotografíalo y lo subes a la plataforma para su revisión.*

3. Tipos de material didáctico para niños de 3 a 6 años

3.1. Desarrollo Cognoscitivo

Los niños aprenden desde el momento que nacen y posiblemente desde el útero, llegando de esta forma hasta los procesos de pensamiento complejo.

JEAN PIAGET planteó un enfoque nuevo sobre el desarrollo cognoscitivo de los niños, es decir el modo como obtienen y procesan información acerca del mundo. La cognición incluye la forma en que las personas perciben, aprenden, piensan y recuerdan.

Pensamiento preoperacional (2 a 7 años).

Se produce un avance en la forma de pensar. En esta etapa se produce un adelanto extraordinario en la **actividad representacional y aparece la función simbólica**, los niños y niñas utilizan símbolos para representar objetos, lugares y personas, puede retroceder y avanzar en el tiempo. El pensamiento va más allá de los actos y los hechos inmediatos. Pero en esta etapa el pensamiento es todavía rudimentario.

Características:

- Egocentrismo. Los niños y niñas, entienden todo lo que pasa a su alrededor partiendo de sí mismos. Ellos son el centro de todo lo que ocurre. Son incapaces de ponerse en el lugar de otras personas. **Son incapaces de distinguir los puntos de vista propios de los de los otros. No son conscientes de otras perspectivas**.
- Incapacidad para conservar. **No comprenden que ciertas características de los objetos permanecen invariables**, no cambian, cuando modifica su apariencia externa. Veamos un ejemplo de esto, le mostramos al niño como pasamos una cantidad de agua de un vaso a otro distinto (más estrecho y alto), no pueden entender que haya la misma cantidad.
- Razonamiento transductivo. Los niños y niñas en esta etapa razonan de lo **particular a lo particular**. Se basa en muchas ocasiones en hechos desconectados y hasta contradictorios.

- Ausencia de clasificación jerárquica. No organizan objetos en clases basándose en similitudes y diferencias entre ellos. Por ejemplo si les mostramos 6 canicas blancas y 3 verdes, no es capaz de entender que el número total de canicas es superior al de canicas blancas.
- Se consolida el lenguaje y hay progreso en el comportamiento emocional y social. Juego simbólico.
- www.educapeques.com/.../etapas-del-**desarrollo**-**cognitivo**-del-nino.html

Tipos de actividades que influyen en el desarrollo de capacidades intelectuales

La actividad constructiva: Las construcciones con bloques, desempeñan un papel esencial tanto en el desarrollo sensorial como en el mental, en general. En el proceso de la actividad constructiva el niño crea un determinado modelo con los elementos de que dispone, modelo por él previamente pensado o dado por el educador. En el proceso de construcción el niño desarrollará su capacidad de medir ***a ojo,*** se formará en él el pensamiento representativo y la imaginación, la capacidad de planificar sus acciones, de comprender la tarea planteada por el adulto y de crear proyectos. Así, se desarrollan en unidad percepción y pensamiento.

El dibujo y el modelado: El dibujo requiere el análisis y exploración de lo que se va a dibujar. Esta exploración inicial con los movimientos de la mano que siguen el contorno de las figuras u objetos logrando así percibir mejor su forma, después sigue con el proceso contrario; si primero fue de la mano a la vista, ahora la vista dirige el movimiento de la mano que va a trazar lo percibido y que muchas veces parte de la imagen interna que el niño tiene, de la representación del objeto que va a dibujar. En el dibujo se reflejan las ideas infantiles sobre el mundo y en el proceso se desarrollan, se enriquecen.

La primera etapa en la formación del dibujo es la denominación, por el niño, del garabato que ha hecho, el encontrar en él la configuración de alguna cosa conocida. Habiendo dibujado algo semejante a una madeja de hilos, el niño exclama: « ¡Un coche! ». Cuando el niño aprende a representar los objetos (aunque no resulten muy parecidos a los reales) hay que comentar el trabajo para enriquecer el esquema inicial, por lo general muy primitivo. Hacia los 5 o 6 años, los dibujos de la mayoría de los niños se vuelven estereotipados y carentes de interés.

