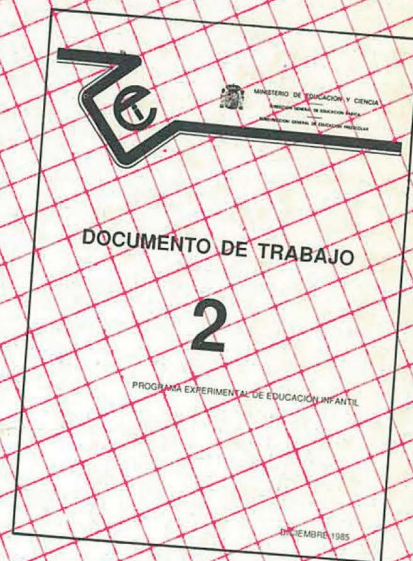




LA PRACTICA DE LOS RINCONES CON NIÑOS DE DOS A SEIS AÑOS



REFORMA DE LA
EDUCACION INFANTIL

EDUCACION INFANTIL: 2

H/7478



MINISTERIO DE EDUCACION Y CIENCIA
DIRECCION GENERAL DE RENOVACION PEDAGOGICA

LA PRACTICA DE LOS RINCONES CON NIÑOS DE DOS A SEIS AÑOS

MERCEDES GARZON
SALVADOR MARTINEZ CAMINO

Nivel: Educación Infantil

Colección: *“Documentos y propuestas de trabajo”*

R-72359





MINISTERIO DE EDUCACION Y CIENCIA
DIRECCION GENERAL DE RENOVACION PEDAGOGICA
N.I.P.O.: 176-87-153-2
I.S.B.N.: 84-369-1502-X
Depósito Legal: M-1240-1989
Imprime: MARIN ALVAREZ, HNOS.

I N D I C E

I. FUNDAMENTACION TEORICA E IMPLICACIONES PEDAGOGICAS

Página

* Fundamentación teórica	7
* Objetivos Educativos	13
* Planteamientos Pedagógicos	21

II. DESARROLLO DEL JUEGO POR RINCONES

* El tiempo y los espacios	35
* Programación	53
* Como evaluar	59
* Juego	64

III. LOS RINCONES

* Material no estructurado o de experiencia	73
* Material estructurado y de los juegos-problemas ...	77
* Bloques	83
* Biblioteca: Cuentos	89
* Muñecas y cocina	95
* Pintura	103
* Barro	111
* Collage	119
* Tranquilidad	125
* Para los mas pequeños	127

I

FUNDAMENTACION TEORICA E

IMPLICACIONES PEDAGOGICAS

- FUNDAMENTACION TEORICA
- OBJETIVOS EDUCATIVOS
- PLANTEAMIENTOS PEDAGOGICOS

FUNDAMENTACION TEORICA

Iniciamos este trabajo con unas reflexiones que — nos acercan al niño y su proceso de desarrollo.

Para pensar en una "manera de hacer" con el niño, o metodología de trabajo en el aula, tenemos que partir de saber cómo es, cómo adquiere el conocimiento y en qué etapa está el niño.

Nos interesa en este trabajo, el niño que se encuentra en el período senso-motor y preoperacional, es decir, en la etapa de 0 a 6 años.

El pensamiento de este niño es su propia acción, que comienza con los reflejos congénitos (succión, prensión, ...). Continúa con la repetición de una acción que ha hecho casualmente y le ha dado resultados positivos y agradables. A partir del año el niño sigue experimentando con las cosas y con su cuerpo. A los dos años y medio el niño comienza a imaginarse el resultado de su modo de conducta, empieza a pensar — pero con ayuda de representaciones simbólicas incompletas. Imita en este momento no sólo los objetos y las personas presentes, sino que los representa, también, en su ausencia.

Hasta los siete años, el niño, como hemos dicho anteriormente, piensa objetivamente; pero aún no ha llegado al — pensamiento lógico-operativo. Pensar objetivamete significa — experimentar interiormente con ayuda de representaciones.

Nuestra metodología se fundamenta en los puntos si

Fundamentación teórica

La Metodología se basa en los principios siguientes:

guientes:

- a) El proceso de desarrollo del niño es global. Sólo lo podemos desglosar, por lo tanto, el análisis del trabajo, para nuestra estructuración, pero no para su actividad, que es globalizadora. El niño actúa desde toda su personalidad (desarrollo intelectual, afectivo, motriz y físico).
- b) La afectividad, el interés y las necesidades -- del niño son el principio de todo desarrollo y conocimiento.
- c) El niño es un ser activo y el agente de su --- aprendizaje. Sólo a través de su acción podrá -- elaborar sus estructuras mentales, su conoci--- miento, su individualidad y su relación con el mundo.
- d) Cada niño tiene su tiempo, una estructura mental individualmente construída y su estado de ánimo, que no es igual todos los días y en todos los momentos. Al darle la posibilidad de -- elegir juego respetamos este crecimiento y esta do afectivo individual.
- e) La elección del juego supone estimulación y responsabilidad porque sólo él sabe qué necesita -- repetir, qué necesita experimentar, según el mo-- mento en que esté. Sabe el juego que le va a -- ofrecer diversión y respuestas a sus necesidades.

- f) El mejor aprendizaje se logra mediante la actividad y el descubrimiento, permitiendo los errores y poniéndole en situación de aprendizaje -- con materiales y actividades para que él mismo vaya buscando la respuesta. De esta manera reorganiza su estructura mental y asimila su nuevo conocimiento, acomodándole a lo adquirido anteriormente.
- g) A través de esta actividad creadora no sólo se favorece la adquisición del conocimiento (como dice Piaget), sino también el desarrollo de su sentimiento de independencia, autonomía y seguridad en sí mismo, mediante el goce de las creaciones propias.
- h) Los grupos pequeños de juego facilitan la comunicación. Uno de los elementos básicos de comunicación es el lenguaje, verbal o no verbal. En una relación interpersonal, donde las interferencias sean mínimas, podemos enriquecer esa comunicación.

LAS BASES

"En primer término, es evidente que el niño puede beneficiarse enormemente si cuenta con un ambiente apropiado -- en que puede actuar con cierto grado de espontaneidad y libertad con los materiales adecuados, porque el hogar rara vez le brinda material suficiente para su pleno desarrollo".

"Sin embargo, lo anterior no significa que el maestro o adulto deba asumir la plena dirección de las actividades del niño, ni que deba abandonarse al niño totalmente a su suerte, al punto de permitir la anarquía o el ocio total. A nuestro juicio, el papel del maestro sigue siendo fundamental, pero es muy difícil de modular, consiste más que nada en despertar la curiosidad del niño y estimular su investigación. Esto lo logra animando al niño a plantear sus propios problemas y no imponiéndole problemas o dándole soluciones. Sobre todo, el adulto debe estar continuamente encontrando nuevas maneras de estimular la actividad del niño y hallarse preparado para cambiar de método a medida que el niño plantea nuevas preguntas o imagina nuevas soluciones. En especial, cuando las soluciones sean erradas o incompletas, el papel del maestro consistirá fundamentalmente en idear contraejemplos o experimentos de control, de manera que el niño pueda corregir sus propios errores y encontrar nuevas soluciones por medio de su propia actividad". (1)

"A los fines metodológicos hemos agrupado estos principios en diez puntos que consideramos importante destacar porque son los que específicamente se relacionan con el método juego-trabajo" (La autora llama juego-trabajo a los rincones de juego).

(1) Cita extraída del artículo de Jean Piaget "Cómo se desarrolla la mente del niño" del libro de PIAGET, J. y otros, Los años postergados. La primera infancia. Ed. Paidós, Barcelona, 1.982, pág. 65.

- "1) Suponemos que el juego es un factor vital en la vida del niño..."
- "2) Suponemos que el juego con un grupo de 4 ó 5 chicos facilita la conexión e interacción con otro"... "la organización del espacio en rincones es uno de los recursos que posibilita el juego en pequeños grupos"
- "3) Suponemos que cada chico tiene un determinado ritmo de actividad, de desarrollo, de maduración, su tiempo".
- "4) Suponemos que el chico es capaz de decidir --- cuándo está en un marco adecuado de elecciones"

"Al plantearles a los chicos diversas posibilidades de elección, les estamos creando un conflicto, lo hacemos intencionadamente porque -- pensamos que en cada conflicto subyacen dos -- aspectos positivos: primero el conflicto constituye una de las fuentes más importantes de motivación y, segundo, porque la conducta, como la vida del ser humano, es siempre respuesta y siempre compromiso".

"Por otra parte, si la maestra plantea una actividad, al chico le cabe elegir entre hacerla o no; si le propone varias actividades que suponen pueden interesarle, al chico se le presentan varias posibilidades, es decir que la elección se le positiviza".

- "5) Suponemos que la conducta de cada chico es variable".
- "6) Suponemos que la experiencia directa con los objetos, es el mejor camino del aprendizaje en la edad preescolar".
- "7) Suponemos que el más rico aprendizaje se logra mediante la actividad creadora del chico y la resolución de situaciones problemáticas".
- "8) Suponemos que la satisfacción de sus inquietudes y necesidades generará nuevos deseos de conocimiento".
- "9) Suponemos que la planificación, el orden (clasificación y agrupamiento de materiales), el desarrollo y la evaluación de las tareas, favorecerán el desarrollo de los mecanismos intelectuales y prepararán al niño para cuando posteriormente se adentre en un pensamiento conceptual".
- "10) Suponemos que una estimulación equilibrada que atienda a los aspectos intelectual, socio-emocional, estético-expresivo y físico, favorecerá el desarrollo de una personalidad armónica y bien integrada." (2)

(2) Extraído del artículo de Susana Galperín "Supuestos básicos del método juego-trabajo", del libro de BOSCH, CAÑEQUE y otros, Un jardín de infantes mejor. Siete propuestas; ed. Paidós, Buenos Aires, 1.979, págs. 96 a 108.

"Tenemos que dejar al niño formular sus propias hipótesis y aunque sepamos que son erróneas, dejar que sea él - mismo quien lo compruebe, porque de lo contrario, le estamos sometiendo a criterios de autoridad y le impedimos pensar. En esta comprobación se le puede ayudar planteándole situaciones que contradigan sus hipótesis, sugiriéndole que las aplique a situaciones en las que sabemos que no se van a verificar, pidiéndole que aplique sus razonamientos a casos diferentes, -- etc. pero nunca sustituyendo su verdad por la nuestra..." (3)

"La historia de las ciencias es tanto la historia de los errores de la humanidad como la de sus aciertos; y han sido tan importantes para el progreso los unos como los -- otros" (3)

OBJETIVOS EDUCATIVOS

Objetivos en la etapa de 0 a 18 meses

El crecimiento madurativo del niño en esta edad, - está condicionado por la relación socio-afectiva con el adulto y con el medio. Como toda esta evolución depende de la actitud del adulto, no podemos separar los objetivos que el niño va adquiriendo de las actitudes del adulto, que van a posibilitar esas adquisiciones.

(3) Citas extraídas de MORENO, Monserrat y equipo IMIPAE, La Pedagogía operatoria, ed. Laia, Barcelona, 1983, pág. 43.



Objetivos afectivos:

- Relación con el adulto. Estar atento a las llamadas de atención (miradas, llantos, gritos, balbuceos, ...) y a los cambios progresivos de estas llamadas.
- Propiciar las primeras relaciones con los niños, creando un ambiente adecuado para ello.
- Considerar la importancia de las rutinas diarias. Respetar el ritmo individual.
- Garantizar la estabilidad y evitar excitaciones inútiles.
- Comprender y repetir la actitud del niño en la crisis de los 8 meses, creando un ambiente de seguridad afectiva para que pueda superarlo.
- Que el niño se sienta respaldado y entendido en sus iniciativas, apoyándolas y fomentándolas.
- Utilización del objeto como parte de sí mismo y medio de relación en etapas posteriores, siendo entendida esta relación, con el objeto, como desarrollo evolutivo.
- Propiciar los juegos corporales con el adulto.

Objetivos motrices:

Queremos destacar la importancia del desarrollo mo

triz. El niño necesita fortalecer sus músculos para poder levantar la cabeza, reptar, gatear y andar. El desarrollo motor y afectivo es el medio que le va a posibilitar el conocimiento de la realidad y la construcción de sus estructuras mentales.

- Dejar al niño disfrutar y sentir su propio cuerpo en momentos como cambios, juegos y revolcones.
- Favorecer el desarrollo muscular necesario en cada etapa, creando las condiciones adecuadas para que pueda llegar a voltearse, reptar, gatear y los movimientos que realizarán más adelante.
- Favorecer los movimientos por el deseo que tenga el niño de alcanzar los objetos.
- Realizar el mayor número de juegos posibles delante de los espejos.
- Relacionarse con su propio cuerpo.
- Facilitar el contacto corporal entre los niños de su propio grupo y del resto del centro.
- Aprovechar los momentos después del sueño y de la comida para la relación y estimulación individualizada.

Objetivos de lenguaje:

- Contestar con sus sonidos, como comunicación y -

desarrollo del balbuceo.

- Dominio de la silabación.
- Tener en cuenta las crisis de maduración en el lenguaje.
- Jugar con la asociación de objetos, sonidos y palabras.
- Favorecer el cumplimiento de órdenes sencillas.

Objetivos de manipulación:

- Desarrollo de la inteligencia y comunicación a través de los objetos.
- Desarrollo del movimiento de las manos.
- Coordinación de la vista y de la aprehensión.
- Discriminaciones sensoriales de tacto y visión.
- Desarrollo de las nociones de permanencias del objeto, causalidad, espacio y tiempo (relación con el objeto, etapas madurativas).
- Desarrollo del movimiento preciso de los dedos (coger con el índice y el pulgar) y dominio de la muñeca.

Objetivos de 18 meses a 3 años

Control de esfínteres.

Desarrollo afectivo y social:

- Importancia de crear un ambiente en el que el niño se sienta atendido individualmente y que le - de seguridad y confianza para relacionarse con - los demás.
- Niños seguros, que acepten su cuerpo y las cosas de la vida.
- Superación del oposicionismo, ayudarle.
- Importancia de la comunicación con todo el centro y contacto con el medio en el que éste inmerso.
- Valores de solidaridad, colaboración, responsabilidad y confianza en sí mismo: saber esperar, respeto a los otros, saber descubrir a los demás y tenerlos en cuenta.
- Sentirse autónomo, seguir los intereses de los niños, que sientan que se les tiene en cuenta. Ir haciendo cosas solos como lavarse, etc., que se sienta libre y tenga iniciativas.
- Importancia del juego simbólico para asimilar las relaciones personales.

- Tener en cuenta la importancia del adulto como modelo, el valor de nuestras afirmaciones, contradicciones, etc.

Psicomotricidad:

- Conocimiento del cuerpo y dominio del mismo. Iniciación a la adquisición del esquema corporal.
- Dominio del espacio y cómo actuar en él.
- Desarrollo de los sentidos por contrastes elementales.
- Coordinación de dedos, muñeca y brazo.

Lenguaje:

- Hablar con claridad y bien.
- Aumento de vocabulario y a la vez, de la comprensión.
- Observación y descripción del medio.
- Movilidad del aparato fonatorio.
- Importancia del lenguaje no verbal: gestual y -- corporal.

Expresión:

- ' Posibilidad de inventar, improvisar; espontaneidad

- Dibujo y modelado, dramatización, juegos de imaginación, imitación, etc.
- Atención y observación y memoria.

Música:

- Despertar a las sensaciones auditivas y posterior desarrollo de la audición.
- Despertar de las nociones espaciales.
- Despertar de la comunicación y la afectividad -- del lenguaje.

Objetivos de 3 a 5 años

La característica más significativa es la ampliación de las relaciones sociales.

La forma de comunicarse es fundamentalmente verbal, descubre y refuerza su vocabulario y pronunciación.

Va buscando "amigos" cada vez más indispensables.

Su vida se halla dominada por la fantasía; trata de conocer la diferencia entre fantasía y realidad.

Pasa de ser individuo que observa la actividad del otro a tener interacciones sociales y activas.

A nivel afectivo, el niño ya es capaz de separarse

totalmente del adulto, de adquirir una mayor independencia y autonomía para resolver sus dificultades y necesidades.

De esta forma el adulto debe fomentar la autonomía y el control para:

- El cuidado físico, vestirse, lavarse, ...
- Comidas: que haya una actitud positiva y más limitada en cuanto a: manías con los alimentos, -- utilización de cubiertos, terminarse lo servido, etc.
- Que asuman más responsabilidades: control de peligros, hacer recados, desplazarse por la escuela, etc.

Objetivos:

- A nivel de lenguaje:
 - . Ir avanzando hacia una pronunciación correcta.
 - . Conseguir que sean capaces de separar las palabras.
 - . Despertar la motivación hacia lo escrito.
 - . Establecer diálogos más o menos libres y abiertos entre los niños y el educador.
 - . Desarrollo de la creatividad en el plano del lenguaje.
- A nivel psicomotriz:
 - . Organización espacio-temporal.
 - . Nociones de dirección.

- . Nociones de situación (dentro-fuera ...)
 - . Nociones de orientación (arriba-abajo ...)
 - . Representación gráfica de estos conceptos.
- A nivel de expresión:
- . Inicio de la coordinación viso-manual.
 - . Desarrollo del trazo de manera espontánea.
 - . Rasgado y plegado de papel.
 - . Adquisición del hábito de la observación.
- A nivel socio-afectivo:
- . Fomentar el respeto por los otros.
 - . Juego grupal como medio de conseguir unas relaciones sociales positivas.
 - . Conseguir la seguridad en sí mismo y la autonomía.
 - . Que resuelvan los conflictos entre ellos.
 - . Que sean capaces de dar su opinión con convicción, que sean curiosos y capaces de buscar la solución a sus problemas.

PLANTEAMIENTOS PEDAGOGICOS

A los sistemas de enseñanza tradicionales no parece preocuparles el desarrollo de la inteligencia o los procesos que el niño genere para la elaboración del conocimiento; lo que les preocupa es que el niño aplique los razonamientos prefabricados. Esto impide que el niño se haga la pregunta, - busque él la solución y razone. Como dice Piaget: "Todo cuanto enseñamos al niño impedimos que lo invente".

Entonces, dar órdenes, soluciones, temas elaborados en definitiva, crea individuos pasivos, pues se evita que el niño piense, porque los otros lo hacen por él; él sólo tiene que memorizar.

¿Se construye así el conocimiento y el desarrollo de la personalidad?

El hombre es un ser indivisible, pero orgánico. -- Las múltiples manifestaciones expresivas del hombre no empeñan esta concepción, sino que la ratifican. El desarrollo armónico de todas sus capacidades es la base del equilibrio del hombre. Por eso no creemos en una educación orientada al desarrollo de algunas habilidades o a la transmisión de ciertos conocimientos. Bien al contrario, pensamos que sólo una educación globalizadora será capaz de adecuarse a la propia naturaleza del hombre.

A pesar de esta concepción integradora, necesitamos recurrir al análisis para intentar desglosar los distintos tipos de desarrollos que constituyen la personalidad del individuo.

Desarrollo socio-emocional

Consideramos el aspecto socio-emocional importante porque en el desarrollo general, el niño necesita que las relaciones interpersonales de adulto-niño y niño-niño estén caracterizadas por el afecto, el respeto y la confianza.

El desequilibrio emocional produce una canalización de todas las energías hacia este campo. Si un niño cree

que no le quieren verá entorpecido su desarrollo, estas preocupaciones le absorben toda su atención.

El aprendizaje en la escuela se efectúa a toda velocidad, en la edad de 0-6 años se construyen las estructuras para las relaciones con los demás.

Según viva el niño estos momentos con su familia - en la escuela, etc. tendrá su punto de referencia para futuras relaciones con el resto de los individuos. Tendremos que estar alerta, cuidar la afectividad para dar al niño esa seguridad y equilibrio.

El desarrollo intelectual.

Los estudios sobre la psicología infantil han ido aumentando en este siglo considerablemente, los trabajos de Piaget constituyen el mayor pilar hasta hoy para el conocimiento del desarrollo de la inteligencia.

Según Piaget, la inteligencia es el resultado de - una interacción del individuo con el medio, se produce entonces una asimilación de la realidad exterior e interpretada -- por el individuo.

Pero cada edad tiene un sistema propio de interpretación que Piaget denomina "Estructuras de pensamiento". Un niño de 5 años está en el estado preoperacional y tendremos que conocerlo para poder ayudarlo en su aprendizaje.

Este niño realiza una asimilación con error por incapacidad de establecer un determinado tipo de relaciones en-

tre todos los datos que él percibe.

Un niño en el comedor de la escuela encontró una hoja de laurel en el plato de lentejas. Todos se quedaron --- asombrados, pero uno de ellos con una naturalidad impresionante dijo: ¡Pero si es la hoja del árbol de las lentejas!

Refiere Constance Kamii que una niña preguntó a su madre por qué tomaba el sol; la madre le contestó: "Estoy absorbiendo el calor y la luz del sol para ponerme morena". Y respondió la niña: "Entonces el sol será mas pequeño mañana".