El modelado implica un desarrollo propioceptivo ya que con los movimientos de la plastilina, barro o cualquier otro material que se utilice ya no ha de lograr una forma plana sino volumétrica. El desarrollo de la percepción de las formas y el tamaño se ven muy favorecidos por esta actividad, al igual que las relaciones espaciales.

Los juegos didácticos: En los juegos didácticos, se organiza la percepción con objetivos bien definidos y concretos. Aunque contribuyen a la percepción de determinadas cualidades de los objetos, sirven además para consolidar las

capacidades sensoriales desarrolladas a través del dibujo, el modelado, la construcción y otros. Ellos contribuyen a la generalización de cualidades.

El desarrollo y estimulación intelectual del niño no se reduce solamente al desarrollo perceptual. Múltiples situaciones de la vida cotidiana estimulan su pensamiento al buscar posibles respuestas o hipótesis ante situaciones como: ¿Por qué se derrite el hielo?, ¿Por qué se enciende la luz cuando el cable se inserta en el receptor que hay en la pared o por qué se apaga cuando se saca?...Todos estos ***por qué*** infantiles pueden dar base para encontrar solución a los problemas que los originan y con ello se contribuye a desarrollar su pensamiento. Equipo AMEI (s/f)

Fuente Google

3.2. Desarrollo motor

En la etapa de educación infantil los niños hallan en su cuerpo y en el movimiento las principales vías para entrar en contacto con la realidad que los envuelve y, de esta manera, adquirir los primeros conocimientos acerca del mundo en el que están creciendo y desarrollándose. Sin duda, el progresivo descubrimiento del propio cuerpo como fuente de sensaciones, la exploración de las posibilidades de acción y funciones corporales, constituirán experiencias necesarias sobre las que se irá construyendo el pensamiento infantil. Asimismo, las relaciones afectivas establecidas en situaciones de actividad motriz, y en particular mediante el juego, serán fundamentales para el crecimiento emocional.

Piaget (1936) sostiene que mediante la actividad corporal el niño piensa, aprende, crea y afronta sus problemas, lo que lleva a Arnaiz (1994, pp. 43-62) a decir que esta etapa es un período de globalidad irrepetible y que debe ser aprovechada por planteamientos educativos de tipo psicomotor, debiendo ser este: [...] una acción pedagógica y psicológica que utiliza la acción corporal con el fin de mejorar o normalizar el comportamiento general del niño facilitando el desarrollo de todos los aspectos de la personalidad.

Tipos de actividades que influyen en el desarrollo motor

- **Los factores perceptivo-motores**: percepción del propio cuerpo; percepción espacial como la situación, la dirección o la orientación; percepción temporal

como la duración o el ritmo; conocimiento del entorno físico, y desenvolvimiento en el medio social.

- **Los factores físico-motores**: tienen que ver con la adquisición del dominio y el control del cuerpo, que favorecen el equilibrio y la práctica de movimientos naturales
- **Los factores afectivo-relacionales**: creatividad, confianza, tensiones, pulsiones, afectos, rechazos, alegrías, enfados, capacidades de socialización. Al permitir su expresión global, el niño puede reflejar sus estados de ánimo, sus tensiones y sus conflictos. En el ámbito psicoeducativo, el educador puede dar salida y tal vez resolver algunas de esas tensiones y conflictos internos de los pequeños.

Pedro Gil M., Onofre Contreras J.,Isabel Gómez B.(2008)

3.3. Desarrollo socioafectivo

Los aspectos socioafectivos están implicados en los principales aprendizajes que realiza el niño. Cualquier proceso de aprendizaje supone la interrelación de tres factores: intelectuales, emocionales y sociales. El rendimiento escolar y profesional son dimensiones en la vida del niño y del adulto que tienen su raíz en el ámbito socioafectivo. Los niños con mala experiencia en la escuela infantil, abordan el paso a la escuela primaria con mayor dificultad que aquellos que la han vivido de manera relajada y positiva.

Tipos de actitudes del educador que favorecen en el desarrollo psicosocial
La dinámica cotidiana del educador debe darse en un clima fuertemente socializador y afectivo. El educador debe procurar que el niño…

En lo social: se adapte a situaciones nuevas, interactúe con adultos y pares. La convivencia interpersonal y la comunicación.
Con la autoestima: se sienta un ser único e irrepetible, que vivencie el descubrimiento de sí mismo y el ser útil al grupo. Afrontar con afectividad los ritos sociales que se van dando en la vida cotidiana. Que se sienta importante.
En lo moral: el educador debe tener claro que además de dar cariño, debe marcar los límites.
Como creador del ambiente socio afectivo: crear un ambiente en que el niño se sienta querido, cómodo y relajado. Estimular las relaciones interpersonales para contribuir a la construcción de una imagen positiva. Ayudar para que afronte mejor los retos que le plantea el conocimiento progresivo del medio.

www.mcgraw-hill.es/bcv/guide/capitulo/8448171810.pdf

ACTIVIDAD

¿Qué elementos incluirías en la ambientación de tu sala con el fin de desarrollar el área socioafectiva, considerando que los niños que participan tienen entre 4 y 5 años?

Conclusión

El uso de materiales en educación infantil es importante para el posterior desarrollo a nivel global de los discentes de 0 a 6 años, así como también durante el proceso escolar básico. Es fundamental, que su uso responda a la realización de una buena planificación y la selección de materiales sea la adecuada y sea posible adaptarla a las características individuales de cada alumno.

Moreno F (2013) decía que " la educación es un proceso que se desarrolla durante toda la vida, y tenemos que comenzar con una enseñanza/aprendizaje desde los primeros años de vida, a través de la interacción con elementos materiales que estimulan a la acción, el manoseo, aproximando a los niños actividades para que desarrollen los sentidos como la vista, el tacto, el gusto el oído, en definitiva, utilizar una metodología donde puedan desarrollar todos sus sentidos para conocer, investigar, aprender."

Disponer de una buenos recursos materiales, estrategias, metodologías, convertirá la enseñanza en un proceso más personalizado y adaptado a las necesidades e intereses de los educandos.

La enseñanza por medio de la manipulación de materiales y recursos en educación infantil, desde la sala cuna hasta la etapa preescolar, es una metodología de aprendizaje que nos acerca más a la realidad de los alumnos, hace el proceso más significativo, convirtiéndose en un recurso potencial para poder trabajar todas las competencias educativas que tendrán que conocer el resto de su proceso educativo.

Bibliografía.

ADRA (Agencia Adventista de Desarrollo y Recursos Asistenciales).2009. Guía de estimulación temprana para el facilitador. Programa Ally Micuy. Perú.

Equipo de Asociación Mundial Educación Inicial (AMEI). s/f. Programa de estimulación para niños y niñas de 0 a 3 años.

Gil P., Contreras O., Gómez I. 2008. Habilidades motrices en la infancia y su desarrollo desde una educación física animada. Revista Iberoamericana de Educación. Nº47. España.

Moreno, F. (2013) La manipulación de los materiales como recurso didáctico. Estudios sobre el Mensaje Periodístico. Vol. 19. Universidad Católica San Antonio. Murcia.

www.educapeques.com/.../etapas-del-**desarrollo**-**cognitivo**-del-nino.html

www.mcgraw-hill.es/bcv/guide/capitulo/8448171810.pdf

IPLACEX
TECNOLÓGICO NACIONAL

IPLACEX
TECNOLÓGICO NACIONAL

TALLER DE MATERIAL DIDACTICO

UNIDAD N°III

Material didáctico según nivel de desarrollo: niños de 0 a 6 años.

Introducción

Durante los primeros años de vida, el niño experimentará grandes cambios en todas las áreas de su desarrollo: motricidad, lenguaje, inteligencia, emociones.

La estimulación temprana, es el conjunto de intervenciones dirigidas a niños en sus primeros años de vida, y ayuda a desarrollar sus potencialidades. Estos primeros años son fundamentales para el desarrollo armónico del niño y por ende, fundamentales
Existen diferentes formas de aprender: a través de la experiencia con objetos, con situaciones, aprendizajes por imitación, etc. Por lo tanto, es importante conocer cada etapa en el desarrollo del niño, para poder establecer una programación coherente y significativa.