El niño se equivoca según el criterio de los adultos, pero su conocimiento es un todo organizado al que se van sumando o asimilando cada nueva información.

El conocimiento en sentido amplio e inteligencia - son la misma cosa para Piaget. El conocimiento se construye - desde dentro por asimilación; el niño cometerá muchas equivocaciones como la anterior. Tendremos que permitirselas pues serán la base de su conocimiento lógico.

Piaget habla de tres tipos de conocimiento: Social, físico y lógico-matemático.

Las fuentes del conocimiento físico son los objetos del mundo exterior y el niño descubre sus propiedades actuando sobre ellos, tirando, estirando, tocándolos, obtiene - el conocimiento de los objetos a través de los sentidos, de la percepción, se produce entonces la asimilación y puede luego generalizar más situaciones.

Simplificando, el origen del conocimiento físico - está en los objetos, el origen del conocimiento lógico-matemático está en el sujeto. El número por ejemplo es una relación que el niño impone a los objetos; un plátano, una naranja y - una pera son 3 frutas, pero 3 no está en el plátano, en la naranja ni en la pera, son 3 cuando se ponen en relación, considerándolos como un conjunto.

Hemos hablado del conocimiento físico y de que sus fuentes están en los objetos y esto es una simplificación; -- puesto que para Piaget el conocimiento físico no se puede --- construir fuera de un marco de relaciones, clasificaciones, - inclusiones, etc.

Decimos que el agua del mar es salada porque hemos probado la sal.

El niño capta las cosas de la realidad poniéndolas en relación con sus conocimientos previos. A esto Piaget lo - llama asimilación (ver la fundamentación teórica de este capí tulo).

Una tercera clase de conocimiento el conocimiento social, el niño lo adquiere a través de la comunicación de -- las personas: el cumpleaños de Manuel es tal día y no otro y se pone la mesa así y no de otra manera.

Según estos tres tipos de conocimiento las preguntas o respuestas del maestro serán distintas, las que correspondan al conocimiento social serán categóricas y las que --- correspondan al físico y lógico-matemático deben estimular al niño a la deducción.

La actividad del niño es necesaria en los tres tipos de conocimiento.

Todo aprendizaje supone una construcción que se efectúa a través de un proceso mental y que acaba con la adquisición de un nuevo conocimiento. Lo más importante no es ese nuevo conocimiento sino los caminos que se han recorrido al construirlo. La mente ha creado la posibilidad para volver a hacerlo en otra situación similar. Lo importante es la serie de razonamientos que ha hecho erróneos y válidos para llegar al conocimiento final.

Luego, como hemos dicho, el individuo generaliza y esta generalización sólo podrá hacerla si él ha sido artífice de la construcción del conocimiento, pues la generalización puede entenderse como una reconstrucción metodológica del proceso de adquisición del conocimiento.

Desarrollo moral

Piaget cree que el desarrollo moral es también un proceso de construcción desde dentro.

El desarrollo moral no es tomar como suyos los valores morales de la sociedad sino la construcción y aceptación interna de sus valores morales.

Quando el niño obedece al adulto en algo que no está convencido lo hace por miedo al castigo o porque desea un elogio o aprobación.

Quando elige su propia conducta sin presión del --

adulto como dejar un juguete, lo hará por otra serie de cosas que van a beneficiar su desarrollo como la confianza, la amistad, la cooperación, etc.

Hay momentos que tenemos que corregir los adultos la conducta del niño y utilizamos la sanción.

Piaget estudiando los tipos de sanciones las dividió en dos grupos:

Sanciones expiatorias: no hay una relación lógica entre lo que ha hecho mal y el castigo. Por ejemplo pegar a un hermano y no ver la T.V. A lo mejor procura no hacerlo por miedo a no ver la TV.

Sanciones por reciprocidad: Tienen una coacción mínima y una lógica entre lo que está mal hecho y el "castigo". Arreglar los cuentos rotos, ir al rincón de cuentos a tranquilizarse mientras la puesta en común de los niños porque hace ruido y no deja oír, etc.

Desarrollo físico y motriz

Dentro de este planteamiento pedagógico ocupa un lugar básico el desarrollo físico y la salud del niño y cómo introducir todos los elementos que influyen en su salud.

Según el medio social en el que esté enclavada la escuela serán temas para promover seminarios con los padres y tener muy en cuenta para programar con los niños.

No vamos a desarrollar cada uno de los aspectos -- por no ser tema de este estudio pero si enunciarlos, para no pasar por alto la satisfacción de estas necesidades dentro de un programa de trabajo: alimentación, sueño, control de esfín^{ter}teres, hábitos de higiene, horarios, prevención sanitaria, en^{fer}medades infantiles y situaciones de peligro. Todas estas - áreas pueden introducirse en la programación con los niños co^{mo} centros de interés.

Hay que vigilar igualmente el bienestar físico (co^{mo} temperatura del medio ambiente, abrigo, luz, cuidado de he^{ri}ridas, limpieza de la nariz, etc.)

Alternar actividades, sentados - de pie, exterior-interior, individuales y en grupos entre otros.

Programación de actividades según los biorritmos:- Digestión desayuno, hora temprana por la mañana, etc.

Saber terminar cuando los niños están cansados.

No abandonar los ejercicios físicos, juegos de carreras, escondites y paseos.

Y otras cosas que facilitan y ayudan al desarrollo integral.

Motricidad

Queremos destacar igualmente el aspecto motriz por estar directamente ligado al desarrollo afectivo y madurativo del niño.

Su cuerpo, el dominio del movimiento de los segmentos corporales, la relación corporal con él mismo, con los demás, con el espacio y el tiempo están ligados íntimamente con el aprendizaje. Para una seguridad en sí mismo, el niño tiene que ser dueño de su cuerpo.

En la edad preescolar nos preocupa vigilar los niveles de maduración motriz, fundamental para el desarrollo -- de la personalidad.

Rutina diaria.

Consideramos la importancia que tiene la rutina -- diaria en la vida de los niños en estas edades. La rutina diaria cubre las necesidades fisiológicas del niño, comida, sueño, horario, aseo. Las situaciones que se repiten, que "son siempre", enmarcan al niño su vida, su seguridad, lo que no le va a faltar. Creemos que eso que no le va a faltar, unido al cariño, son la base de la seguridad.

La rutina diaria es un conjunto de actividades que se desarrollan tanto en la casa como en la escuela.

Actitud del maestro.

Si el niño es el conductor y autor de la construcción de su conocimiento, ¿cuál es la función del maestro? ¿El niño solo, evoluciona espontáneamente? ¿Descubre sin ayuda? -- Absolutamente no. Necesita que el maestro esté allí para realizar distintas funciones:

- . Creando un ambiente favorable para el aprendizaje

- . Facilitando las relaciones afectivas.
- . Reduciendo el poder y el protagonismo y cediendo selo a los niños.
- . Hablando y opinando como un compañero más y como un "maestro" como hemos dicho, planteando preguntas y ofreciendo materiales, ..
- . Organizando asambleas para tomar decisiones, intercambiar opiniones, dando oportunidad para que salgan sugerencias y posibilitando la interven--ción de todos los niños.
- . Valorando iniciativas y sugerencias.
- . Facilitando al niño el uso libre y autónomo del medio para satisfacer sus necesidades y sus juegos a través de los materiales.
- . Proporcionando seguridad física y afectiva.
- . Ofreciendo límites claros.
- . Enriqueciendo el medio y las situaciones en las que el niño hará el recorrido de su razonamien-to para adquirir el concoimiento.
- . Eligiendo el tipo de organización y metodología que posibilite al niño desarrollar sus iniciati-vas.
- . Proporcionando material adecuado, renovando y -- cambiando los rincones a propuesta del grupo.
- . Evaluando lo que ocurre en la mente del niño. Para conocer y profundizar en estos puntos hace -- falta, continuamente, un reciclaje de prefeccio-namiento a través de:
 - a) Seminarios o grupos de trabajo interno para -- fundamentar teóricamente metodología, materiales y actividades.
 - b) Conocimiento de la psicología infantil a tra-

vés de la teoría, práctica y puesta en común - de estos aspectos en el grupo de trabajadores de la escuela infantil.

- c) Estudio de la adquisición del conocimiento -- del niño.
- d) Estudio de la programación de objetivos y actividades entre el grupo de educadores.
- . Respondiendo al niño según el tipo de conocimiento implicado: socio-afectivo, motriz, físico o lógico-matemático.
- . Trabajo con los padres a través:
 - a) La comunicación de nuestro trabajo, metodología, filosofía y contenidos.
 - b) Entrevistas individuales para tratar algún tema de adaptación y desarrollo del niño en casa y en la escuela.
 - c) Escuela de padres con temas monográficos.

Hemos desarrollado este marco por parecernos esencial a la hora de analizar la metodología de rincones de juego, y queremos destacar el trabajo de los educadores en grupo como imprescindible para seguir una línea coherente y un apoyo profesional dentro de una escuela.

BIBLIOGRAFIA

PIAGET, J.

Seis estudios de psicología.

Ed. Seix Barral, Barcelona, 1.977, 9ª Edición.

PIAGET, J.

La formación del símbolo en el niño.

Ed. Fondo de Cultura Económica, México, 1.977.

PIAGET, J.

Psicología y Pedagogía

Ed. Ariel, San Juan, 1.971

PIAGET, J. y otros

Los años postergados. La primera infancia.

Ed. Paidós Educador. Barcelona, 1.981

MORENO, M. y equipo IMIPAE

La pedagogía operativa. Un enfoque constructivista de la educación.

Ed. Laia. Cuadernos de Pedagogía. Barcelona 1.983

DELVAL, J.

Creer y Pensar

Ed. Laia. Cuadernos de Pedagogía. Barcelona, 1.983

KAMI, C y DE VRIES, R

La Teoría de Piaget y la Educación Preescolar

Ed. Pablo del Río. Madrid, 1.981, 2ª edición.

KAMI, C. y DE VRIES, R

EL conocimiento físico y la educación preescolar.

PIAGET, J. y INHELDER, B.

Psicología del niño

Ediciones Morata, Madrid, 1.980. 11ª edición.

SPITZ, René A.

El primer año de la vida del niño.

Ed. Aguilar, Madrid, 1.973, 3ª edición.

I I

DESARROLLO DEL JUEGO POR

RINCONES

- EL TIEMPO Y LOS ESPACIOS
- PROGRAMACION
- COMO EVALUAR
- EL JUEGO

EL TIEMPO Y LOS ESPACIOS

¿Cuál y como tendrán que ser el medio que la escuela ofreciera al niño para que alcanzara ese desarrollo físico, psíquico, emocional e intelectual que buscamos?

Para ser consecuentes con los principios anteriores deberíamos encontrar un lugar donde:

- 1) Los niños tuvieran la posibilidad de elegir juego y ser autónomos.
- 2) Se acepten unas normas discutidas entre todos.
- 3) Pudiesen dar hipótesis y más tarde comprobarlas.
- 4) Se respete su individualidad.
- 5) Se les permita el error.
- 6) Tuviesen todo el material a su alcance y organizado.
- 7) Hubiera una organización del espacio adecuado a los puntos anteriores y a las necesidades de cada grupo de niños.
- 8) Se establezca una nueva manera de evaluar y sabermirar por parte de los educadores.
- 9) El maestro tenga una nueva actitud.
- 10) Los materiales y el medio permitan al niño ser creativo.

¿Cómo es la metodología de rincones de juego?

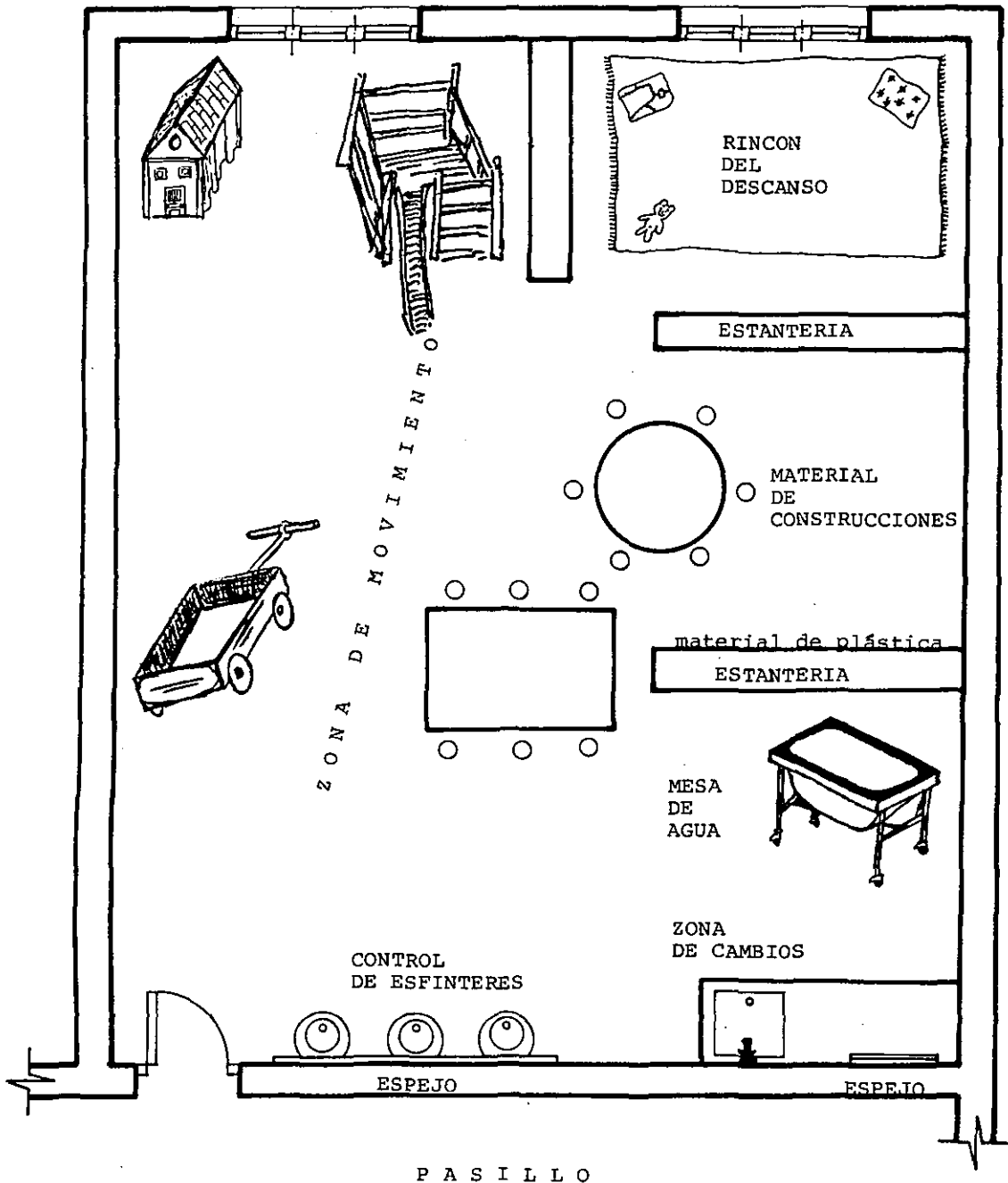
Por todo lo expuesto anteriormente no es una simple división del espacio, sino una nueva manera de ayudar y acompañar a los niños en su crecimiento con nuestra actitud.

Una experiencia concreta:

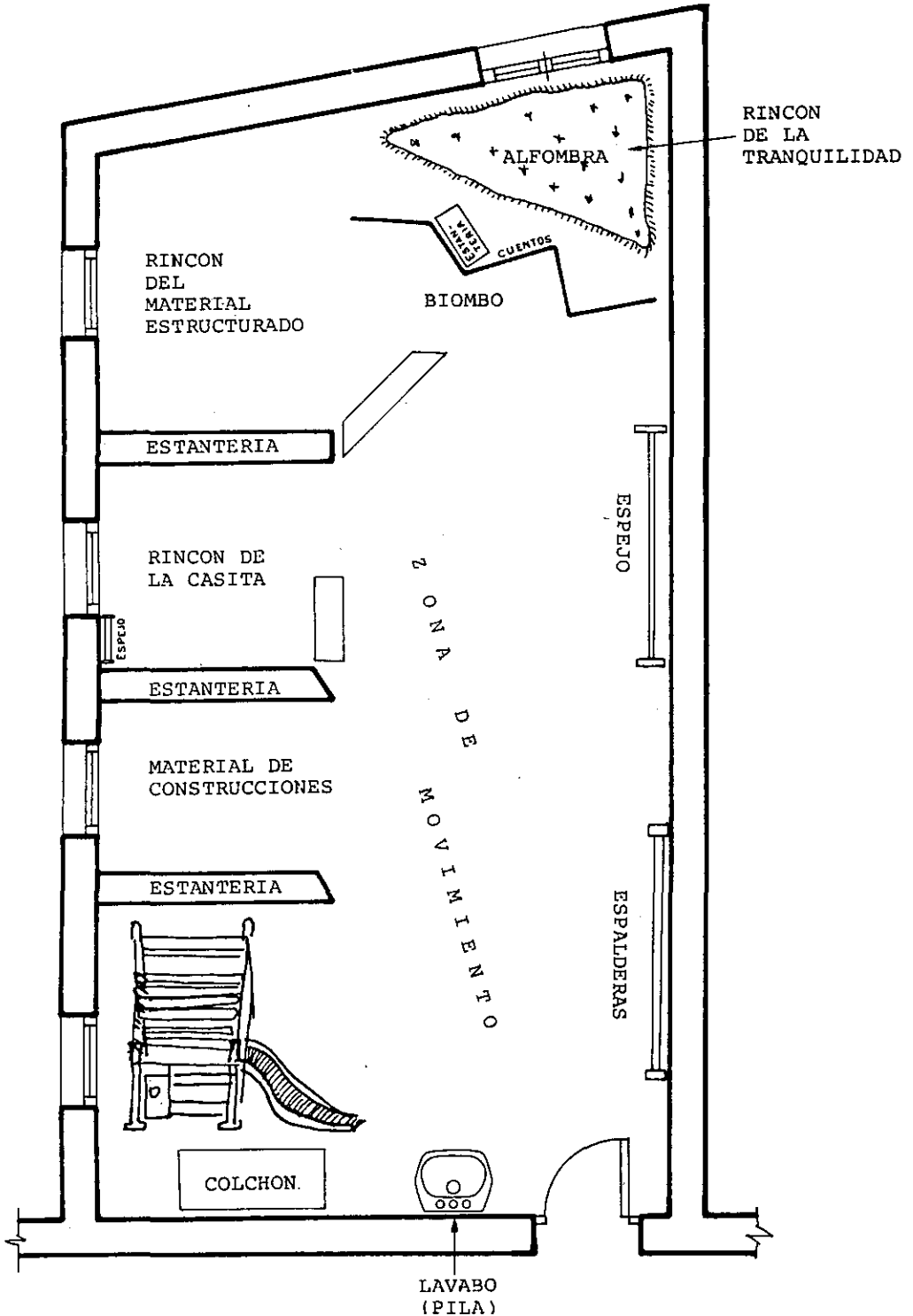
Horario: 7,30 - 9,15: juego y desayuno.
9,30 - 11,30: juego por rincones en el aula.
11,30 - 12,15: jardín.
12,15 - 13,15: comida y aseo
13,15 - 15,00: juego en el jardín o siesta.
15,00 - 16,00: juego colectivo: talleres de dramati-
zación.
talleres de psicomu-
tricidad.
talleres de música
16,00 - 16,30: merienda, aseo, salida.

Este horario, excepto la hora del comedor y siesta, puede variar según la programación del maestro y los niños: - salidas, excursiones, fiestas, ...

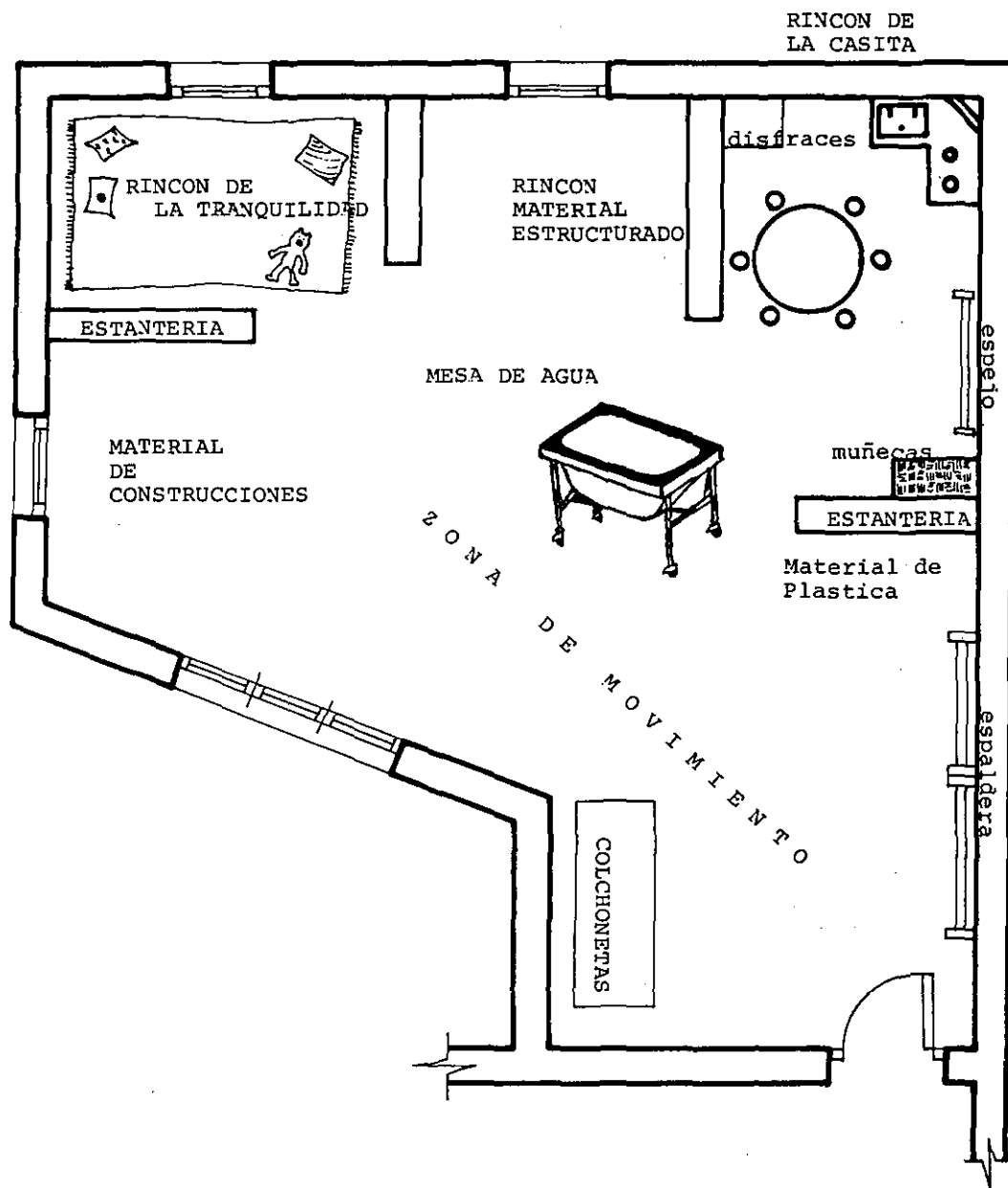
ESTRUCTURACION DEL ESPACIO PARA NIÑOS DE 2 Y 3 AÑOS



ESTRUCTURACION DEL ESPACIO PARA NIÑOS DE 3 AÑOS

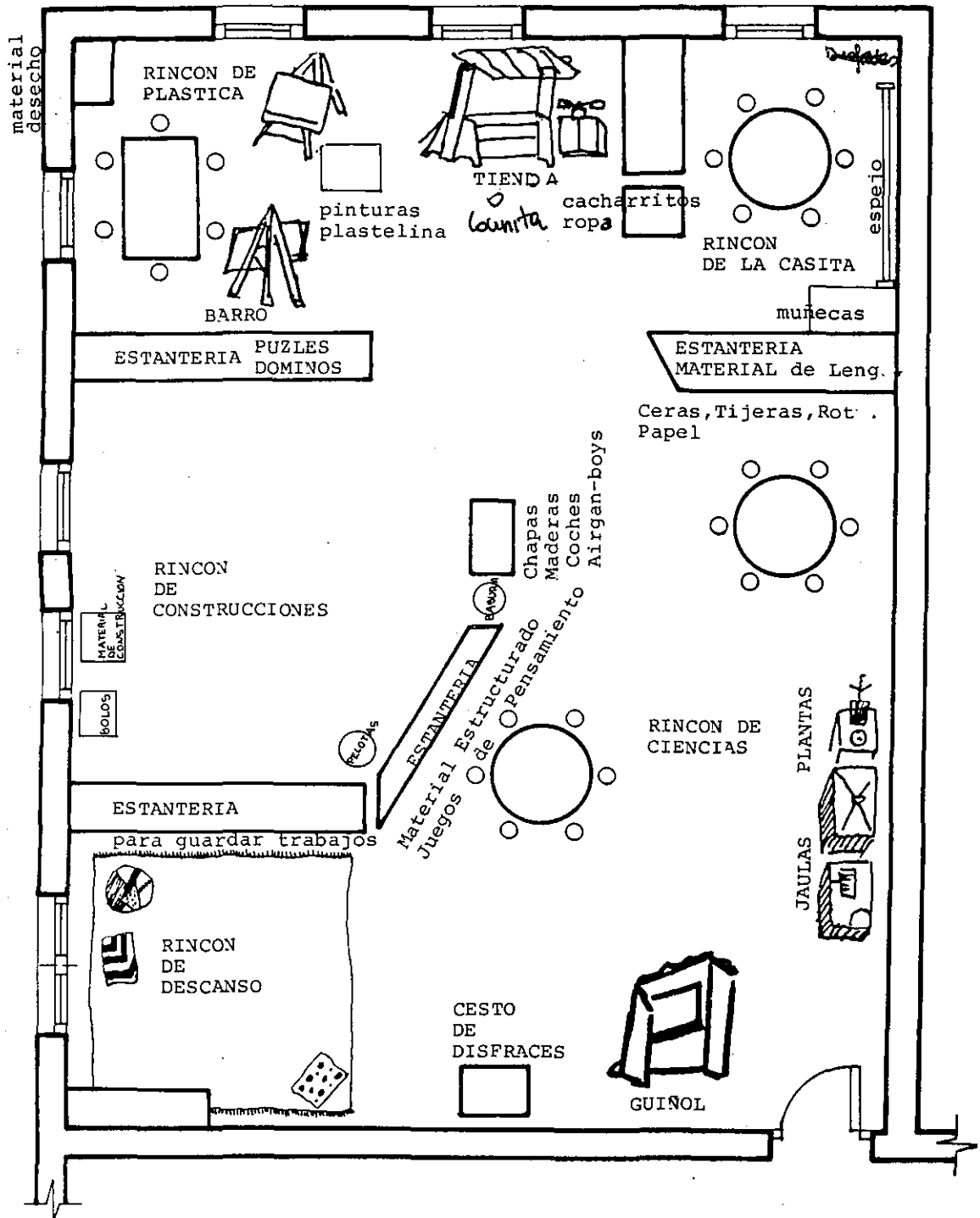


ESTRUCTURACION DEL ESPACIO PARA NIÑOS DE 3 AÑOS

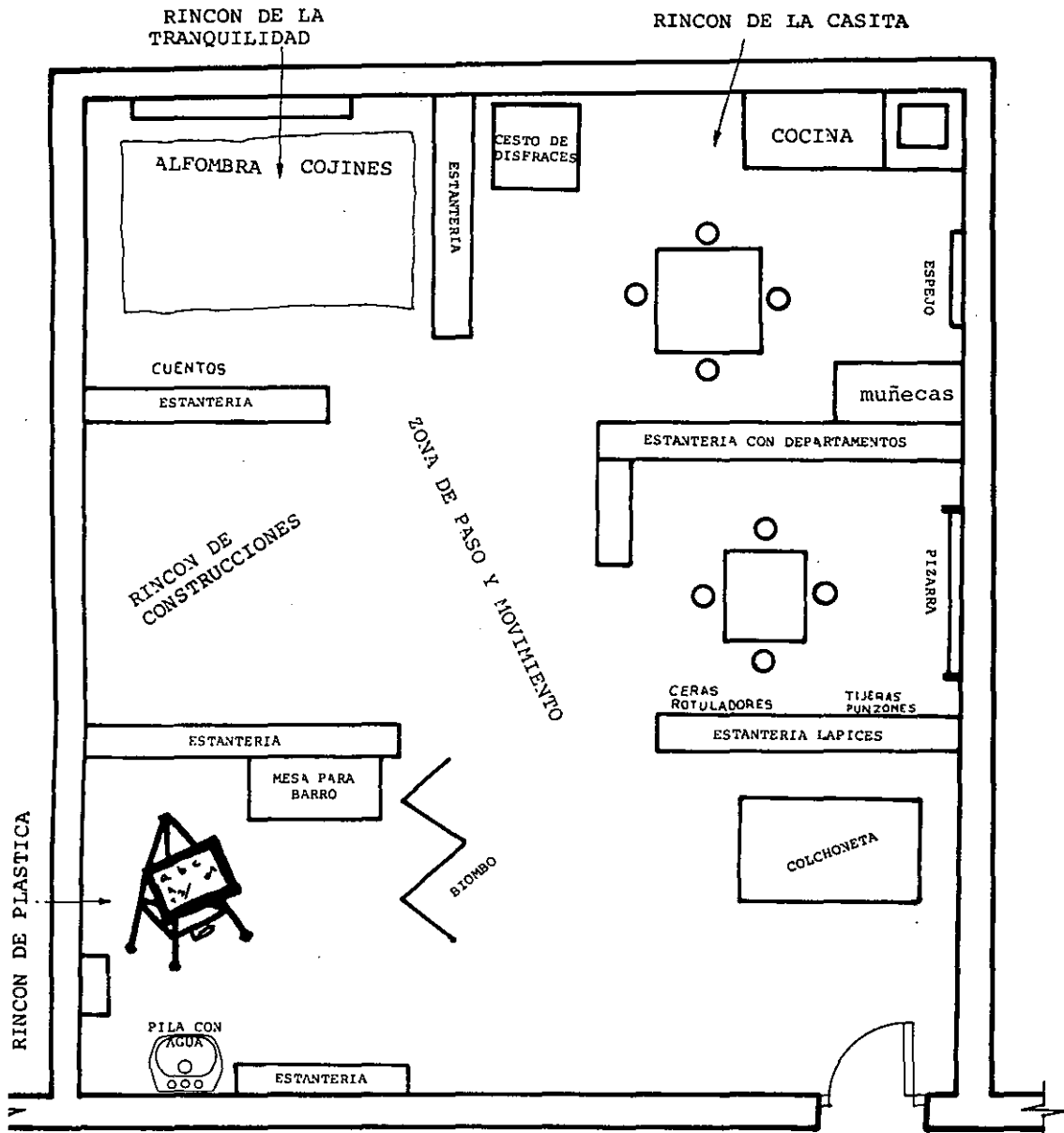


ESTRUCTURACION DEL ESPACIO PARA NIÑOS DE 4Y5 AÑOS

RINCON DE JUEGOS SIMBOLICOS



ESTRUCTURACION DEL ESPACIO PARA NIÑOS DE 4Y5 AÑOS



Espacio y número de niños.

¿Quién tiene una sala inmensa, luminosa, con todo lo necesario para que fuera la clase ideal? ¿Quién tiene 15 niños en clase de 4 años? Creo que casi nadie. Pero esto no es obstáculo para poder pensar cómo hacerlo.

No se puede generalizar un tipo standard de división de espacios. Cada aula tiene sus características. Métete en ella y piensa:

¿Qué edades tienen mis niños?

¿A qué necesitan jugar?

¿Cuántos son?

¿Qué espacios tengo que poner para que jueguen 4 ó 5 en cada rincón?

*Criterios selección
29-4-09*

Os vamos a sugerir distintos rincones como referencia; en los temas siguientes los desarrollaremos.

Rincones y características del espacio.

Etapa de 4 a 18 meses:

Rincón de sueño. Zona aislada, pero no separada; - penumbra, pero no oscuridad; silenciosa, pero no insonorizada.

Rincón de aseo: Mesa con espejo en la pared para - que el niño vea su imagen en relación con el adulto, situada al lado de la pila de agua.

Rincón de comida: Lugar tranquilo donde ellos, a -

partir del momento que puedan, se sientan autónomos y coman -
solos, en compañía del educador.

Rincón de actividad: Amplio, con todos los objetos
a su alcance, donde puedan jugar a:

manipular

deambular: gateando, arrastrando objetos; montando
en correpasillos, etc.

moverse: eligiendo cada uno su propio juego y es-
pacio.

Etapa de 18 meses a 3 años:

El espacio debe ser abierto, con una sola mesa, --
pues necesitan libertad de movimientos.

Rincón de manipulación y plástica

Rincón de casa de muñecas

Rincón de movimiento

Rincón de descanso: cuentos, láminas, fotos, etc.

Rincón de construcciones.

Etapa de 3 a 6 años:

Rincón de casa de muñecas, tienda, etc.

Rincón de construcciones en el suelo. Bloques.

Rincón de movimiento.

Rincón de plástica.

Rincón de juegos estructurados.

Rincón de descanso: biblioteca

Rincón de experiencias.

Localización de los rincones.

Todos los rincones menos los de muñecas, biblioteca y bloques pueden variar de contenido de un día para otro, si no hay espacio para todos.

El rincón de bloques y el de la alfombra o asamblea puede ser el mismo, colocando, en una zona del aula, un trozo de moqueta plana. Este espacio viene bien en invierno - para jugar en el suelo.

En el rincón de plástica se hace unas veces pintura y otras modelado. Conviene que esté cerca de la luz y que disponga de una mesa amplia.

La localización de cada rincón tendrá que ser consecuencia del espacio del aula y sus características. Las condiciones son muy variadas y habrá que pensar y probar. Todos los espacios y estructuras son válidos para jugar por rincones. Todo tiene solución: tableros que se bajan con bisagras en la pared, estanterías y cortinas que dividen los espacios, una casa de muñecas construída con tableros, una alfombra que determina un espacio, incluso podemos anular una puerta si -- hace falta. ¿Creéis que es un impedimento para jugar por rincones el poco espacio? Nuestras clases son de 25 m².

Cuando desarrollamos los temas específicos de rincones, detallaremos el espacio, localización y materiales de cada uno.

Momentos y desarrollo.

En la etapa de 0 a 3 años.

Durante esta etapa el juego lo marca la necesidad de cada niño; por esta razón la división no puede estar tan estructurada como en la siguiente etapa. El niño de esta edad necesita tener su objeto y trasladarse con él por todo el espacio.

El modelo del adulto significa tanto para el niño que le seguirá a donde vaya. Tiene que tener la seguridad de que el adulto, su maestro, nunca le va a faltar del aula; debe saber, además, dónde se va a colocar dentro de este espacio. Estos dos factores le darán libertad para jugar con autonomía. En ocasiones es conveniente una mecedora para el maestro.

En esta etapa, la actitud del educador que sigue los planteamientos analizados anteriormente -con una colocación del material al alcance de los niños y organizado por zonas- marcará la metodología de cada uno.

NORMAS.

Normas para todos

En la clase dividida por rincones, los materiales tienen que estar al alcance de los niños y cada juego al lado de donde se vaya a utilizar.

Los niños pueden coger lo que quieran, pero cuando

acaben de jugar tienen que volver a colocarlo.

¿Crees que puedes, en esta edad, exigir a los niños que sólo se puede jugar a las casitas en el rincón de las muñecas? Obsérvalos; ellos te van a decir, con sus acciones, cuál debe ser el funcionamiento de tu aula. Necesitan mucho espacio para moverse libremente.

Etapa de 3 a 6 años.

Podríamos dividir el desarrollo del juego por rincones en el aula, en tres tiempos:

Programación

Desarrollo del juego y actividad

Evaluación.

1º.- Programación:

Los niños van llegando a la clase, se relacionan entre ellos y con el maestro; dan vueltas por su clase y por las demás del colegio. A las 9,30, cuando ya ha llegado la mayoría, les invitamos a sentarnos en el rincón de la alfombra. El tema de conversación sale enseguida; ellos siempre tienen algo que contar, ayer estuvieron en algún sitio, vieron algo, tuvieron la visita de los tíos ..., la charla surge poco a poco. Algunos han peleado por algo o el día anterior quedó algo pendiente para hablar.

El maestro también tiene su programación con temas concretos o centros de interés que quieren desarrollar a lo largo del curso (en la programación hablaremos de ellos). Es-

te es el momento de la comunicación. Siempre los temas de los niños tienen prioridad ante la intencionalidad del adulto. Podemos aprovechar estos temas que tienen "más interés" para - que suponga una mayor estimulación o motivación.

El tiempo de charla lo marcan los niños. Hay días que resulta muy interesante y casi todos participan; la puesta en común de la programación, entonces, se alarga. Otros -- días, en cambio, están inquietos y lo que quieren es jugar. - El maestro será el que valore en cada momento cuando hay que cortar esta pequeña asamblea. En ella se anuncian los rincones que van a funcionar durante la mañana, en número sufi--- ciente para que los niños se dividan en grupos de 4 ó 5. Se habla de los materiales, la posible forma de utilizarlos y -- cuidarlos, las actividades que se pueden hacer y las normas - que hay que representar por acuerdo entre todos. Pueden sur- gir propuestas de juegos, demandas de material. Es el momento de empezar a jugar.

2º. - Desarrollo del juego y actividad

Los niños han elegido su juego entre los rincones ofrecidos (existen algunas normas que citaremos en su apartado). En un momento cada uno está en su sitio, aunque puede ocurrir que determinados niños inseguros necesiten un apoyo, un estímulo o el ofrecimiento individual de algún juego.

Al empezar el curso se va introduciendo poco a poco el material y un lugar para colocarlo, próximo al rincón - donde se va a utilizar. Hablaremos de los materiales y de su espacio dentro de los temas dedicados a rincones específicos. Es muy importante que los materiales que se vayan a utilizar

estén al alcance de los niños y que ellos tengan plena autonomía y libertad para cogerlos y usarlos.

El juego tiene una duración que marcan los mismos niños. Hay una primera etapa de iniciación, una fase de dedicación, caracterizada por la atención y el entusiasmo, seguida de una disminución de la actividad, propia del cansancio. Es entonces cuando el maestro debe pasar al tercer momento.

3º.- Evaluación y recogida.

De nuevo en el rincón de la alfombra hablamos entre todos de lo que ha pasado, qué juguetes y materiales quieren y no tienen y de cómo conseguirlos; qué les ha frustrado más y qué menos, que conflictos han tenido entre ellos, si molestan los ruidos y de todo aquello que los niños y el maestro quieran hablar. Seguramente quieren enseñar algo y protestar porque alguien se comprometió a realizar alguna cosa y no la hizo.

Es un momento muy bonito, de comunicación grupal, de afirmación del grupo, con satisfacciones para todos y aceptación de los propios fracasos y de las protestas de los demás.

Todo se decide entre todos, los lugares, los materiales, etc. Los niños buscarán soluciones entre los problemas que se plantean: El ruido nos molesta, ¿qué podemos hacer? ¿qué le decimos al que chilla demasiado? ¿Podemos hablar todos a la vez? ¿por qué no...? ¿Qué pasa con los materiales y juguetes que están por el suelo? ¿Qué ocurre cuando pisamos una cera? ¿quién lo limpia?

Actitud y normas para el maestro.

Pensar y anotar preguntas a hacer a los niños para favorecer las tomas de conciencia, para provocar la expresión de hipótesis, sembrar la duda, para que el juicio, la atención, la memoria y el sentido de observación despierten, de manera que el niño, a través de la abstracción reflexiva, vaya construyendo su conocimiento.

Anotar las necesidades y ofrecer posibilidades de satisfacción, distintas en cada edad y grupo social.

Facilitar el material y tenerlo preparado antes de empezar la clase.

Buscar documentación para los niños, cuentos, fotos, poesías, música, recortes. Todo ello servirá para despertar la imaginación, la curiosidad y la fantasía, así como para favorecer la expresión.

Tener la programación preparada anticipando lo que va a ocurrir, los temas que les van a interesar. Con dichos temas o centros de interés tendremos en cuenta que no pueden ser exhaustivos ni machacones, considerando la edad de los niños. El centro de interés estará presente durante bastantes días; pero no todo lo que hagan será sobre este tema. Ya hablaremos más tarde del tema elegido, dentro del punto de la programación.

Cuando acabe la clase, o en cualquier ratito del día, tenemos que analizar lo que ha pasado, los proyectos que han surgido, qué niños han participado en casi todos los jue-

gos y quienes sólo participan en un rincón insistentemente e intentar averiguar las causas posibles..

Analizar los comportamientos de niños que planteen algún problema o estén pasando una crisis. Es muy importante ir anotando todo.

Hacer aportaciones de material nuevo en los rincones que se van quedando rutinarios o cambiar dichos rincones por otros que tengan más aceptación.

UNA EXPERIENCIA DE TODOS LOS DIAS

Es el segundo día de clase. El grupo está compuesto por 20 niños de 4 años; hay un niño sordomudo, Jorge.

Empezamos a charlar. María llora porque quiere estar con mamá. Hay mucha actividad y agitación; me cuesta mantener la atención para que se escuchen unos a otros.

A Juan se le ocurre que quiere una fiesta; hay que explicárselo a Jorge, haciéndole gestos de fiestas. Jorge lo entiende. El ha visto que hay distintos espacios en la clase: de manipulación, de pintura, de cocina, de disfraces.

Les explico que este mes ya no hay dinero para comprar más cosas. Los niños empiezan a ofrecer sus huchas. Pero Jorge, que sólo se expresa con las manos, empieza a moverlas de tal manera que ellos entienden que todo lo podemos hacer nosotros.