Cuando se desea ayudar en su crecimiento a niños activos, seguros de sí mismo, comunicativos, reflexivos, con pensamiento crítico, creativos, respetuosos, solidarios...íntegros, es necesario ofrecer los materiales y espacios de acuerdo a sus necesidades para así desarrollar estas habilidades.

En esta unidad se entregarán diversos materiales, de acuerdo a la edad de los estudiantes, con el propósito que el educador les dé un uso didáctico a estos materiales, para así estimular a los niños para el aprendizaje con el fin de lograr un desarrollo armónico.

IDEAS FUERZA

1. Material didáctico.
2. Material reciclable.
3. Niños de 0 a 3 años.
4. Niños de 3 a 6 años.

DESARROLLO

. Materiales didácticos para confeccionar. Niños de 0 a 3 años

Si se brinda a los niños y niñas materiales pertinentes, en un espacio adecuado y con las condiciones afectivas y ambientales necesarias para un desarrollo favorable, estaremos favoreciendo que vivan su infancia lo más plenamente posible, tomando conciencia de sí mismos y del entorno, realizando exploraciones, descubrimientos y aprendiendo del ensayo error.

1.1. Muñecos de tela o de algodón: Animales. Aproximadamente de 10 cms de alto . Pueden ser animales y se recomienda usar diferentes materiales, suaves, más ásperos etc. Una vez que el niño puede agarrar con facilidad, se puede entregar un tamaño mayor.

Fuente: www.minedu.gob.pe

1.2. Muñecos de tela o de algodón: Bebés. Aproximadamente de 10 cms de alto. La pedagogía Waldorf recomienda estos muñecos que tienen la boca y los ojos apenas sugeridos, para que la muñeca llore o sonría dependiendo de la situación emocional de cada niño.

Fuente: www.minedu.gob.pe

1.3. Pulseras: de madera, tela o plástico de colores y dibujos vistosos, con pinturas no tóxicas. De 7 a 10 cm de diámetro aprox.

Fuente: www.minedu.gob.pe

1.4. Figuras: de tela suave y de colores. Son cubos, triángulos y/o rectángulos de tela con espuma adentro de 5 a 10 cms.

Fuente: www.minedu.gob.pe

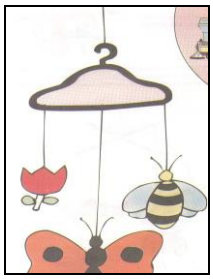
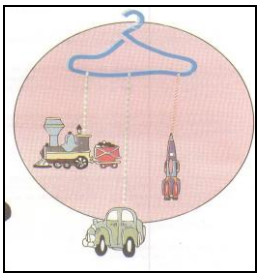
1.5. Terraplén: para subir y bajar. Con alfombra en la bajada para evitar accidentes. Las medidas aprox. son: 1.10m x 1**m** de anchox50 cms de alto. La medida de los peldaños es 30 cms de ancho x 15 cms de alto Ministerio de Educación de Perú (2012)

1.6.**Móviles**

Los móviles son objetos y /o figuras que carecen de estabilidad o permanencia, cuyos elementos se mueven impulsados por el aire. Los móviles pueden ambientar agradablemente el aula y se pueden confeccionar con diversos motivos: animales, plantas, figuras geométricas...haciendo diversos plegados, pegados y combinaciones. A los niños les fascina observar sus movimientos. Los móviles deben colocarse al alcance de los niños para que puedan discriminar los mismos. Este material favorece la atención, la observación, la percepción visual, la coordinación, así como el desarrollo de la motricidad fina.

Materiales: cartón y/o cartulina para construir las figuras según el motivo del móvil, cola fría para plastificar las figuras, alambre, hilo de lana o nylon, dos palos de maqueta.

Confección: el educador dibuja en el cartón las figuras(o pega). Enseguida las pincela con cola fría y las deja secar. Después se pasa el nylon (o lana) por el medio de las figuras, dejando un trozo de cordel en cada una. Aparte, se unen con lana los palos de maqueta, formando una cruz y se amarra cada una de las figuras a cada una de las puntas con los palos de maqueta. Las figuras de los móviles de deben equilibrar.

Fuente; Cómo elaborar material didáctico con recursos del medio. L. López, C Vargas.

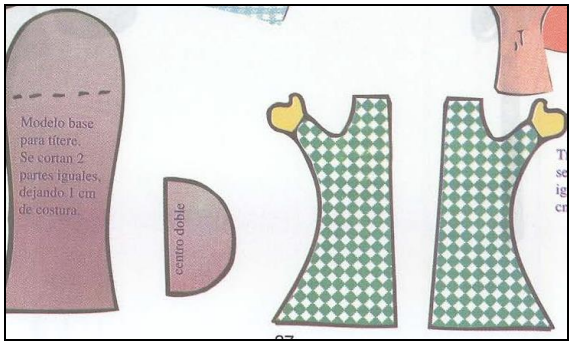
1.7. **Títeres**

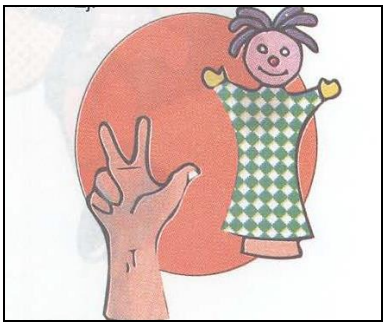
Son figuras móviles tridimensionales cuyos movimientos están controlados por una persona que los mueve. Los títeres como recurso didáctico contribuyen a desarrollar la capacidad de observación y atención a fin de que mantengan una motivación consistente en las actividades que realizan, en especial los niños distraídos y tímidos, a través de este medio, se expresan más libre y espontáneamente.

Existen diferentes tipos de títeres, como son: los de medias, las marionetas, los de papel, de guante, de hilo, palos, cartón, cajas plásticas, cucharitas, etc. Es importante que las educadoras tengan la oportunidad de manejar los títeres cotidianamente en el aula, así se desarrollan deferentes formas de comunicación, usando diversos tonos de voz, que se ejercitan con la utilización de este recurso.

1.7.1. Títere de guante (de media): están entre los más usados, se llaman así, porque la mano entra en ellos. Son pequeños y se requiere mucha destreza manual para usarlos ya que simbolizan el movimiento humano.

Confección: se usa una media vieja, que se recorta si es necesario y se le agregan los detalles (ojos, boca, brazos, manos, etc). El títere se coloca en la mano, dándoles movimientos que simularán que la boca se mueve para hablar.





Fuente; Cómo elaborar material didáctico con recursos del medio. L. López, C Vargas

1.7.2. Títere de palo: se dibuja una figura en un cartón, se pincela con cola fría y se pega en un palo de maqueta. La figura se usa dándole movimiento con las manos.

Fuente; Cómo elaborar material didáctico
con recursos del medio. L. López, C Vargas

1.8. Juego de vasos lógicos: es un material educativo conformado por 8 vasos de plástico, no tóxicos, de diferentes colores y tamaños que se pueden apilar o introducir uno dentro del otro. Permite que los niños realicen seriaciones, clasificaciones y descubran las características físicas de los objetos.

Libertad López, Clara Vargas (2005)

Fuente; Cómo elaborar material didáctico
con recursos del medio. L. López, C Vargas

ACTIVIDAD

Confeccione un móvil, indicando al menos dos recomendaciones en su uso.

1. **Materiales didácticos para confeccionar. Niños de 3 a 6 años .**

El material didáctico enriquece el ambiente educativo pues posibilita que el educador ofrezca situaciones de aprendizaje entretenidas y significativas para los niños, estimulando la interacción entre pares y por tanto desarrollando habilidades sociales (respetar turnos, compartir, entre otros), permitiendo que los niños resuelvan problemas, se planteen interrogantes, se anticipen a situaciones y efectúen nuevas exploraciones y abstracciones. Algunos materiales de fácil elaboración destinados a niños de 3 a 6 años, son los siguientes:

1.1. El gatito ciego

Materiales: Cajas de cartón o tarros de tamaño grande, 3 pelotas, pañuelos para cada niño.