Jorge se desplaza por el espacio y, con gestos, --

muestra que podemos hacer caretas en el rincón de pintura, - cadeneta y también una piñata en el rincón de manipulación. Los gorros de los disfraces pueden ser cartulinas alargadas, pegadas y decoradas con tiras de papel de seda. Un tambor de detergente forrado de papel blanco será la piñata. Lanas para el pelo y una falda de papel y... En el rincón de cocina podemos hacer caramelos de azúcar; los envolveremos con papeles de plata y de colores, uno para cada niño de la escuela. Salen las ideas entre todos. Ya tenemos la clase en marcha, con división de juegos.

Alguien dice:

- ¡Pero los niños de otras clases van a querer - tener también fiesta!

- Vamos a decirles que tenemos una sorpresa para ellos, ¡el viernes es fiesta!, dice Clara.

Recorreremos todas las clases en grupos. No se puede decir lo que vamos a hacer para la fiesta. En el grupo de 3 años Amalia, la maestra, les dice:

- Vamos a pensar qué hacemos.
- No lo tienes que pensar tú -dice Mar- lo tienen que pensar los niños.

Hay un griterío.

- ¡Yo quiero pasteles!
- ¡Yo petardos y una piñata!

Ya está la programación organizada en todas las clases y varias actividades en cada una de ellas. Hay rincones de juego con el tema de interés: ¡La fiesta!.

P R O G R A M A C I O N

Programar en estas edades exige:

- Conocimiento de las etapas evolutivas de 0 a 6 años.
- Conocimiento de las necesidades de cada edad y del grupo concreto para el que se quiere programar.
- Observación de la dinámica y actividad de los niños.
- Conocimiento del medio social que va a implicar algunas necesidades concretas.
- Profundizar continuamente en nuestra forma de trabajar. ¡Estudiar!
- Elegir los centros de interés que sean más cercanos, estimulantes y curiosos para los niños.
- Pensar qué es lo que queremos alcanzar al final de curso; esa reflexión será individual, consciente y puesta luego en común con el grupo de educadores. Sólo lo que uno se cree, redacta y profundiza sirve; lo escrito por otra persona no tendrá peso suficiente para cada uno. Podremos utilizar los objetivos estudiados por otros como referencia y material de recurso. Nosotros os comunicaremos los nuestros.

La programación de actividades podrá ser quincenal o semanal, siempre revisable en la siguiente, retomando o suspendiendo lo que no se ha podido realizar según la evaluación que hagamos.

Para una programación de actividades en rincones de juego, elegiremos un centro de interés según lo expuesto.

Otro tipo de programación de rincones se puede realizar, también, sin centro de interés.

ESQUEMA DE PROGRAMACION

- A) Partir de un CONTENIDO que interese; propuesto por el niño o por el adulto. Las hojas, la lluvia, la casa, la calle, ...
- B) Preparar un cuestionario para preguntar a los niños lo que conocen del contenido que vamos a trabajar. Al final de la programación, constataremos así el nuevo nivel de conocimientos sobre el contenido.
- C) PROFUNDIZACION del contenido mediante salidas, traídas de muestras, colecciones, libros de observación, audiciones, vídeos-películas, --filminas, ficheros, encuentros con grupos de otros Centros.
- D) Organización de actividades concretas en los rincones y que den una visión lo más amplia posible del contenido. Utilizando para ello los múltiples lenguajes del color, sonido, --gestos, tacto, afectivos, movimiento, espa---cios, volúmenes, texturas, etc. etc.
- E) Una evaluación de los distintos conocimientos

que se pueden dar en los rincones de trabajo que hemos organizado para desarrollar el contenido.

PROGRAMACION

El cuento: "La niña de los rizos de oro"

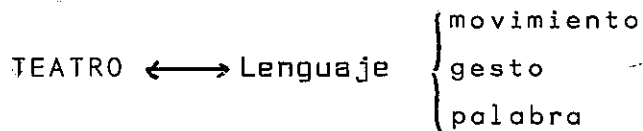
Crea un centro de interés: EL OSO

La representación.

EXPRESION CORPORAL: Surge como una necesidad de vivenciar -- los acontecimientos de la historia.

JUEGO SIMBOLICO: Nace la necesidad de preparar unos materiales:

<ul style="list-style-type: none"> • <u>Disfraces</u> - Caretas de oso - Pelucas - Delantal - Sombrero 	COLLAGE	{ <ul style="list-style-type: none"> <u>Técnicas</u> Recortar Pegar Punzar Arrugar Pintar 	<ul style="list-style-type: none"> <u>Materiales</u> Cajas de zapatos Cajas de color Mantas Tijeras Punzones Pegamento
<ul style="list-style-type: none"> • <u>Otros materiales del decorado</u> 			



La profundización.

- Libros que hablen de los osos — BIBLIOTECA

Comparar
Ordenar
Clasificar

Imágenes — COLLAGE

- Construcción de un fichero

. "El hombre y la tierra"

- Video: . Serie de T.V. "Tao-Tao"

. Visitar el Zoo - máquina fotográfica para reportaje.

- SALIDAS:

. Descubrir el símbolo de Madrid

- DIBUJO : Construir viñetas con la historia del Cuento.

PENSAMIENTO LOGICO

Utilizar las múltiples situaciones que se crean para favorecer con ellas un sinfín de relaciones, asociaciones, comparaciones y numeraciones.

E S Q U E M A D E E V A L U A C I O N

	CONOCIMIENTO LOGICO-MATEMATICO			CONOCIMIENTO FISICO	CONOCIMIENTO ESPACIO-TEMPORAL		CONOCIMIENTO SOCIAL	REPRESENTACION				
	CLASIFICACION	SERIACION	NUMERO		RAZONAMIENTO ESPACIAL	RAZONAMIENTO TEMPORAL		INDICE	SIMBOLO	SIGNO		
RINCON DEL COLLAGE	X	X	X	X								
RINCON DE LA BIBLIOTECA	X	X	X			X	X	X	X	X	X	X
RINCON DEL J. SIMBOLICO	X	X	X			X	X	X	X	X	X	X
SALIDAS	X	X	X			X	X					
R. DE LA PINTURA Y BARRO	X	X	X	X							X	X
ACTIVIDAD DE EXP. CORPORAL	X	X	X			X						X

Centro de Interés: Recogida de flores y frutos.

Programación para 3 años.

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
SALIDAS	Al campo		Rincón plástica: caretas para el cuento.		Salida al campo para llevar los regalos.
RINCONES DE JUEGO	Motivación de la salida: Lectura de la carta de los enanos del bosque. Contenido: conducta a seguir y ofrecimiento de sus pertenencias.	Empezamos a jugar con el material recogido: Rincón de experiencias: colonias. Rincón de collage: con flores y hojas. Rincón de cocina: mermelada. Rincón de biblioteca: cuentos.	Rincón de plástica: caretas para el cuento. Rincón de modelado: arcilla. Rincón de construcciones: bloques. Rincón de muñecas.	Hacer cosas para regalar a los enanos. Rincón plástica: dibujos. Rincón cocina: caramelos. Rincón manipulación: gorros de enano para el teatro. Rincón material estructurado: puzzles.	
MATERIALES	Dibujar carta (el maestro). Cestas y bolsas para recoger cosas. Prensa para flores y hojas.	Frascos o tubos alcohólicos. Flores y hojas recogidas. Frutas y azúcar. Cuentos de campo y huerto.	Caretas recortadas. Materiales plásticos (siempre tienen que estar). Barro.	Papel pinocho, cascabeles, azúcar, papeles para envolver caramelos, material de plástica, puzzles.	
MUSICA			Ritmo binario: forma de andar. reproducir ritmo con instrumentos.	Ritmo de música para el cuento.	
TEATRO Y CUENTOS	Inventar entre todos un cuento sobre los enanos para dramatizar.			Ensayo de la dramatización del cuento.	Representación del cuento para toda la escuela
PSICOMOTRICIDAD		El espacio: situación de los personajes del cuento en el campo.			

EVALUACION

COMO EVALUAR ALGUNAS SECUENCIAS EN UNA METODOLOGIA DE RINCONES

Para ser consecuentes con los principios anteriores, deberíamos encontrar un medio en donde el niño:

1. Tuviera la posibilidad de elegir, ser autónomo.
2. Proponiendo unas normas discutidos entre todos.
3. Que pudiese dar hipótesis y más tarde poder comprobarlas.
4. Que se le permita el error.
5. Tuviese todo el material a su alcance.
6. Que ese material estuviese ordenado (potencia al inmaduro que le permite hacer experiencias que pueda terminar).
7. Que respetase el nivel madurativo y el ritmo diario del niño.
8. Una manera nueva de evaluar.
9. Una manera distinta de "estar" del maestro.
10. Un medio donde el niño pudiese ser creativo.
11. Donde pudiese relacionarse con los otros, estar solo, comunicarse.

Creo que todo esto lo permite la metodología de rincones, que por lo dicho anteriormente no es una mera distribución del espacio. En definitiva, son distintos lugares en donde a través de diversos materiales, acontecimientos y acciones crean un sinnúmero de relaciones. Pero todo esto cons---

truído desde dentro. No es válida una simple experimentación, es necesario la acción del niño sobre los objetos y esta acción es ante todo una actividad mental.

Si quisiéramos ante la prueba piagetiana de la conservación de la cantidad, enseñar a un niño que las distintas apariencias o deformaciones de un objeto no hacen variar la cantidad, esto nos llevaría al fracaso, ya que la mera experiencia sensorial no llevaría nunca al niño a la conservación. Sino que es el propio razonamiento lo que le llevará al pensamiento lógico, y a observar que la parte que tiene en la mano, tanto si la ha transformado en una bola o la alarga en forma de churro, mantienen las dos formas la misma cantidad.

El método de rincones lo que busca es promover caminos indirectos que estimulen y animen al niño a que desarrolle desde él mismo su razonamiento. Estamos preocupados, más que por enseñar palabras, símbolos y técnicas, por animarles a reflexionar, haciendo que comparen, que deduzcan, que anticipen (den hipótesis), que busquen múltiples soluciones y explicaciones a todo lo que se presente ante ellos.

Secuencia.

Diana me enseña dos montones de cartas. Anteriormente los había contado: - Aquí hay nueve. Y me muestra el montón de imágenes de madera, grandes y gruesas: - Aquí hay doce. Y me muestra el montón de fichas de imágenes de plástico que son más pequeñas y de poco grosor.

Le pregunto dónde hay más. Ella sin dudarlo me -

señala el montón que tiene doce imágenes.

Luego le acerco los dos montones, uno junto al otro, y le hago la misma pregunta. Su respuesta se hace esperar. Me mira y me señala que hay más en el montón de nueve -- imágenes (aparentemente son más grandes y más alto el montón). Le pregunto que cuántas hay en el montón más bajo y me dice que doce. Se queda pensativa. Le vuelvo a preguntar. --¿Dónde habrá más?. Tarda en contestar y al final elige el montón -- más alto, el de nueve imágenes. Le pregunto por qué.

- Estas son más grandes, mas gruesas --me responde-. Sigo insistiendo. Al final me dirá que son juegos diferentes. Y se va tan contenta.

Valoración.

En este juego descubrimos una aproximación a la conservación de la cantidad. Algo que por el razonamiento que hace Diana, no ha llegado a conseguir. Sus experiencias y tanteos le ayudarán a descubrir por sí misma que la cantidad no varía a pesar de los distintos tamaños, formas y grosores de los objetos. El educador actuará haciéndole pensar, provocándole con preguntas, sabiendo respetar el error del niño. El niño tiene derecho a equivocarse porque los errores son necesarios en la construcción intelectual. Son intentos de explicación. Sin ellos no se sabe lo que hay que hacer. El niño debe aprender a superar sus errores. Si le impedimos que se equivoque no dejaremos que haga este aprendizaje.

Evaluación de otra secuencia

Mariano, Rubén y Manolo han bajado de la siesta

y en lugar de ir al patio como es lo habitual, han encontrado un estímulo nuevo en la sala de actividades múltiples. Sobre la pared del fondo están apiladas las colchonetas de espuma vieja. Lo he oído y he ido a observar su juego. Estaban saltando sobre el gran montón de colchonetas; Mariano dirigía el juego. Desde el extremo opuesto a las colchonetas corrían una y otra vez, y los tres juntos se arrojaban sobre ellas.

Una de las veces, Mariano ha parado momentáneamente el juego. Intenta dar la salida parando a los otros dos con la mano. Todos juntos pegados a la pared -dice Mariano-, y cuenta: 5, 4, 3, 2, 1, 0, Vamos!... Cuando vuelven otra vez a la pared, les hago una observación a Manolo y a Rubén: ¿Sabéis lo que está haciendo Mariano cuando cuenta de esta forma? Mariano interrumpe rápidamente: Así se cuenta cuando va a salir el cohete -nos dice-.

Como no me dicen nada más, les afirmo que eso es contar al revés y les animo a que cuenten así como Mariano, 5, 4, 3, 2, 1, 0. Cuentan todos y salen corriendo.

¿Qué está pasando aquí? Ahora estamos evaluando. Sin duda alguna, Mariano estaba realizando una aproximación al proceso de inversión. En una serie ordenada del número podía retroceder al principio con suma facilidad. Es posible -- también, que Mariano estuviera repitiendo memorísticamente -- una secuencia aprendida, pero la reflexión provocada por mi -- intervención, pudo ser un principio de animarles a pensar lo que hacían mecánicamente.

Evaluación

En estas edades hablamos de evaluación por ser -

el término admitido; pero entendemos como evaluación el seguimiento individual de cada niño y del grupo como tal.

Para evaluar el juego y la madurez de un niño necesitamos tener los conocimientos que en la programación he--mos citado. Además:

- Es imprescindible tener una guía, estructura - de áreas de desarrollo madurativo según las -- edades y elaborada por el grupo para ir haciendo las observaciones de cada niño.
- Otra guía del período de adaptación con lo que queremos observar.
- Una ficha en blanco de cada niño, para observaciones en clase de actitudes, momentos concretos, etc. que iremos redactando con nuestras - palabras.
- Anotación de las entrevistas con los padres.

Todo esto nos servirá para tener un historial de cada niño y poder evaluar al final de curso.

A la hora de observar a un niño:

- cortando zanahorias,
- utilizando el pincel, escurriéndolo, eligiendo los colores y mezclándolos,
- recortando con tijeras;
- construyendo en el suelo una estructura simétrica,

sólo con esto, ¿qué podemos deducir?.

Todos los días, según las edades, podemos darnos

cuenta en qué momento madurativo está el niño y averiguar su estado afectivo, motriz e intelectual.

Así, por ejemplo: Cuando un niño puede decir un día, dentro del contexto de un curso, comiendo un plato de lentejas, que la hoja de laurel que las sazona es la hoja del árbol de las lentejas, podemos afirmar que el desarrollo lógico de este niño es perfecto, sin recurrir a otras pruebas.

Cuando un niño, en los dibujos totalmente libres del curso, tiene trazos pequeños y concretos como trenzas, lazos, pestañas y botones al realizar una máscara, podemos decir que el desarrollo en motricidad fina y preescritura es bueno.

Cuando un niño dibuja el cielo, los árboles, el suelo, distribuidos de forma correcta, podemos decir que conoce el espacio y lo representa en el plano.

E L J U E G O

Debe quedar claro que este método de trabajo por rincones se basa fundamentalmente en el juego-trabajo así como en la teoría constructivista de Piaget.

El juego libre, por tanto, es una parte importante del tiempo en que dividimos la estancia del niño en la Escuela Infantil. Los diversos rincones están allí llamando la atención de los niños con sus elementos nuevos o con otros que él mismo va a preparar o que nosotros sugeriremos.

Algunas veces sacaremos del rincón cierto material que ya no llamaba la atención o que se empleaba con otros fines menos interesantes. Otras, introduciremos aquel material que habíamos retirado ya hace algunas semanas.

Se trata de que el medio sea estimulante y provoque la actividad del niño sobre los objetos, esa actividad que ningún adulto puede suplantar y que debe estar llena de ludismo. Y de pronto la estancia se llena de movimiento. En el rincón de la casita Raquel se ha metido con dificultad en un portabebé viejo que nos ha traído una madre. Se tapa con unos paños y se hace la dormida. A su lado, alguien prepara algo con los cacharritos. David y Juan Carlos han sacado de las estanterías las damas y se las reparten sobre el suelo. Verónica en la mesa de las pinturas está dando color a una figura de niña que ella misma anteriormente había trazado. Raúl ha vaciado las cajas donde se guardan las construcciones. Todo el material ha de estar al alcance de los niños para que puedan elegir libremente entre ellos. Dentro de este ambiente lúdico que impregnará todos los rincones con juegos de imaginación, de construcciones, juegos de grupo y juegos en el patio, el niño desarrollará, en unos más que en otros, su conocimiento físico, social, lógico, espacio temporal y de representación, siguiendo las pautas teóricas de Piaget.

Normas que se trabajarán con los niños

En pequeñas asambleas, habrá que ir insistiendo sobre:

- respetar los elementos de cada rincón (no se podrán traer las cajas de construcciones al rincón de la pintura) y se buscarán razones.

- toda actividad de juego dentro de la clase, ha de ser tranquila, sin hacer mucho ruido e intentando no hablar alto. A pesar de todo, a veces se organizarán pequeños alborotos, situaciones normales en este ambiente de trabajo.
- los objetos empleados para el juego se han de poner en su sitio y de una manera ordenada al acabar la actividad lúdica.
- en la asamblea, animar a que respeten las normas impuestas por ellos en el juego. Valorar el intercambio entre ellos; el verde es del otro.
- por parte del educador, es importante que diferencie bien en qué nivel se mueve el niño en su juego, qué está pasando por su cabeza para así poder intervenir o recoger con el máximo provecho lo que allí está pasando. El análisis del comportamiento del niño en el juego es un elemento fundamental para la evaluación posterior.

Secuencia vivida.

Todos los viernes celebramos la mañana del teatro. Se trata de tener un encuentro con todas las clases de la Escuela Infantil. Cada grupo debe llevar preparado alguna escenificación simple. Basta con mimar a un grupo de animales o cantar una canción. El grupo de mayores, solemos participar con la representación de un cuento corto o una historia crea-

da por todos. Lo importante es la preparación. Representar el cuento de "la liebre y la tortuga", nos llevó una hora y media de arreglos.

Una vez celebrada la pequeña asamblea de la mañana y decidir representar el cuento de "la liebre y la tortuga", comenzamos repartiendo los papeles. Había que buscar la manera de identificarnos lo más posible con un grupo de animales que animarían el ambiente de la disputa entre la tortuga y la liebre. Animé a los niños a que una vez elegido el personaje, buscaran la manera de maquillarse con acuarelas que teníamos en clase. Les indiqué que podrían pintarse frente al gran espejo del pasillo. Eran aproximadamente las diez de la mañana. Durante más de una hora, pude observarles como transfiguraban sus caras delante del gran espejo.

Raúl que había elegido ser un elefante, apareció con toda la cara pintada de negro y asegurándonos que los elefantes son negros. Fué uno de los que más gozó con el juego del maquillaje. Después durante la representación, vivió su personaje tan intensamente que no paraba de dar gritos levantando su trompa de papel y realizando movimientos lentos y pesados como si de un elefante real se tratase.

Todo su trabajo lo había realizado en un ambiente de fiesta que lo había gratificado; eso era lo importante.

El ponerse de acuerdo, el elegir un personaje, el decidir su propio maquillaje, estuvo enmarcado dentro de una actividad totalmente lúdica.

Evaluación

Según Piaget, el juego es ante todo, en el período sensorial, motor y preoperacional, el que construye el conocimiento.

Habría que saber por tanto, que estas dos etapas o períodos, se extienden a lo largo de la edad preescolar. Y habría que saber también, cómo funciona el conocimiento en esos dos períodos tan característicos.

"Al final del camino está la capacidad de hacer operaciones lógicas. Pero antes se ha de pasar por las acciones sensorio-motoras, después las representaciones simbólicas y, finalmente, las funciones lógicas del pensamiento".

Fundamentación teórica del juego.

El niño pequeño en su primera fase de bebé no piensa, no reflexiona, no mantiene la representación de lo que ve o hace. Su pensamiento es su propia acción que comienza en los reflejos congénitos (de succión, prensión, etc), continúa con la reproducción de una acción que le ha dado como resultado algo agradable y esto lo hace causalmente. Pasa luego a investigar sistemáticamente un nuevo objeto, una pelota será examinada con asombro, balanceada, sacudida, oprimida, introducida en la boca, y finalmente arrojada al suelo. Luego, a partir del año, el niño empieza a experimentar con las cosas, un palo le servirá para aproximar algo. A partir de los dos años y medio se da un gran paso, desde ahora el niño comienza a imaginarse el resultado de su modo de conducta. Ya no necesita hacer ensayos prolongados. Se puede decir que --

desde ahora empieza a pensar, aunque con ayuda de representaciones simbólicas incompletas. Imita en este momento no solo los objetos y personas presentes, se los representa también - jugando, en su ausencia.

En la segunda fase aparece el pensamiento preconceptual. Es cuando el pensamiento depende casi siempre de deducciones por analogías. Los niños en esta etapa deducen el caso particular de otro particular, sin referirse a una ley común que los ligue.

Hasta la edad de siete años, el niño piensa objetivamente, pero todavía no, lógico-operativamente.

Pensar objetivamente se llama experimentar ya interiormente con ayuda de representaciones. Pero en oposición al pensamiento, lógico-operativo estos experimentos sobre el pensamiento, son aún irreversibles. No puede aún realizar inclusiones de clase. La incapacidad de incluir las partes en el todo y considerarlas como componentes de él es un signo característico de la irreversibilidad del pensamiento infantil.

Una vez explicado en síntesis como se construye el pensamiento del niño antes y durante la etapa preescolar, que es el que nos interesa aquí, podemos concluir siguiendo el pensamiento de Piaget, citado por Kamii: "Por un lado, para el niño recién nacido no hay objetos. Por otro, ningún objeto puede existir para el niño hasta que él ha sido capaz de imponer las estructuras de los objetos a la masa de sensaciones amorfas".

Y es aquí donde está la clave para encontrar los

fundamentos de "la manera de hacer" con el niño en ese camino hacia la construcción de su conocimiento.

Implicaciones pedagógicas

Hay que sentir de verdad, la necesidad de convertir la escuela en estos siete primeros años de vida, en un lugar que permita jugar, porque solo jugando el niño actúa so sobre los objetos y actuando sobre ellos, estructura el espacio y el tiempo, concibe la noción de causalidad y aparecen la capacidad de representación lógica, física e histórica.

Los educadores tenemos tendencia a clasificar -- las actividades humanas en "trabajo" y "juego", como si los -- dos se excluyeran mutuamente. Sin embargo, la situación ideal para aprender es aquella en la que la actitud es tan agradable que el que aprende la considera a la vez "trabajo y juego".

¿Por qué no incitar a los niños a utilizar su -- iniciativa, inteligencia, en la manipulación activa de su entorno, si es en ese intercambio directo con la realidad como se desarrolla la capacidad biológica que da lugar a la inteligencia? ¿Por qué no creer que es el juego espontáneo de los niños el primer contexto en el que los educadores deberían mo tivar al uso de la inteligencia y la iniciativa?

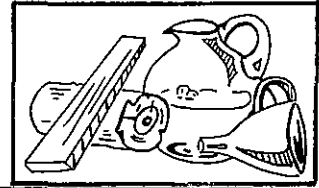
BIBLIOGRAFIA

ERRAZURIZ, Pilar y MARTIN, Lilia.
Aprender jugando. Preparación para la lectura y escritura.
Ed. Cincel, Madrid, 1.984

VIGY, Jamine L.
Organización cooperativa de la clase
Ed. Cincel- Kapelusz, Madrid, 1.980

BOSCH, CAÑEQUE y otros
Un jardín de infantes mejor. Siete propuestas.
Ed. Paidós, Buenos Aires, 1.979

DU SAUSSOIS, Nicole
Actividades en talleres para guarderías y preescolar
Ed. Cince-Kapelusz, Madrid, 1.982



RINCON DEL MATERIAL NO ESTRUCTURADO O DE EXPERIENCIAS

OBJETIVO CENTRAL

Se trata de actuar sobre los objetos para apreciar cómo se comportan, qué efectos se producen en ellos o qué efectos provocan a su vez. Cómo son sus cualidades, su dureza o su blandura... y si puede ser, dar razones de por qué ocurren tales cosas.

LOCALIZACION

Elegir una zona cerca de la puerta para tener acceso libre a los lavabos y próximo al lugar donde vamos almacenando los materiales de desecho. Si se tiene la posibilidad de tener un salón libre, algunas de las actividades se podrían realizar allí. La amplitud así como centrar la actividad, favorecería el conocimiento de la experimentación.

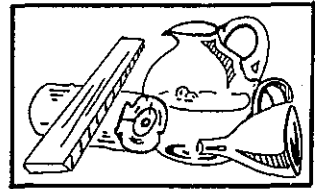
MATERIAL

La lista del material sería interminable; sugerimos algunos, - los demás habrán de salir de la imaginación del educador o de la bibliografía que se detalla:

- . pinturas
- . esponjas
- . patatas
- . pelotas de pin-pon, tenis, madera, acero, etc. etc.
- . pajitas
- . tela metálica fina
- . cepillos de dientes
- . recipientes grandes para agua
- . cuerdas para hacer caminos
- . rampas de madera (aglomerado)
- . embudos
- . cacharos de todo tipo
- . mangueras transparentes
- . cajas de madera y cartón
- . chapas
- . lanas, etc. etc.

ACTIVIDADES Y JUEGOS

- . Estampar
- . Cocinar (hacer yogourt bizcocho sencillo, mermelada, etc.)
- . Juegos de agua
- . Construcciones
- . Mezclar colores
- . Confección de collages
- . Sorber y soplar
- . Arrastrar
- . Teñir
- . Poner la mesa
- . Juego de mezclas: agua y yeso, barro y agua, arena y agua, etc.



SECUENCIA VIVIDA

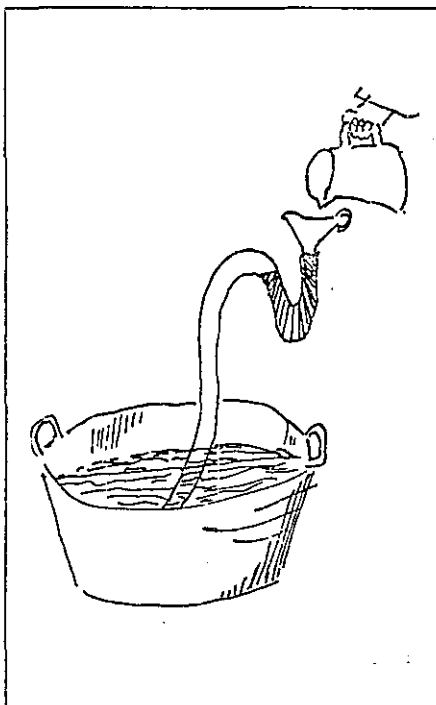
Me encontré en la basura una botella de suavizante. Estaba tapada. Pasó por allí Anabel y le propuse si quería enjuagar la botella y llevarla al rincón de la casita. Cuando volví a pasar por el lavabo pensando que no habría podido enjuagar el recipiente por ser muy alto y no caber debajo del grifo, me encontré con asombro, que había destapado la botella y -- llenaba el recipiente con el tapón de ésta. Había sabido encontrar, por ella misma y con su juego, una solución al problema que se le había planteado.

ACTITUDES

Cualquier propuesta del educador no ha de ser impuesta hasta el final. Constantemente preguntaremos qué piensan ellos, -- qué está pasando por sus cabezas y cómo lo están entendiendo para así hacerles preguntas sugerentes, desviar o centrar la atención, recapitular algo olvidado o dejarlo seguir por donde de ellos mismos han decidido.

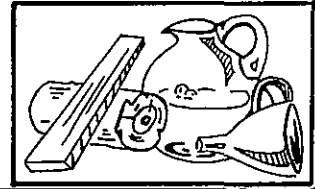
Muchas veces será mejor actuar al lado de ellos para llamarles la atención, que hacerles demasiadas preguntas.

El educador debe ser consciente de que en cualquier experi-- mento con los objetos, ya sea actuando simplemente sobre --- ellos o produciendo algún efecto deseado, se están dando al mismo tiempo, toda una serie de conocimientos que ayudan al desarrollo del niño y que él debe observar y recoger.



EVALUACION

Evaluar el acontecimiento de Anabel nos sitúa ante una compara-- ción de relaciones. Situación idónea para que se dé un pensamiento reflexivo. Un recipiente alto que hay que llenar y las diferentes formas que tenemos para llenar recipientes. De este poner -- en relación diferentes formas de llenado, pudo sacar la solución. El tener en clase juegos de agua, en envases de boca estrecha y ancha, altos y bajos, embudos gruesos y finos, mangueras, cazos, -- etc. ha posibilitado unas estructuras simples de relación que -- luego podrán ir complicándose -- más hasta ser conclusiones nuevas que en el principio, de donde partía, no estaban.



FUNDAMENTACION TEORICA

Es a través de la acción sobre los objetos cómo el niño llega a crear sus primeras estructuras del conocimiento. Es su -- primera abstracción empírica -- lo que le lleva a tener una in formación de los objetos. En -- principio se atenderá a una so la cualidad o propiedad abando nando otras, pero es así, como poco a poco se van creando es tructuras de pensamiento que -- sustentarán más tarde, otro ti po de experiencias lógico-mate máticas. "El conocimiento que adquiere el niño de esta expe riencia, no se deriva de los -- objetos, sino de su acción so bre estos" Kamii, 1.978. Es po niendo en relación esos obje tos cuando logrará ese otro co nocimiento lógico-matemático, que dice Piaget se construye -- por abstracción reflexiva. Ac tuar sobre los objetos no es -- meramente la manipulación de -- ellos; también el niño actúa -- sobre los objetos cuando los -- pone en relación en su mente, o los cuantifica o los ordena. En definitiva, esta acción es ante todo, una actividad men tal.

No basta la mera experimenta ción con los objetos. El niño tiene que llegar a través del objeto a crear verdaderas re laciones. Como diría Piaget, el conocimiento es una cons trucción desde dentro.

BIBLIOGRAFIA

KAMII y RHETA DEVRIES.
El Conocimiento físico en la Educación Preescolar
Ed. Siglo XXI.

J. PIAGET
La Construcción de lo Real en el niño.
Ed. Ariel

J. PIAGET
Conocimiento y Biología
Ed. Siglo XXI

MONTSERRAT MORENO
La Pedagogía Operatoria
Ed. C. de Pedagogía.




huevos 000

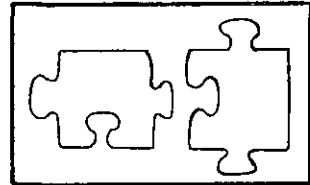
yogurt ☐

harina  = ☐☐☐

aceite  = ☐

Azucar  ☐





RINCON DEL MATERIAL ESTRUCTURADO Y DE LOS JUEGOS-PROBLEMAS

OBJETIVO CENTRAL

El objetivo central de este rincón sería el desarrollo del conocimiento lógico-matemático que se distinguiría del mero conocimiento físico y del conocimiento social, por su origen y su forma de estructuración.

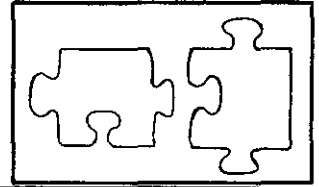
Que el niño desarrolle lo que Kamii llama, siguiendo a Piaget, abstracción reflexiva para la construcción del número. Objetivo que marca Kamii en su libro "El número en la Educación Preescolar". Se trata de ayudar al niño a que establezca el mayor número posible de relaciones entre cosas, acciones y acontecimientos, ya que la abstracción reflexiva se logra al poner dos o más objetos en relación. "Los elementos A, B, C y D juntos pueden considerarse como cuatro, pero el "cuatro" - no está en A, B, C y D, lo que se abstrae aquí no es observable, son relaciones que sólo están en la cabeza del niño" Kamii, 1.982.

MATERIAL

Este rincón estará formado por una caja de bloques lógicos, botones, damas, chapas, barajas, etc. Material Montessori: cajas de cilindros, regletas, etc. etc. Puzzles, caja de bolas de diferentes formas, tamaños y colores, para ensartar; pero el material principal estará formado por "juegos problemas", ya que el objetivo de este rincón se da en cualquier otro de la clase; en la casita, al preparar la merienda para las muñecas, habrá que asignar una taza por cada una de ellas. En el barro cortaremos tres trozos iguales para repartir entre los niños. Este es más grande que aquél. Aquí hay más que -- allí...

Antes que nada habría que insistir en la importancia de la rutina diaria como elemento vivo de situaciones problemas: recoger el material de clase y ordenarlo. Ayudar a poner la mesa, colocar los rollos de papel higiénico, meter con cuidado el recipiente de agua en la jaula del pájaro, etc. etc. Son todas, situaciones que ayudan a comparar cantidades, -- cuantificar, relacionar, etc. etc.

Los juegos problemas son todos aquellos que incitan al desarrollo del pensamiento número y lógico.



ALGUNOS JUEGOS PROBLEMAS

El juego de bolos:

Este juego planteará situaciones que harán razonar y buscar soluciones: qué número de bolos poner, cómo situarlos. Si es taban junto a la pared y al darle la bola solamente se ha re-costado sobre ella y no se ha caído del todo ¿se contará o no? ¿Cómo hacer para que caigan la próxima vez? ¿Descubrirán como poner los bolos para derribar más cada vez? etc. etc.

Poco a poco, con los niños de cinco años podremos contabilizar los bolos derribados y apuntarlos en un papel. Al final del juego haremos un recuento para saber quien ha derribado más bolos, cuántas jugadas hemos hecho, si hemos respetado - el orden, etc. etc.

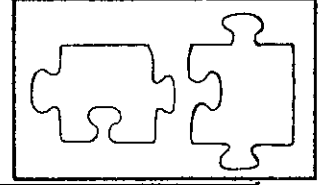
Juego de canicas

De entre los muchos que hay elegimos uno para comentar sus - posibilidades. Podemos pintar un círculo en el suelo e introducimos dentro todo el grupo de canicas. Se trata de apuntar dese fuera con otra canica y ver cuántas puedo sacar del círculo en cada tirada. El impulso, la direccionalidad y la ---cuantificación están en juego. Semejante juego podemos hacer con las fichas de damas o con un grupo de chapas.

Estos juegos de puntería favorecen la cuantificación y la - comparación de cantidades.

Juego de esconder cosas

En este juego se trata de ocultar varios objetos en la clase y tratar de encontrarlos. Plantear en la mitad del juego, -- cuántos faltan por encontrar. En este caso estamos iniciando a la suma y a la sustracción.



¿Quién me coge la casita?

Los niños forman con una cuerda un pequeño círculo en el suelo y se colocan dentro de su casita. Hay un jugador que no tiene casa y quiere conseguir una o más. Este jugador da tres palmadas y dice: "a mudarse de casa". Todos los jugadores tienen que salir de sus casas y cambiar. Mientras, el jugador sin casita intenta tocar a sus compañeros con la mano. El niño tocado queda eliminado y su casita se convierte en propiedad del cazador. Esta casita debe señalarse de algún modo para que no pueda ser utilizada por los otros jugadores. El juego sigue hasta que todas las casitas son propiedad del cazador. (Juegos para niños. B. Kiemann y N. Sansano. Bruguera).

Lo importante de este juego podría estar en su preparación. Se trata de que sean ellos los que elijan las cuerdas necesarias para iniciar el juego y decidan cuando han alcanzado el número deseado.

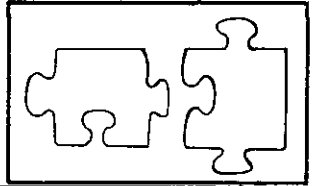
Juegos del dominó:

Que ya existen en el mercado del juguete, y que van desde igualar figuras, hasta letras y números.

Juegos de cartas:

Desarrollan el pensamiento numérico, social y el lógico a través de las múltiples relaciones que provoca.

Con la baraja española podremos organizar juegos simples como este: Se eligen de entre las cartas las de menor puntuación - (del uno al cinco, por ejemplo) y una vez barajadas se amontonan en el centro de la mesa. Cada jugador irá tomando una carta del montón y la pondrá boca arriba. El que saque la carta más alta se llevará todas las demás. Este juego se podrá ir complicando, cuando se añadan más cartas y se tenga que repartir un número igual entre los participantes, etc. etc.



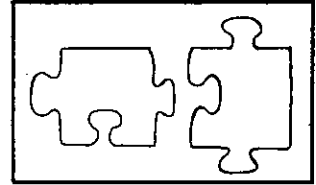
UNA SECUENCIA VIVIDA

Habíamos salido al patio para gozar del aire puro y soltar -- nuestras piernas con carreras y saltos, cuando de pronto me -- dí cuenta que un pequeño grupo de niños recogían objetos suel-- tos por el patio y los llevaban a un rincón tras unos setos. Me acerqué a ellos y pude observar cómo los iban clasificando de una manera natural. Jugando a las bandas habían hecho del rincón su cuartel general y allí disponían los objetos dándoles un sentido simbólico; aquí las espadas, que sólo eran tro-- zos de madera; allí los coches, y apilaban uno sobre otro los neumáticos desgastados. En ese lado, las bombas; y metían en una caja de plástico grande, de las que transportan frutas, -- un montón de cartuchos usados de escopetas que algún padre -- habría acercado a la escuela infantil para el juego de los ni-- ños.

EVALUACION.

¿Qué estaba ocurriendo allí en pleno juego? Se estaba produ-- ciendo en el medio más adecuado a los niños para el aprendi-- zaje (el juego) todo un proceso de ordenación, clasificación y relación de múltiples objetos, así como de acciones y acontecimientos. Dentro del espacio general del patio, se organiza-- zaba también un lugar para el cuartel general, así como otro más abierto para la lucha.

Desde el punto de vista del educador, allí estaba pasando algo muy importante. En plena autonomía y de una manera activa, los niños a través de las múltiples relaciones que hacían, es-- taban aproximándose a la construcción del número. El proceso de abstracción empírica basado en las cualidades de los objetos les llevaría necesariamente a ese otro plano de abstrac-- ción más complejo que es el reflexivo, deducir algo nuevo que no está en el propio objeto y que sería la conclusión de múltip-- les relaciones que aparecen en la conciencia al mismo tiem-- po. De esta manera también el patio se convierte en un rincón de lógica matemática y el educador lo utiliza como un medio -- de observación y estimulación del niño.



FUNDAMENTACION TEORICA

Estar convencidos de -- que es el niño princi-- palmente, el que ha de construir la estructura mental que le capacite para llegar a la com-- prensión del número. Es to requiere que el niño piense de una manera ac-- tiva y autónoma.

Siguiendo a Kamii, para que un niño llegue a te-- ner un comportamiento -- lógico-matemático, ha -- de hacer previamente -- una abstracción reflexi -- va, o lo que se ha llama -- do también abstracción constructiva. Es algo -- que se ha de construir en la mente y que no es -- tá sensiblemente en los objetos. De todas for-- mas, un niño en la eta-- pa sensoriomotora y pre -- operatoria, no puede -- llegar a la abstracción reflexiva sin que ante-- riormente no haya hecho una abstracción empíri-- ca basada en las cuali-- dades externas de los -- objetos. De ahí la nece -- sidad de que el niño es -- tablezca "con todo tipo de materiales, objetos, acontecimientos y accio -- nes, un sinnúmero de re -- laciones".

IMPLICACIONES PEDAGOGICAS

Es solo dentro del objetivo general que tanto repetimos "el desarrollo -- de la autonomía en el niño" desde -- donde se debe enseñar la construc-- ción del número, pues es el propio -- niño, por sí mismo, el que deberá -- llegar a construirlo. Nosotros trata -- remos de que haga el máximo de rela -- ciones, estimulándoles con objetos, acciones y acontecimientos.

Δ	□	○	•	—
1	P			
f	W			

PEDRO	2	3	5	
RAUL	1	6		
EVA	1	3	2	

Anotaciones hechas por los niños en el juego de bolos.

BIBLIOGRAFIA

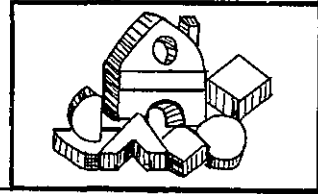
B.KIEMANN y N. SANSANO.
Juegos para niños
Ed. Bruquera

CONSTANCE KAMII.
El número en la Educación Preesco-- lar. Aprendizaje Visor.

CONSTANCE KAMII.
El Conocimiento Físico en la Educa-- ción Preescolar.
Ed. Siglo XXI.

J. PIAGET
Génesis del número en el niño
Buenos Aires, 1.975

MONTSERRAT MORENO
La Pedagogía Operatoria
Ed. C. de Pedagogía.



RINCON DE BLOQUES

OBJETIVOS

Conocimiento del espacio con elementos tridimensionales.

Desarrollo del conocimiento matemático, jugando con dichos elementos que equivalen a la unidad, al doble, al cuádruple, etc.

Desarrollo del lenguaje y del pensamiento matemático.

Desarrollo de la creatividad ante material no estructurado.

Cooperación ante el juego grupal.

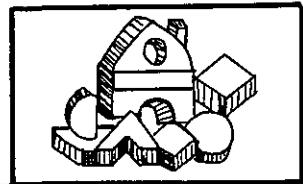
Iniciación al bricolage y a la tecnología.

LOCALIZACION DEL RINCON DE BLOQUES

Es conveniente su situación en un lugar amplio de la clase y que no sea muy transitado. Puede ser a la vez el rincón de la puesta en común o asamblea.

Necesita tener al lado una estantería para ordenar los bloques por tamaños. Ocupan bastante y tiene que estar al alcance de los niños. Consideramos muy importante, en todos los rincones, la accesibilidad del material, no sólo en su localización sino en su facilidad de utilización cuando se necesita.