Preparación: La educadora ubica en una sala o espacio desocupado, una serie de cajas de tamaño grande, decoradas como cueva, túnel, etc. Cerca de las cajas colocar las pelotas.

Indicaciones

1) Se invita a los niños a mirar atentamente la posición en que se encuentran las cajas y las pelotas. Los niños pueden sin alterar el orden, recorrer el espacio para ubicarse mejor en él.

2) Luego pedir a los niños que adopten la posición de gateo, y con los ojos vendados recorrer el lugar intentando encontrar las pelotas para ponerlas dentro de las cajas. Una variación del juego puede ser tirar, con los ojos descubiertos o tapados, las pelotas a las cajas

Fuente: Google.cl

1.2. La ratonera

Materiales: Cartón de 50 x30 cms aprox. y bolitas.

Preparación: En el cartón se abren puertas de diferentes tamaños para que entren las bolitas y se pinta simulando una pared (donde están las ratoneras). Se ponen refuerzos atrás para que pueda sostenerse parada. Arriba de cada ratonera se escribe un número que significa la cantidad de bolitas que se pagará por cada bolita que ingrese, según nivel de dificultad. (Ej. En el espacio más pequeño, se pagan más bolitas)

Participantes: Un jugador que haga el papel de» cajero» el resto del grupo son los jugadores.

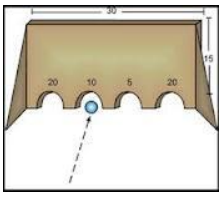
Desarrollo del juego:

1) Los jugadores deben ubicarse a una distancia aproximada de 5 mt. de la ratonera y «apostar» sus bolitas a que lograrán entrar a la ratonera.

2) El jugador que hace el papel de «cajero» debe especificar cuantas bolitas «pagará» en cada ventanilla y será quien guarde la bolsita con bolitas.

3) El valor de la ventanilla es proporcional al grado de dificultad que ésta tenga, es decir, las ventanillas más grandes y fáciles «pagan» menos bolitas que las pequeñas y difíciles. Los valores de las ventanillas pueden ir de 1 a 5 bolitas o la cantidad de bolitas que acuerden los jugadores (dependerá del número de jugadores y cantidad de bolitas disponibles).

Campo,S.,Merino,M (s/f) .



Fuente: Google.cl

2.3.Rompecabezas

Materiales. Cartón, cinta o papel para plastificar, láminas(de calendario, libro, revista), tijeras.

Preparación. El diseño del rompecabezas puede ser un paisaje, dibujo animado, animales, etc. . Se pega en el cartón y de dibujan línea gruesas de diferentes tipos, onduladas, rectas, quebradas, de acuerdo al número de piezas que se quiere obtener. Es recomendable plastificar las piezas.

Fuente: Google.cl

2.6. Juegos de construcción

Los juegos de construcción se pueden elaborar con diferentes materiales del medio, reciclando cajas de cartón, de madera, potes plásticos, entre otros. Mientras mayor sea la diversidad de materiales con que se cuenta, más ideas de construcción se pueden sugerir.

También se pueden aprovechar los elementos naturales como arena, piedrecitas, tapas, ramas, palos de diferentes tamaños y formas.

Los juegos de construcción son importantes en el niño si se promueven adecuadamente, pues desarrollan las capacidades de la representación creadora que se encuentran en el entorno, el pensamiento constructivo y propician las interrelaciones amistosas.

2.6.1. Bloques de cartón: el cartón para confeccionar los bloques debe ser resistente, cartón piedra, y se le da forma y tamaño diferentes. Pirámides, cubos, cuadrados, rectángulos, etc.

Fuente: Google.cl

2.6.2. Cajas de diferentes tamaños: se pueden aprovechar cajas de fósforo, sopitas, de zapatos, de remedios, etc. Para construir. Se pueden forrar con papel lustre de colores diferentes.

ACTIVIDAD.

Utilizando cajas de cartón, elabore un material que sirva para conformar un rincón en la sala. Indique su uso.

2.6.3. Botellas plásticas. Algunos usos.

Fuente: Google.cl

2.6.4. Reloj de arena

Se pone arena y se pone un plástico con un orificio en la boca de una de las botellas. Enseguida se unen las dos botellas por la boca.