Para jugar 5 niños es suficiente un espacio de 3 m. x 3 m. - cubierto por una moqueta. De las construcciones en mesa, como mecanos, encajes, roscas, etc. ya hablaremos más adelante de este tema.



MATERIALES

Los bloques pueden ser de distintos tipos según las edades. Para niños de 1 a 3 años se utilizan los de poliuretano o los de goma-espuma, forrados de tela y de distintos tamaños. Para niños de 3 a 6 años, los bloques pueden ser de dos tipos: huecos, para el jardín y también para clase si se dispone de un buen espacio en ella; macizos, para la clase. Ambos bloques deben estar hechos de una madera que no se astille.

Estos bloques los puede fabricar cualquier persona -podemos recurrir a los padres- con un mínimo de habilidad manual, en cargando en la carpintería o tienda de bricolage los listones y, luego, cortándolos y lijándolos.

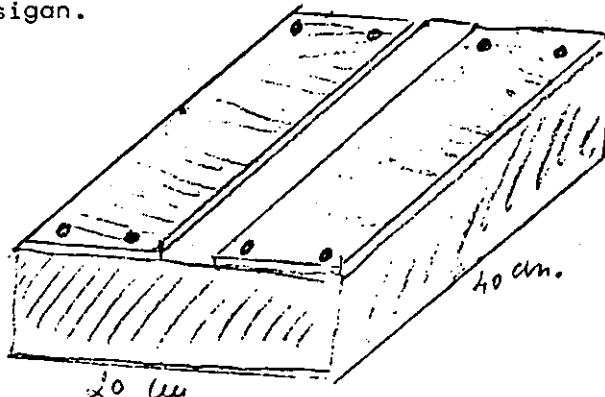
A este conjunto de bloques debemos añadir cajas, figuras de indios y caballos, coches pequeños y cualquier elemento que se os ocurra para enriquecer y motivar el juego y aprendizaje.

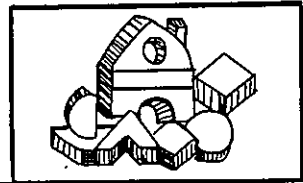
Medidas de los bloques macizos

Unidad	3,5 x 7	x 7 cms.	40 bloques
Doble	3,5 x 7	x 14 "	20 "
Cuádruple	3,5 x 7	x 28 "	20 "
Octuple	3,5 x 7	x 56 "	16 "
Cilindros pequeños..	3,5 (diámetro)	x 7 (altura)	cm.	15 "
Cilindros grandes ..	3,5 "	x 14 "	" "	15 "
Prisma triang. peque.	3,5 x 7	x 7 cms.	10 "
Prisma triang.grd...	3,5 x 7	x 14 "	10 "
Pilares	3,5 x 3,5	x 14 "	20 "

Bloques huecos

Pueden utilizarse en el jardín o en clase, según las condiciones de espacio disponible. No consideramos oportuno indicar cantidades, pues dependerán del espacio y de los objetivos que se persigan.





NORMAS PARA LOS NIÑOS

Los niños de 3 a 6 años deben utilizar los bloques en el rincón destinado a este fin; los más pequeños, en cambio, necesitarán llevárselos donde quieran.

Estará prohibido tirar los bloques por el aire, pueden hacer daño a un compañero.

El número de niños que juegan en este espacio está limitado, pudiendo oscilar entre 1 y 5.

ACTITUD DEL EDUCADOR

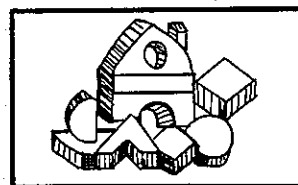
Reforzar los descubrimientos y las estructuras que hagan los niños, dándose cuenta de ello.

Seguimiento de los movimientos, capacidades, conocimientos y actitudes de los niños a través de la observación.

Deberá ser mediador de conflictos, pero respetando la norma de dar la oportunidad de que sean ellos los que resuelvan mejor sus propios problemas. El educador se tendrá que quedar aparte y ser capaz de intervenir en el momento justo.

Tendrá que estimular, cuando el juego se empobrece, con la aportación de él mismo en el juego y de los juguetes pequeños.

Valorar el juego que los niños realizan.



DESARROLLO Y ACTIVIDADES

Los bloques siempre estarán listos para ser utilizados en la estantería contigua a su rincón.

Los materiales y accesorios condicionan la actividad. Se pueden construir carreteras o caminos si hay chapas y coches; un fuerte si hay indios y caballos y una casa si tiene sillitas, mesas y muñecas pequeñas.

Los pequeños investigan y tantean las distintas formas y tamaños; un bloque de goma-espuma puede ser un caballo, un trampolín o cualquier cosa. En su desarrollo motor es necesario el movimiento; por tanto, los arrastrarán y los tirarán.

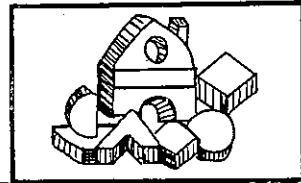
Pueden desahogar su agresividad construyendo torres y tirándolas; construyen y destruyen sin que pase nada y pueden repararlo al poder volver a construir.

Este rincón es, generalmente, de juego corporal. Hay actividades motoras; los niños se arrastran por el suelo, se ponen a cuatro patas, de rodillas, etc. Tiran, amontonan, apilan, se balancean, buscan el equilibrio, ...

Hacen descubrimientos: pendientes, plano inclinado, balancines, planos de casas. Hacen carreras entre distintos objetos: Cuadrados, redondos, cilíndricos; entre una pelota y un coche empujando o entre dos pelotas soplando.

El otro grupo de actividades de este tipo se realizan en una mesa, con las construcciones de piezas pequeñas de madera y colores que existen desde que nosotros fuimos niños. Existen otros muchos tipos de construcciones en el mercado que cumplen la misma función y que añaden la ventaja de poder enroscar, encajar y hacer formas en el espacio que no se destruyen si se levantan de la base.

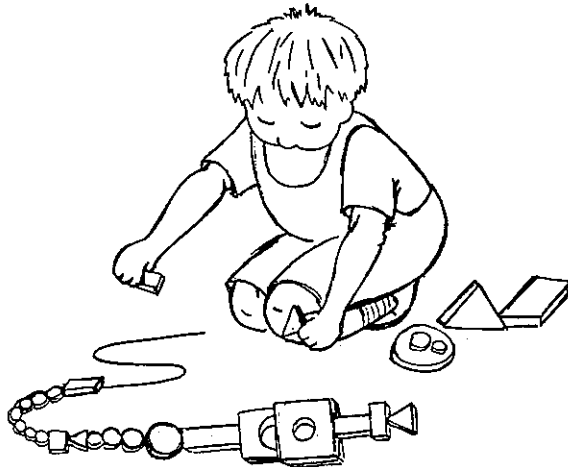
Con todas ellas los niños cumplen objetivos similares a los obtenidos con las construcciones de bloques en el suelo, añadiendo la precisión y coordinación de movimientos.



UNA EXPERIENCIA CONCRETA

Un día, paseando con los niños cerca de la escuela, nos encontramos unas tuberías. Empezaron a pensar de dónde podían ser; decidimos, entre todos, que eran del cuarto de baño y - pintamos en el suelo una casa con las distintas habitaciones y ellos colocaron las tuberías.

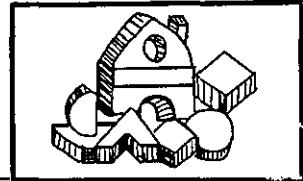
Al llegar a la clase lo reprodujeron en la alfombra con los bloques macizos.



EVALUACION

A través de la observación de este juego libre podemos evaluar:

- Motricidad gruesa: equilibrio, salto, etc.
- Motricidad fina: precisión, coordinación, etc.
- Conceptos matemáticos: grande, pequeño, más que, simetría, etc.
- Lenguaje.
- Desarrollo afectivo: socialización, agresividad contenida, colaboración, etc.
- Creatividad.
- Seguridad en sí mismo y en sus acciones.
- Curiosidad, deseo de investigación e iniciativa.
- Representación, en el espacio, de una realidad concreta.



FUNDAMENTACION TEORICA

No se trata de preparar una lección bien construída de acuerdo con nuestra lógica cartesiana de adultos y presentarse a continuación frente a los niños diciéndoles: "hoy vamos a estudiar grande y pequeño o fuera y dentro". Esos niños de 3 y 4 años no han adquirido todavía la pasividad resignada de sus hermanos mayores, formados "¿" ya en la "disciplina" escolar, ante el maestro. No se les ordena hacer lo que a uno le gusta, sino lo que a ellos les interesa y veremos salir de ahí unos excelentes formadores para el pedagogo".

"El educador anima, lanza, solicita, atrae la atención de los demás sobre el descubrimiento de uno de ellos, que le parece interesante. Los niños aprenden pronto a observar al otro, a imitarlo (cosa que no es obligatoria ni prohibida), y también a utilizar sus ideas para hacer "otra cosa". Y así, de esta manera, las situaciones van evolucionando espontáneamente en un grupo que vive ya en comunicación gestual".

"El maestro observa también; necesita captar el pensamiento del niño a través de sus actos. Va a tratar de conducir ese pensamiento informulado, infraverbal, a precisarse, orientando la atención hacia los gestos más significativos descubiertos por algunos. El tema va surgiendo poco a poco o se impone súbitamente. Debe entonces limitarse dando consignas más precisas, aunque permitiendo siempre un margen de interpretación libre. Aparecen las "palabras": "encima, debajo" o "delante, detrás," etc. que servirán de catalizador a la acción, asociándola a una percepción consciente".

Citas extraídas del libro de André Lapierre, "Educación psicomotriz en la escuela maternal. Ed. científico-médica. Barna. 1977. pág. 10

BIBLIOGRAFIA

DE SAUSSOIS, Nicole
Actividades en talleres para guarderías y preescolar.

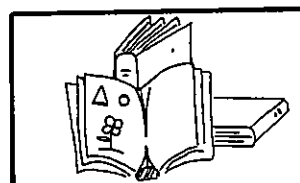
Ed. Cincel-Kapelusz, Madrid, 1.982.

LAPIERRE, André
Educación psicomotriz en la escuela maternal
Ed. Científico-médica, Barcelona, 1.977.

GERMANI, Celia C.
Artículo "Coordinación de las actividades" en Germani, Celia C y colaboradoras.

Teoría y práctica de la educación preescolar.
Ed. Eudeba. Buenos Aires, 1.977.





RINCON DE BIBLIOTECA : CUENTOS

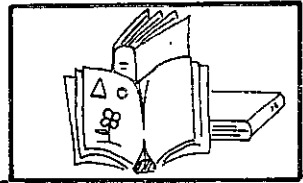
(En este tema incluimos el cuento mirado, el cuento contado y el cuento leído)

OBJETIVOS

- El cuento ayuda al niño, de forma parecida al juego simbólico, a estructurar su psiquismo.
- Escuchar cosas a través de un signo como la palabra favorece la necesidad que se tiene de darle un significado a ese signo que llamamos representación. Los signos tales como las palabras no tienen ningún parecido con los objetos que designan. De ahí la importancia de que el niño le dé en su pensamiento un significado vivo a lo que oye (palabra o signo).
- Favorece la representación por medio del lenguaje, teniendo en cuenta la sucesión cronológica de los hechos.
- La valoración de los cuentos y su manejo supone una motivación fuerte para el aprendizaje de la lectura.
- La consulta de láminas, libros y cuentos, inicia al niño en el proceso de investigación.

MATERIAL PARA EL RINCON DE CUENTOS (Biblioteca)

- Estantería pequeña o cajón para colocar los cuentos.
- 3 ó 4 cojines en el suelo o trozos de moqueta al lado de la estantería.
- Todo tipo de cuentos, pero en la elección hay que tener en cuenta:
 - . Que tengan una descripción por imágenes; esto provocará al niño contarlos en voz alta, siguiendo una secuencia temporal.
 - . La complejidad de los temas debe ir en función de la edad.
 - . La presentación hace atractivo el cuento.
 - . La ilustración debe estar realizada por dibujantes especializados.
- Este rincón debe tener, también una caja con imágenes, fotografías, diapositivas, cromos, etc.
- Los cuentos y el material icónico tratarán de enriquecer el centro de interés que se tenga en cada etapa.
- Se pueden incorporar cuentos que hayan hecho ellos, en la clase de 4, 5 y 6 años.



IMPLICACIONES PEDAGOGICAS (Continuación)

Un cuento hace descubrir, también, las pequeñas cosas de cada día; alrededor de una pregunta del niño se le puede contar - una historia que puede incitar a la fantasía o a la comunicación. Ana Pelegrín, en su libro "la aventura de oír", relata cómo una madre puede contestar a su hijo ante la pregunta de ¿por qué una piedra no se muere en una caja y un bichito sí? "Una piedra muy presumida, que decía ser piedra preciosa y - quería una caja de terciopelo, como esa que tienen los joyeros y la caja aterciopelada de la abuela. Pues estaba feliz en la caja. Es mejor estar feliz que morir".

Cuando un cuento relata la realidad puede, también despertar la crítica de un niño ante una situación cotidiana, buscando sus propias soluciones y su propia opinión.

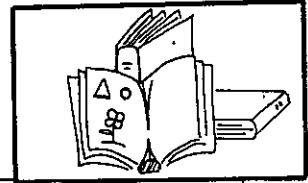
FUNDAMENTACION TEORICA

"Para que una historia mantenga de verdad la atención del niño, ha de divertirlo y excitar su curiosidad. Pero, para enriquecer su vida, ha de estimular su imaginación, ayudarle a desarrollar su intelecto y a clarificar sus emociones; ha de estar de acuerdo con sus ansiedades y aspiraciones; hacerle reconocer plenamente sus dificultades, al mismo tiempo que - le sugiere soluciones a los problemas que le inquietan. Resumiendo, debe estar relacionada con todos los aspectos de su personalidad al mismo tiempo; y esto dando pleno crédito a - la seriedad de los conflictos del niño, sin disminuirlo en - absoluto, y estimulando, simultáneamente, su confianza en sí mismo y en su futuro.

Por otra parte, en toda la "literatura infantil" -con raras excepciones- no hay nada que enriquezca ni satisfaga tanto, al niño y al adulto, como los cuentos populares de hadas".

Cita extraída del libro de Bruno Bettelheim, Pisicoanálisis de los cuentos de hadas. pág. 11.

"Las palabras para el niño están vivas como un guijarro vivo en la caja. Porque la palabra nombra una realidad. La palabra que nombra, que da nombre a las cosas y a los sentimientos, es una función del lenguaje. El cuento y la poesía --- oídas, recitadas, proporcionan al niño valiosos datos sobre la lengua materna.



FUNDAMENTACION TEORICA (Continuación)

Reconocer las construcciones del idioma, las formas de lo hablado, las entonaciones que dan color a la palabra, el cambio de significaciones según los sentimientos que expresan; la emoción y el aliento de la pausa, la diferencia entre el relato de la acción y el diálogo de los personajes, las fórmulas rimadas, todo esto le proporcionan a su memoria, el enlace con la lengua como vehículo de expresión y comunicación".

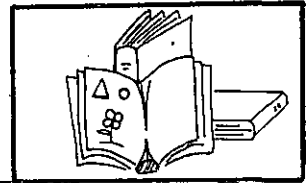
"Cuando el niño va a dormir, la palabra de la madre/padre es también palabra-contacto, palabra-piel, palabra-pelo".

"Un niño que está al borde del sueño ha pedido un cuento, le ha sido concedido, tiene una especial sensibilidad para detectar la tensión o acritud a través de la actitud corporal, a través del "tonus" de nuestro cuerpo, de cada matiz de la voz. El niño escucha y mira, tratando de comprender la historia oral, la historia corporal, la otra historia, su propia historia."

"¿Verdad mamá que esta noche el lobo no se comerá a Caperucita? ¿Ni dejarán a los niños solos en el bosque para que los coman las fieras? ¿Verdad que no? A veces el niño lo dice en palabras, otras a través de sus ojos demasiado abiertos y fijos, en cierto temblor de su pequeño cuerpo".

"Esta noche el lobo no devorará a Caperucita, no habrá abandono, ni maldad, ni temor. (Esta noche jugaremos con el Medio pollico o con La bota que buen vino porta, o con los cuentos juegos de nunca acabar, o con el astutísimo Gato con Botas.)"

Citas extraídas del libro de Ana Pelegrín, La Aventura de oír, págs. 50, 51 y 52.



BIBLIOGRAFIA

BETTELHEIM, Bruno

Psicoanálisis de los cuentos de hadas

Ed. Crítica, grupo editorial Grijalbo.
Barcelona, 1.983, 6ª edición.

DE SAUSSOIS, Nicole

Actividades en talleres para guarderías y preescolar

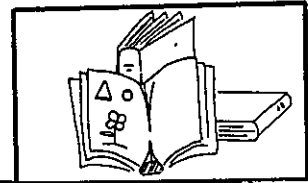
Ed. Cincel-Kapelusz, Madrid, 1.982.

PELEGRIN, Ana

La aventura de oír

Ed. Cincel. Madrid, 1.982





LOCALIZACION

Tendrá que estar situado en un rincón lo más apartado posible de los lugares de mayor actividad, como construcciones, plástica y rincón de muñecas o casitas.

Será un lugar tranquilo, a ser posible, con un trozo de moqueta, que aisle del frío, para sentarse en el suelo y delimitar el espacio.

Procuraremos tenerlo donde haya suficiente luminosidad, cerca de una ventana o punto de luz.

NORMAS PARA LOS NIÑOS

Estas normas se tienen que aprobar, por decisión mayoritaria, en el rincón de puesta en común.

En el rincón de la alfombra o puesta en común:

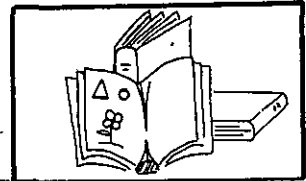
• Cuando se narra un cuento para todos escucharán sin hacer ruidos que molesten a los demás y no dejen oír. Pueden preguntar siempre aunque sea necesario interrumpir; pueden, también, explicar cosas del cuento cuando quieran.

En el rincón de biblioteca:

• Respetarán la tranquilidad del rincón.
• Cogerán un cuento y cuando acaben volverán a colocarlo en su sitio.
• No sacarán los cuentos fuera del espacio acotado del rincón.
• Tratarán de conservarlos limpios y sin deterioros.

ACTITUD DEL EDUCADOR

- Los cuentos se deben ir introduciendo poco a poco. Aquellos que tienen algo de texto hay que leerlos a los niños antes de dejarlos en la biblioteca.
- La calidad de los cuentos debe primar sobre la cantidad.
- El adulto desempeñará un rol activo. En la puesta en común presentará un cuento que desee que los niños conozcan. Hay dos maneras de hacerlo: contándolo o leyéndolo. Son dos cosas distintas, con objetivos, también distintos. Se puede contar un cuento a todas las edades; pero sólo se puede leer a aquellos niños que tengan edad para comprender que en esas letras hay un mensaje en un código que el maestro descifra porque sabe leer. El contar un cuento es una emoción y produce un placer. La lectura de un cuento es un contacto con la literatura y la motivación para aprender a leer.
- El adulto discutirá y permitirá discutir las imágenes.
- Posibilitará la clasificación y reparación de los cuentos.
- Organizará préstamos que registrará en códigos sencillos.



IMPLICACIONES PEDAGOGICAS

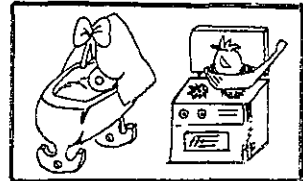
El cuento graba una huella en la memoria del niño a través - de imágenes que él se crea y van a ocupar un lugar importante en sus resortes psíquicos de miedo, valentía, fuerza, etc.

Es una transmisión de cultura popular. Ejerce en el niño una fascinación especial y se producen unos lazos emocionales entre la persona que relata, los chavales que escuchan y los personajes del cuento. Estos lazos van teñidos de comunicación, ternura, emoción y fantasía.

Los cuentos de hadas tradicionales han sido muy discutidos, últimamente, por suponerse que eran demasiado trágicos para los niños y les producían terrores. Los personajes de estos cuentos, brujas, madrastras, hadas, príncipes y princesas, - animales que ayudan a los hombres, son necesarios para los niños. Ellos van a depositar, en estos seres fantásticos malos, su propia "maldad" y la de los demás, y la justicia que se hace en los cuentos, de tirar al lobo al río "llena de piedras la barriga", les va a suponer su tabla de salvación ante sus terrores. Creerán entonces que siempre se hace justicia, que el malo va a ser destruído y, entonces, no se verán impotentes ante ese miedo que ellos sienten a una determinada edad. Podrán odiar a estos seres malos, que encarnan sus propias maldades y las de los demás, sin llegar a sentir culpa por ello.

En el período sensorio - motor el niño está íntimamente ligado al conocimiento inmediato; su conocimiento es la misma acción, de ahí que se hable del período sensorio - motor. Poco a poco aparece en el niño nuevas manifestaciones en sus modos de conocer, como es la capacidad de representación. Ahora podrá verse jugando con las olas del mar sin estar allí. Todo esto le permitirá actuar sobre la realidad, no de una manera directa, sino de forma mediata. Los cuentos les ayudarán, gracias a su nueva forma de actuar sobre las cosas y los acontecimientos propios de los 4 ó 5 años, prescindiendo de la presencia del objeto, a actuar simbólicamente.