Secretaría de Estado de Educación Inicial Rep. Dominicana (2009)

ACTIVIDAD

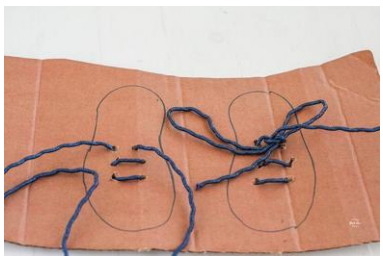
Confeccione un reloj de arena con botellas vacías e indique dos usos que usted le daría. Fotografíe su trabajo y lo sube a la plataforma para su revisión.

2.7. Marcos de Vestir

Los marcos de vestir son un material didáctico utilizado específicamente para que los párvulos ejerciten las habilidades motoras finas relacionadas con el vestuario. La mayoría de las habilidades motoras para solucionar problemas prácticos y cotidianos, como es el acto de vestir, se desarrollan en su estado "puro". Es decir, libre de distracciones

Los marcos de vestir contienen analogías a los "Sistemas de Ensamblaje" propios del juguete constructivo. Algunos de estos son: El Botón; El Broche; el Cordón; la Cinta; la Hebilla; y la Cremallera. Estos buscan desarrollar "habilidades de apresto", es decir, que preparen a los párvulos a enfrentarse a los retos que presentan estos sistemas en un contexto cotidiano. Debido a que el vestir es un aprendizaje esperado para el primer ciclo, los párvulos de tres a cinco ya debieran reconocer estos sistemas de ensamblaje. Esta familiaridad generará la confianza necesaria para abordar retos de mayor complejidad.

De esta manera se hace posible aplicar los sistemas propios del vestir a un contexto lúdico, como puede ser un juego constructivo. Camilo Potocnjak (2006)



Conclusión

Es fundamental para los logros en educación, contar con educadores motivados y creativos para poder hacer uso de las mediaciones pedagógicas de acuerdo a las características y las necesidades de las niñas y los niños.

El uso de material didáctico como mediador de diversas estrategias metodológicas y por ende del aprendizaje, crea un espacio de enseñanza y de aprendizaje donde la creatividad, la alegría y el gusto por aprender se ven potenciados.

En el logro de los propósitos educativos se hace necesario que día a día los educadores y educadoras contemplen, de manera intencional, el uso de diferentes estrategias, a través de las cuales las diferentes actividades que se organizan sean cada vez más motivadoras para los niños y las niñas. Es aquí donde el material didáctico, los recursos que ofrece el medio, la creatividad y motivación del maestro, juegan un papel de gran importancia en la dinámica de trabajo cotidiano.

Libertad López y Clara Vargas (2005) expresan refiriéndose al tema *"La misma naturaleza, el entorno de los niños y las niñas, unidos a la inagotable cuota de creatividad de todos los sujetos implicados en el proceso educativo del Nivel, pueden actuar de forma innovadora e interactuar con flexibilidad ante la diversidad y riqueza que ofrece el contexto sociocultural, para incorporar las múltiples posibilidades de crear y recrear en la práctica pedagógica, a favor de un proceso educativo cada vez más retador, agradable y estimulante para todas y todos".*

Bibliografía.

Campo, S., Merino, M. S/F. Guía de apoyo para el material didáctico. Ministerio de Educación división de Educación General unidad de Educación Parvularia. Chile.

López. L., Vargas, C. 2005. Cómo elaborar material didáctico con recursos del medio. Secretaría de Estado de Educación inicial. República Dominicana.

Ministerio de Educación de Perú. 2012. Materiales Educativos para los niños y niñas de 0 a 3 años. Guía de orientación. Primera edición. Perú.

Potocnjak, C. 2006. Material Didáctico Preescolar Desarrollo Motriz y Social a través del Juego Constructivo. Universidad de Chile Facultad de Arquitectura y Urbanismo. Chile.

Secretaría de Estado de Educación Inicial Rep. Dominicana .2009.¿Cómo elaborar material didáctico con recursos del medio en Nivel Inicial. República Dominicana.

IPLACEX
TECNOLÓGICO NACIONAL