Es importante, también, que los niños tengan en su biblioteca, junto a los cuentos que ya conocen porque los han oído y sentido, los cuentos de imágenes, que nunca les han contado, para que ellos se lancen a construir su historia con un orden cronológico y una descripción de los hechos, de las personas y de las cosas.



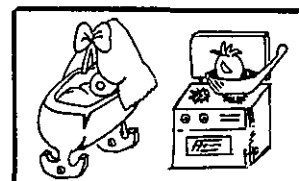
RINCON DE MUÑECAS Y COCINA .

OBJETIVO GENERAL

- Vivir la fantasía y la realidad. El objetivo central de este rincón es dar al niño la posibilidad de vivir situaciones de placeres y conflictos. El objetivo es por tanto --- afectivo, donde el juego es "como si fuera realidad".
- Las actividades de cocina, dramatización, disfraces, etc. facilitan el desarrollo de otros objetivos psicomotrices, conocimiento físico y otros más específicos que iremos detallando al hablar de algunas actividades concretas.

MATERIAL

- Una cuna donde pueda caber un niño, colchón, sábanitas, -- mantas, etc.
 - Un muñeco y sus ropas.
 - Un espejo alto, del tamaño de un adulto para que el niño - pueda verle junto a él.
 - Cacerolas, sartén, ollas, todo de verdad pero pequeño. Una fuente, platos, cubiertos (los cuchillos se introducen cuando el educador lo crea oportuno, teniendo en cuenta el grado de agresividad y el medio social donde se encuentre), tazas.
 - Una mesa, mantel y servilletas.
- Este ajuar sería el óptimo pero hay muchas alternativas: tarros, cajas, etc. Pueden traer de casa algo que no les sirva.
- Disfraces de personajes reales y de fantasía. Todo esto se puede colocar en un baúl, armario ó en lo que el educador disponga según sus posibilidades. Las ropas tienen que estar al alcance de los niños.
 - Pantalones, trajes de mamá, zapatos de tacón, corbatas, -- sombreros, tules, telas que sirvan para capas, velos, faldas y lo que quieran y necesiten.
 - Bolsos, pulseras, collares, pendientes, joyas, etc.
 - Pinturas para la cara: Son muy buenas las barras de maquillaje de teatro pero salen caras si se usan todos los días. Más prácticas y baratas son las ceras. Es mejor elegir las más grasientas para no dañar la piel de los niños. Se quitan muy bien con una crema.



LOCALIZACION

Se debe buscar el lugar más escondido e íntimo de la clase. Es importante que si el niño quiere esconderse pueda hacerlo de los ojos del adulto. Debe ser amplio; no es necesario que esté donde más luz haya; también es fundamental que no sea un lugar de paso y puede resguardarlo por cortinas, estanterías u otro panel que lo separe del resto de la clase.

ACTIVIDADES

El juego en este rincón es totalmente libre. Surje como proyectos espontáneos de los niños.

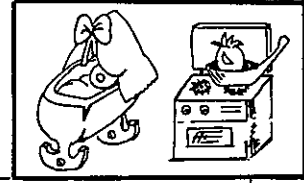
En este tipo de actividad es muy importante la observación - del educador para un conocimiento del niño y una evaluación.

MUÑECAS (Dramatización)

Se juega a los "papás y a las mamás" y también a ser bebé. - Juegan a sus placeres y fantasías, proyectan sus deseos y -- las carencias que ellos creen tener.

Las regresiones como meterse en la cuna, ponerse el chupete y que les duerman, son juegos favoritos, sobre todo para --- aquellos niños que tienen celos de algún hermano pequeño. Estos juegos del "como si" fuera bebé están totalmente autorizados por el adulto y el resto de los compañeros.

Los papás mandan mucho y las mamás también, disponen del bebé muñeco manejándolo de aquí para allá hasta volverle loco ¿Qué querrán decir con tanta muestra de poder?



COCINA

En este rincón juegan tanto las niñas como los niños sin distinción.

En el trabajo de cocina hay peligro de que esté bajo una completa dirección del maestro; no hay necesidad de que suceda así, puede ser una actividad totalmente creativa de los niños mezclando ingredientes que ellos pueden manejar.

La comida y la cocina son interesantes para todos los niños y niñas. Usan todos sus sentidos, huelen, tocan y saborean.

En las actividades relacionadas con los alimentos también -- pueden desarrollar otras áreas de aprendizaje: el arte, el conocimiento físico y la ciencia, el conocimiento lógico matemático, etc.

Los alimentos son parte integrante de sus necesidades básicas.

Objetivos específicos

El niño tiene contacto con distintos alimentos y sus transformaciones.

Ve que cosas redondas se convierten en alargadas y planas en el proceso de cocción.

Cambios de tamaño de los alimentos.

Cambios de colores al cocer, al mezclarse.

El niño va conociendo sabores

Calentando o mezclando cambian los sabores.

La sal o el azúcar cambian el sabor de los alimentos.

El zumo sabe igual que la fruta; una tarta de manzana sabe a manzana, etc.

El niño experimenta con los cambios.

Ciencia y conocimiento físico:

Cambios de estado de sólido a líquido o de líquido a vapor; con el calor el hielo se transforma en agua líquida y ésta en vapor.

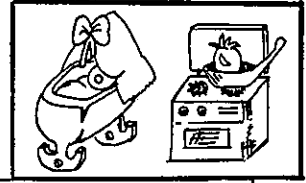
El niño percibe olores.

Desarrolla también el lenguaje.

El lenguaje también se desarrolla en el rincón de la cocina: ácido, amargo, dulce, salado, caliente, frío, sabroso. Aprende significados: líquido, sólido, helado, oloroso, etc.

El niño desarrolla el conocimiento matemático

Repartir entre varios vasos una cantidad de bebida o entre



varios niños unos cubiertos.

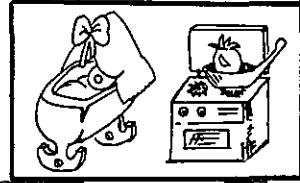
Les permite ejercitarse en una buena coordinación motora.

Deben realizar operaciones como las de girar, verter, prensar, tapar, enroscar, agitar, remover, cortar, batir, pelar, etc.

Preparar la comida incluye toda una serie de movimientos y habilidades que suponen una ejercitación de los pequeños músculos. Se introducirán también objetos rompibles que exijan una manipulación cuidadosa.

Es posible realizar actividades relacionadas con la iniciación a la lectura (la codificación o descodificación de recetas de cocina) a través de secuencias y actividades matemáticas: peso, clasificación, etc.





IMPLICACIONES PEDAGOGICAS

El juego simbólico constituye una actividad real del pensamiento. Es una satisfacción para el niño transformar lo real en función de sus deseos. Juega a las casitas y rehace su propia vida, corrigiéndola. Compensa, cambia y complementa la realidad.

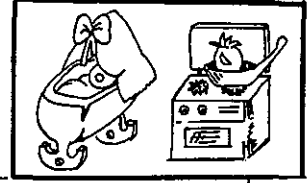
Piaget dice que "el juego simbólico no es un esfuerzo de sumisión del sujeto a lo real, sino por el contrario, una asimilación deformadora de lo real al yo".

El juego simbólico permite al niño vivir este tipo de situaciones y al educador la observación del comportamiento, deseos y realidades del niño. Consiste en darles un espacio donde es válido vivir situaciones a las que no se atreven en la vida cotidiana. Es un espacio en donde, en definitiva, pueden reconstruir su personalidad.

El niño que no quiere crecer, por ejemplo, para no perder el amor (que él cree que perderá) de sus padres, aquí puede llegar a ser un padre con todo el bigote. El que acaba de tener un hermano, puede meterse en la cuna, pedir el biberón y gátear o convertirse en madre de repente, etc. Aquí les está permitido vivir la fantasía, introducir sus miedos, ansiedades, celos, pérdidas, etc.

De forma particular, en la cocina, las implicaciones pedagógicas se encuentran en la experiencia de sentirse satisfechos consigo mismo. Comprueban que pueden elaborar comidas y dárselas a probar a mamá, a su amigo, a la profe. Si la experiencia sale mal, no es frustrante, pues pueden volver a hacerlo.

*se divierten y aprenden mientras hacen sus comidas.
Experimentan un deseo de seguir la act. hasta que la acaban.
Una de las actitudes importantes de la gente creativa
es la perseverancia que en este tipo de actividades espaciales*



IMPLICACIONES PEDAGOGICAS (Continuación)

Se divierten y aprenden mientras hacen sus comidas. Experimentan un deseo de seguir la actividad hasta que la acaban. Una de las actitudes más importantes de la gente creativa es la perseverancia, que en este rincón desarrollan especialmente.

UNA SECUENCIA VIVIDA:

El bigotazo de Juan.

Un día en el rincón de casa de muñecas Juan, Cristina y Lorena decidieron hacer una merienda.

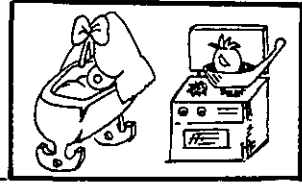
Se repartieron los papeles de esta forma: Lorena era la abuela que venía a visitar al bebé que era la muñeca.

Cristina era la madre y Juan era el padre. Al cabo de diez minutos, pude observar con gran asombro la estampa absolutamente paternal que tenía Juan. Llevaba una enorme chaqueta con corbata y una cabecita repeinada hasta la exageración con un bigote grandísimo.

EVALUACION

Juan era un niño de cuatro años que por el tipo de relaciones afectivas con sus padres no quería crecer, no le dejaban crecer, no controlaba esfínteres, montaba broncas cuando salían sus padres, etc.

En el colegio Juan era distinto, era un señor con un bigotazo, él podía ser grande en su juego sin comprometerse a nada, sin peligrar (como inconscientemente creía) el amor que su padre le tenía por ser pequeño.



FUNDAMENTACION TEORICA

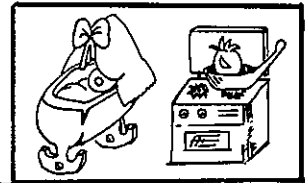
"El juego simbólico señala indudablemente el apogeo del juego infantil. Obligado a adaptarse inconscientemente a un mundo social de mayores, cuyos intereses y reglas siguen siendo exteriores, y a un mundo físico que todavía comprende mal, el niño no llega como nosotros a satisfacer las necesidades afectivas e incluso intelectuales de su yo, en esas adaptaciones que para los adultos son mas o menos completas pero que para él siguen siendo tanto más inacabadas cuanto más pequeño es. Resulta por tanto indispensable a su equilibrio afectivo e intelectual que pueda disponer de su sector de actividad, cuya motivación no sea la adaptación a lo real, sino por el contrario, la asimilación de lo real al yo, sin coacciones ni sanciones, tal es el juego, que transforma lo real, por asimilación más o menos pura, a las necesidades del yo, mientras que la imitación (cuando constituye un fin en sí) es acomodación relativamente pura a los modelos exteriores, y la inteligencia es equilibrio entre la asimilación y la acomodación".

PIAGET, J. "La formación del símbolo en el niño". 1.945

"El simbolismo lúdico puede llegar a cumplir la función de -- lo que sería para un adulto el lenguaje interior; pero en lugar de repensar simplemente un acontecimiento interesante o impresionante, el niño tiene necesidad de un simbolismo más directo, que le permita volver a vivir ese acontecimiento, en vez de contentarse con una evocación mental".

"Son sobre todo los conflictos los que reaparecen en el juego simbólico. Puede estarse seguro, por ejemplo, de que si se produce una escena trivial en el desayuno, una o dos horas -- después el drama será reproducido en un juego de muñecas y, -- sobre todo, llevado a un final más afortunado, bien porque el niño aplique a su muñeca una pedagogía más inteligente que la de sus padres, bien porque interpreta en el juego lo que su amor propio le impedía aceptar en la mesa (como terminar el plato de un guisado que le parezca detestable, sobre todo si es la muñeca quien se lo toma simbólicamente)

De modo general, el juego simbólico puede servir para la liquidación de conflictos, pero no para la compensación de necesidades no satisfechas, inversión de los papeles (obediencia, autoridad), liberación, extensión del yo, etc (PIAGET)



FUNDAMENTACION TEORICA (Continuación)

es la muñeca, quien se lo toma simbólicamente).

Puede estarse seguro también, que si el niño tiene miedo de un perrazo, las cosas se arreglarán en el juego simbólico, en el que los perros dejarán de ser malos, o los niños se harán valientes.

De un modo general, el juego simbólico puede servir así para la liquidación de conflictos pero también para la compensación de necesidades no satisfechas, inversión de los papeles, (obediencia y autoridad), liberación y extensión del yo, etc". Pág. 67 "Psicología del niño". PIAGET.

BIBLIOGRAFIA

SAUSSOIS, Nicole

Actividades en talleres para guarderías y preescolar
Ed. Cincel. Madrid, 1.982

MAYESKY, Mary

Actividades creativas para niños pequeños
México, 1.979.

PIAGET, J.

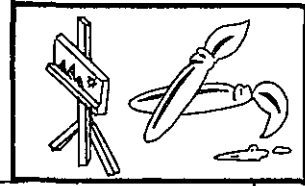
Psicología del niño
Ed. Morata. Madrid, 1.982

PIAGET, J.

La formación del símbolo en el niño
Fondo de Cultura Económica. México, 1.961.

PIAGET, J.

Seis estudios de psicología
Ed. Ensayo Seix Barral. Barcelona, 1.977



RINCON DE PINTURA

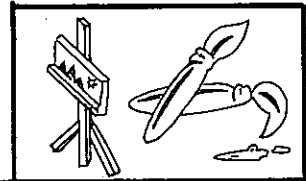
OBJETIVOS

- Experimentar con las pinturas
- Enriquecer creatividad y fantasía
- Coordinación óculo-manual
- Agilizar trazo y psicomotricidad fina.
- Ofrecer posibilidad de la simbolización personal y dibujos figurativos.
- Desarrollo del conocimiento del espacio y su representación en el plano.
- Desarrollo del conocimiento físico y lógico-matemático (alturas, proporciones).
- Desarrollar la expresión por medio de la plástica.
- Desarrollar la percepción.
- Desarrollar la observación como hábito.
- Comienzo de la utilización de colores primarios como experiencia.
- Iniciación al desarrollo del esquema gráfico.

LOCALIZACION

- Buscar el lugar más aireado y luminoso de la sala.
- Una cajonera por la parte de atrás puede ser un caballete - maravilloso si le colocamos una madera horizontal a la -- altura de la mano del niño, con agujeros redondos para colocar tarros de pintura, agua y pinceles.





MATERIAL

Utiles:

- Dedos, manos, pies
- Pinceles finos y gruesos
- Esponjas y trapos.
- Bastoncitos de algodón
- Pajas
- Patatas para estampado de "sello" y cualquier otro uso.
- Tizas mojadas con agua y azúcar
- Diferentes tipos de papel (formas, calidades, colores) nunca más pequeño del folio doble. Es muy útil el papel de embalar que se recorta al tamaño deseado.

Soportes:

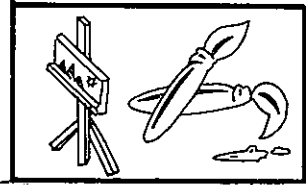
- Tarros vacíos para mezclar pinturas y usar directamente, del tamaño del agujero que se hizo en el caballete.
- Hueveras de plástico para darle una a cada niño y que juegue con los colores.
- Témperas colores primarios y blanco y negro. Pueden estar ya hechas ó hacerlas con pigmentos.

Consejos prácticos.

Para murales grandes y dátilo-pintura, cocer 1 ó 2 cucharadas de harina con agua. Añadirle cuando esté fría una cucharada de témpera, tendreis mucha cantidad barata y consistente.

NORMAS PARA LOS NIÑOS

- Ponerse el babi que está en un lugar cercano.
- Ponerse de acuerdo qué número de niños caben, cuántos quieren pintar y esperar su turno.
- Respetar las normas de uso del material decididas entre todos.
- Limpiar y recoger cuando se acaba.



ACTITUD DEL EDUCADOR

- Ayudarle y guiarle en los hábitos de trabajo.
- No dar criterios de valor estético sino preguntar sobre la obra realizada y el modo de hacerla.
- Enriquecer paulatinamente el rincón añadiendo material más específico.
- Preparar con ellos el material de trabajo cada mañana.
- El maestro es guía sin interferencia o juicio.
- Sentimiento de trabajo importante.
- Respetar su ritmo y la formación de su esquema.
- Recurrir a la motivación activa para una representación -- más rica.

PROGRAMACION

Los rincones de plástica necesitan renovarse en material y -- técnicas, el educador debe proporcionar paulatinamente ambas cosas.

Puede ser utilizado en ocasiones para distintos objetivos.

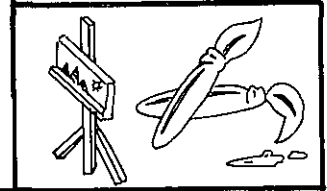
- Concoimiento físico del color.
- Ejercicios de preescritura y prelectura
- Pintar motivos del centro de interés que se está trabajando tanto de desarrollo de algún tema(cuerpo, animales, trans-- portes, etc.) o fiestas (caretas, disfraces, etc.)
- Análisis del esquema corporal, etc.

En la programación hay que tener en cuenta cómo se introduce el material progresivamente.

A los cuatro años se efectúa la transición del garabato al -- preesquema, a los cinco está el niño en la etapa preesquemática.

Hay que tener igualmente en consideración:

- Que en el desarrollo gráfico sus ademanes demuestran mayor precisión, suelen gustarle las pruebas que exigen coordinación fina.



- Dibuja con más atención.
- Piensa en sus dibujos cuando los está haciendo y después, -- más que de antemano.
- Puede estar ya un cuarto de hora dibujando.
- Le interesa el color.

Siguiendo al Elvira Martínez y Juan Delgado en su libro "El origen de la expresión", enumeramos algunas actividades escalonadas en función de la dificultad de los objetivos.

"Iniciación al desarrollo del esquema corporal utilizando el grafismo".

- Vamos a hacer un dibujo de nuestra cara para ponerlo en el perchero.

"Utilizando el plano como otro espacio".

- Haciendo la representación de un aeropuerto en un mural. -- Cielo, suelo, ...
¿Donde vuelan los aviones? ¿Dónde están los señores? ...

"Utilización y conocimiento de los colores básicos"

- Presentando témpera de distintos colores primarios.
- Presentando ceras de los mismos colores.

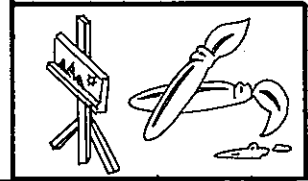
Y en la puesta en común observarlos.

Una actividad: Hacer que pinten con un solo color y luego con los tres primarios: rojo, azul y amarillo.

"Afianzar el aprendizaje de coger el pincel"

Al introducir el pincel primero se hará en horizontal con papeles grandes y blancos.

Ver u observar por qué el pincel sólo se utiliza en su color ¿qué pasa? ¿Se ensucia la pintura si mezclamos todos? Exigir la limpieza del color del tarro que es para todos aunque cada



PROGRAMACION (Continuación)

cada uno puede hacer las mezclas que quiera en su huevera.

Cuando se pasa al caballete ya hay una mayor coordinación del proceso.

Se complica: sujetar el papel en el caballete, elegir el color, coger el pincel, mojar y escurrirlo en el borde del tarro, pintar, volver a colocar el pincel en su color, colgar el dibujo en la cuerda de secar y al finalizar la clase, lavar todos los útiles.

Con la práctica del caballete explicando bien que los pinceles del bote amarillo siempre se dejan en el amarillo, los del rojo en el rojo, etc..

"Observación del desarrollo de esquemas"

Observación del dibujo libre por el adulto sin preguntar nada

"Análisis del esquema corporal".

Analizar cabeza, elementos del cuerpo, para qué nos sirven y qué sentimos con cada elemento o miembro.

"Adquirir dominio expresivo entre lo que quiere representar y lo que realiza".

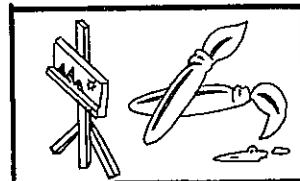
Podríamos enumerar otras muchas actividades pero el educador tiene que ir viendo el desarrollo de su grupo de niños y su medio y así educar las actividades con estímulos propios a su medio.

FUNDAMENTACION TEORICA

"El fin principal de la educación, es el de crear hombres capaces de hacer cosas nuevas y no repetir lo que otras generaciones han hecho. Hombres que sean creativos, inventivos y descubridores.

El segundo fin de la educación es formar mentes capaces de criticar, de verificar y de no aceptar todo lo que se les ofrece."

Piaget, 1.964 - página 5 del informe de una conferencia dada en la universidad de Cornell y en la universidad de California.



FUNDAMENTACION TEORICA (continuación)

"El niño se adiestra primeramente para dominar la mano y el lápiz, pues hasta que no domina suficientemente su técnica, el dibujo no se convierte en expresión".

"No deis ningún consejo, no juzgueis ..."

Contentarnos con mostrar interés por la obra realizada que -- siempre tiene un amplio margen de originalidad, aprovecharla para hacer hablar al niño, para lanzarlo a exteriorizarse y -- mostrarse social" Pág. 53 FREINET. "Por una escuela de pueblo".

Para juzgar un dibujo o un grabado es necesario que os hagais un alma nueva y sensible y sentir por encima de la torpeza de un trazo de lápiz la personalidad que transparenta, la sensación fugitiva que se expresa, un ser que se realiza y asciende". Pág. 59 FREINET.

LUQUET considera el dibujo como un juego:

"En verdad, la primera forma del dibujo no parece imitativa y participa aún de un puro juego, pero de ejercicio".

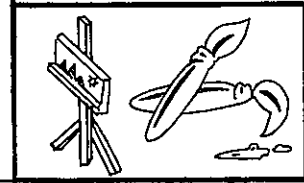
Es el garabato al que se dedica el niño de 2 a 3 años y medio, cuando se le da un lápiz. Pero muy pronto el sujeto cree reconocer formas en lo que garabatea sin finalidad de tal modo, que trata enseguida, de reproducir de memoria un modelo, que por poco parecido que sea su expresión gráfica desde el punto de vista objetivo, desde esa intención el dibujo es, pues, -- imitación e imagen.

LUQUET, G. "Le dessin enfantil". Alcan 1.927

"Para que las actividades plásticas puedan considerarse como auténtica expresión plástica, deben darse en el niño los procesos de interiorización, reflexión y proyección exterior. Como generadores de un lenguaje global que desarrolle la capacidad de creación y de expresión individual. Para que este desarrollo expresivo sea armónico, paralelamente, hay que desarrollar su maduración psíquica, sus esquemas gráficos y sus recursos expresivos". Pág. 16. "El origen de la expresión". Elvira Martínez y Juan Delgado.

"El dibujo es una imitación de la realidad sobre un papel, pero a la vez es también una interpretación de esa misma realidad por parte del niño, en función de su interés y de su momento evolutivo". Pág. 206.

"Aprender a dibujar no sería según esta concepción realizar -- una actividad de forma repetitiva sino que sería condición indispensable hacer intervenir la actividad sistemática; en una palabra, el conocimiento de la realidad". Pág. 207 Montserrat -- Moreno y equipo IMIPAE "La Pedagogía Operatoria".



UNA EXPERIENCIA

Marifé un día me enseñó un dibujo que acababa de hacer:

- Esta es mamá y esta soy yo - estamos dentro de casa - me decía. - Y hay un bosque. Te lo regalo -

El dibujo era precioso. Quise guardarlo y rápidamente quitán domelo de las manos me dijo:

- Espera, que falta que pinte - más -.

Cogió la niña un lápiz negro y empezó a rayar aquel precioso dibujo lleno de color y fantasía, cubriéndolo todo con garabatos.

- ¿Qué haces?

- Está lloviendo.

EVALUACION

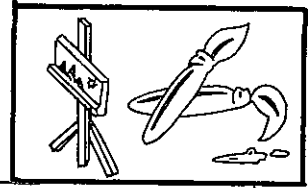
Con un seguimiento continuo del niño al final del año - tenemos la evaluación.

No se trata de "medir" al niño, esto pierde validez dentro de nuestra filosofía pedagógica, sino de saber en qué momento de desarrollo se encuentra y partiendo de ahí, ayudarlo y ofrecerle técnicas y actividades respetando su ritmo de crecimiento.

En esta actividad de ténpera podemos evaluar sobre cada objetivo que enumeramos anteriormente y que buscamos concretamente cada día.

Color, espacio, creatividad, libertad, y coordinación, etc.

En la experiencia con Marifé, puede destacar su riqueza creativa de color, su libertad y seguridad en sí misma, por encima de mi juicio, al tachar con su lluvia el color y esquema preciosísimo.



IMPLICACIONES PEDAGOGICAS

La plástica es un medio que ayuda al niño armónicamente a alcanzar un desarrollo en la maduración (intelectual, motriz, física, emocional, etc.).

El dibujo para el niño es jugar y, como dice Cabo Medina C en la revista Tribuna Médica nº 814, Madrid, pág, 24:

"Aquí se daría el concepto de adaptación de Piaget: equilibrio continuo entre la asimilación (del mundo exterior con respecto a los esquemas del niño) y la acomodación (de los esquemas del niño con respecto al mundo exterior).

Al tener (según la conducta del adulto de no dar juicio de valor) todas las posibilidades de éxito, todo puede ser bonito, va produciendo seguridad al niño en sí mismo.

Siempre puede pintar, disfrutar y volver a repetir su experiencia con los materiales.

BIBLIOGRAFIA

MARTINEZ, Elvira; DELGADO, Juan.

"El origen de la expresión en niños de 3 a 6 años"

Ed. Cincel. Madrid, 1.981

LOWENFIELD, Victor ; BRITAIN, Lambert

"Desarrollo de la capacidad creadora"

Ed. Kapelusz. Buenos Aires. 1.981

MAYESKY, Mary

"Actividades creativas para niños pequeños"

Ed. Diana. México, 1.979.

FREINET, Celestin.

"Por una escuela de pueblo"

Ed. Lara. 1.982

GESSEL, A Paidos

"Vida escolar e imagen del mundo del niño de 1 a 5 años"

Buenos Aires, 1.975

MORENO, Montserrat y equipo del IMIPAE

"La Pedagogía Operatoria"

Ed. Laia. Barcelona, 1.983



RINCON DEL BARRO

OBJETIVO CENTRAL

La manipulación de materiales continuos le permite al niño -- ejercer su dominio sobre sustancias básicas y que no requie-- ren de ellos habilidades especiales.

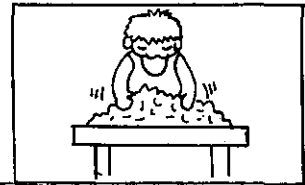
MATERIAL

La base de este rincón la constituirá una gran mesa sobre la que situaremos una bandeja grande y alargada dentro de la -- cual pondremos, por ejemplo, dos envases vacíos de melocotón de cinco kilos. En uno de ellos tendremos el barro humedecido y tapado con un paño para que permanezca blando. Este paño -- habrá que mojarlo periódicamente. En el otro recipiente pon-- dremos agua para mojar el barro y lavarnos las manos al termi-- nar el trabajo y antes de ir definitivamente al lavabo.

Lo primero que interesa es que el niño se decida a amasar el barro, a palmearlo, a golpearlo contra la mesa o tabla. Un pa-- pel o tablex fino sobre el que trabajar, ayudará a que se se-- pare fácilmente de la mesa el barro.

En este rincón se puede situar un arenero con cubos y moldes de plástico. Otros materiales podrían ser: pasta de papel, -- amasar harina, etc.

Para hacer pasta de papel, basta trocear entre to-- dos unos rollos de papel higiénico, cubrirlos de -- agua unos días y triturarlos con una turmix. Se le añadirá polvos de pegamento para empapelar y un --- chorrito de vinagre para que el papel no se pudra.



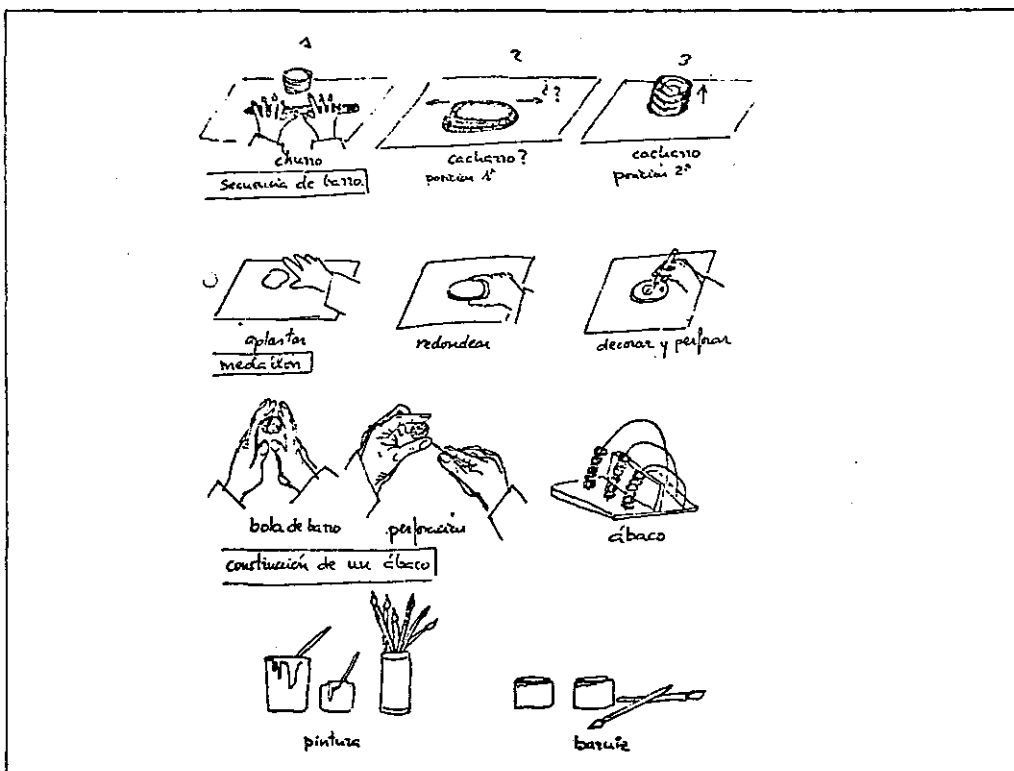
LOCALIZACION

Todos los rincones referidos a la plástica han de estar cercanos unos de otros. Necesitarán luz directa y -- una ventilación adecuada.

Una estantería con dos o tres baldas a las que puedan acceder los niños, contendrán las tablillas, papel, punzones, hojas - de sierra de hierro, esponjas, cuerdas, y todo el material -- que se vaya introduciendo según las técnicas que utilicemos para ir enriqueciendo el rincón.

NORMAS

- Preparar con ellos el material de trabajo cada mañana.
- Ponerse de acuerdo en el número máximo que pueden estar trabajando juntos. Los demás han de esperar.
- Cuidar no tirar el barro al suelo ni tampoco el agua.
- Si algo se cae habrá que recogerlo antes de finalizar.
- Ponerse el babi que estará situado en un lugar cercano al - rincón.
- Recoger todo cuando ha terminado la jornada de mañana y tarde.





DESARROLLO

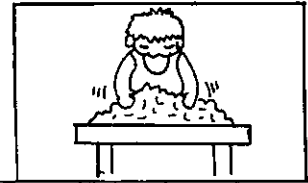
Este rincón dentro de su estabilidad ha de permitir poco a poco la introducción de materiales nuevos y diversos que lo hagan atractivo y constructivo.

Un proceso para un curso con niños de cuatro años, por ejemplo, fué el de comenzar haciendo tortas de barro. Había que trocear el barro, salían trozos -- más y menos grandes, se pegaban a la tabla, se hacían muy finos y al separarlos se rompían. Descubríamos que los bordes eran más finos que el Centro y que teníamos dificultades para redondearlos.

De las tortas se pasó al "colgante" (el educador -- puede dar la idea). Con la misma torta bien lisa y aplastada, y ayudados por un punzón perforamos en un borde para pasarle luego un cordón y colgárnoslo una vez seco, al cuello. Se trató luego de decorar el colgante. Experimentamos con un punzón grabando siluetas sobre el barro blanda. Luego una vez llevado al secadero (alfeizar de una ventana soleada), lo pintábamos con ténpera.

A continuación presenté los "churros". Aprender y -- convencerse de que con la técnica del chorro se puede hacer de todo, no es tarea fácil. Cómo situar -- las manos sobre el barro, con qué presión habría -- que aplastar mientras se empujaba la bola... El chorro se parte, por un lado es grueso, por otro delgado. Se desesperan, hay otros que continúan con gran esfuerzo. Y tremendo descubrimiento: en lugar de ir situando un chorro sobre otro en dirección ascendente y vertical, los ponían adosados al lado del anterior y en prolongación horizontal. No habían percibido una de las dimensiones.

Con qué delicadeza había que meter los dedos, alisar las superficies, qué esfuerzos tan grandes para ir dando vueltas con la mano y dedos.



UNA SECUENCIA

Juani ha estado trabajando largo rato en la mesa de barro. Intenta hacer un medallaón. (Hace algún tiempo nació la idea, al aplastar un trozo de barro con la palma de la mano, la de hacer un medallón al que adornaríamos con grabados de punzón y al que abriríamos un agujero para pasarle luego un cordón, una vez seco).

Juani, después de aplastarlo bien y redondearlo, ha rayado la superficie con el punzón intentando crear algún dibujo que lo decorase. A continuación, con la parte posterior del punzón ha intentado introducirlo en el barro para hacerle el agujero por donde meter el hilo del colgante.

En ese momento se ha levantado y ha venido a mostrarme su trabajo mientras me decía que le abriera la ventana para sacarlo al exterior, al "secadero".

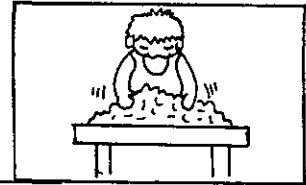
EVALUACION

Siguiendo a Piaget y apuntando a la inteligencia, en Juani se da la posibilidad de un conocimiento físico. Juani ha tenido que hacer una reflexión simple sacada de las propiedades observables que están en el barro: el color, el peso, las diversas formas que van tomando...

No se da un conocimiento lógico-matemático en su elaboración del barro, ya que no introduce una nueva relación entre objetos. La misma posibilidad de hacer el agujero para introducir el cordón no fué idea suya, pues se trata de imitar a otros. Además, no fué capaz de darse cuenta que si no perforaba totalmente la torta, no podría introducir el cordón.

Se transparenta un conocimiento social que está basado en el común acuerdo y es arbitrario. La idea de construir un medallón que llama a la torta que tiene en sus manos, es aceptar el nombre común que se le ha dado.

Hay un desarrollo moral al aceptar la espera para trabajar en la mesa.



UNA SECUENCIA (continuación)

Yo reviso su trabajo y me doy cuenta de - que el agujero no ha atravesado el barro. Y en vez de ayudarla a reflexionar, haciendo preguntas como estas:

- ¿Por dónde introducirías la cuerda para colgarte el medallón?
- ¿Podrías introducir la cuerda por el agujero que has hecho?
- ¿Le falta algo al agujero?
- ¿Tienes alguna dificultad para terminarlo?

Acompañé a Juani hasta la mesa en donde estaba trabajando y le expliqué cómo debía meter el punzón por ambos lados para que el agujero estuviera totalmente abierto y poder así introducir el cordón.

EVALUACION (Continuación)

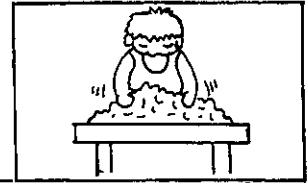
Se ha impuesto una norma -- comentada y consensuada entre todos.

Clarísimamente Juani estaría situada en la fase pre-operatoria. En ella el niño entiende en términos físicos-observables. Para él aún el modificar la forma de la bola de arcilla hace cambiar la cantidad.

Anotemos que a Juani no le hemos permitido el error. Debíamos haberle ayudado a resolver por ella misma el problema de finalizar el agujero y que traspasara la pieza de barro. Hubiera sido interesante haber probado por ella misma, y al día siguiente, cómo hubiera podido introducir el cordón por el agujero. Eso le hubiera llevado a realizar un nuevo razonamiento que hubiese terminado en la creación de una nueva estructura de su conocimiento.

Y "una vez adquirida una nueva capacidad, una vez formado un nuevo esquema, puede aplicarse a situaciones nuevas y modificarse".

Juan Delval.
"Crecer y Pensar"



IMPLICACIONES PEDAGOGICAS

Percibimos en Juani la constancia en el trabajo hasta su finalización, así como toda la secuencia del barro.

Preparación:

- Ponerse el babi (habría que intentar que entre ellos se ayu dasen a abrochar los botones).
- Coger una hoja de papel tablilla para trabajar la bola de barro.
- Coger el bote y quitarle los trapos húmedos que tapan el -- barro.
- Mirar si el otro bote tiene agua suficiente para mojar el - barro, lavarnos las manos y limpiar los utensilios que haya mos usado.

Realización:

- Amasar el barro (aplastarlo, trocearlo, redondearlo, etc.)
- Formar un medallón.
- Dibujar impresionando sobre el barro blando, con un punzón, un adorno en forma de silueta.
- Ponerlo a secar sobre el alfeizar de la ventana, para una - vez seco, y al día siguiente, tener la posibilidad de pin-- tarlo.

Terminación:

- Recoger el barro sobrante y meterlo dentro del bote.
- Taparlo con los trapos húmedos.
- Recoger la tablilla o el papel que nos ha servido de sopor-- te.
- Lavarse las manos.
- Recoger el babi y colgarlo en el perchero.

Este rincón, por el material que utiliza, fácil de dominar, - anima al niño a tener confianza en su capacidad para resolver las cosas por sí mismo y a no desanimarse fácilmente. Este ha de ser uno de los objetivos socio-afectivos fundamentales que ha de desarrollar el propio niño en el trabajo-juego de este rincón.



FUNDAMENTACION TEORICA

Siguiendo el pensamiento de Piaget, hay que tener claro que la mera experiencia sensorial con el barro, no llevaría nunca al niño a adquirir, por ejemplo, la conservación, sino más bien es el razonamiento lo que le llevará al pensamiento lógico y a observar que la pasta que tiene entre las manos, tanto si la transforma en una bola o la alarga en forma de churro, mantiene la misma cantidad.

Por tanto, el método de rincones lo que busca son caminos indirectos que estimulen al niño a que desarrolle él mismo su razonamiento. (Ver secuencia y evaluación).

Nos interesa más que enseñar símbolos, palabras y técnicas, estimularles a reflexionar, haciendo que comparen, que anticipen, que deduzcan, que busquen soluciones y explicaciones a todo lo que cae en sus manos. Acordarnos que habrá que permitirles el error.

Repasemos las bases de esta manera de trabajar para que logremos tener claro la pregunta esencial ¿Cómo aprendemos?, lo que interesa es tener clara la respuesta.

BIBLIOGRAFIA

DELVAL, Juan
"Crecer y pensar"

Ed. cuadernos de Pedagogía.

KAMII, Constance
"La teoría de Piaget y la ---
Educación Preescolar".

VIGY, Janine L.
"Organización Cooperativa de
la clase"

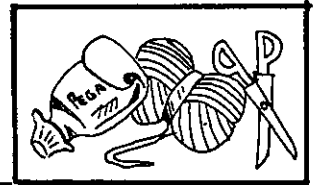
Ed. Kapelusz.

LOWENFIELD, V y
BRITTAIN, Lambert
"Desarrollo de la capacidad
creadora"

Ed. Kapelusz.

NOTA:

Esta bibliografía solo tiene la misión de ayudarte a enriquecer el rincón. No servirá para esencializar las técnicas ni la elaboración de la materia, ni para crear ideas sugeridas por uno mismo, aunque sean muy bonitas.



RINCON DE COLLAG E

OBJETIVO CENTRAL

El desarrollo de la creatividad unido al manipulativo (recortado, picado, troceado, etc.) En el desarrollo del collage todo es válido ya que se trata de una composición individual o colectiva que nos muestra, según sea la composición y organización del material, los elementos que la integran, su situación, su sencillez o su complicación, el nivel madurativo del niño, su capacidad de abstracción etc.

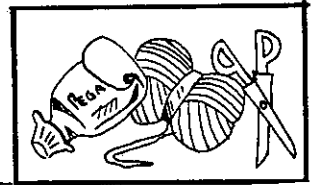
MATERIAL

Será necesario tener un rincón de la clase, a ser posible en estanterías, todo el material de desecho que vayamos encontrando: botes de detergente, cajas de cartón, envases de yogures, telas, alambres, palillos, envoltorios de caramelos, telas, botones, chapas, etc. Los niños tendrían que traer de casa material para este rincón.

Un material básico sería el constituido por: tijeras, varios tipos de pegamentos y cola, punzones y papel.

Antes de la composición con el material, habría que dominar la manipulación de: trocear, rasgar, punzar, doblar y estirar, arrugar y desarrugar, pegar dentro y fuera, cortar y recortar.

Nos fijaremos en la colocación de los dedos, en los movimientos paralelos. Trabajaremos los movimientos independientes de los distintos miembros; mientras con una mano arrugan papel -- nos fijaremos si la otra mano que la hemos situado a su espalda, realizan los mismos movimientos.



IMPLICACIONES PEDAGOGICAS

Construir con materiales separados y de desecho supone una --
búsqueda de la unidad, un partir de las partes y llegar al to
do, una necesidad de poder unir lo descompuesto, de llegar a --
un orden. En definitiva, ordenar lo que dentro está desunido.

Implicaciones pedagógicas

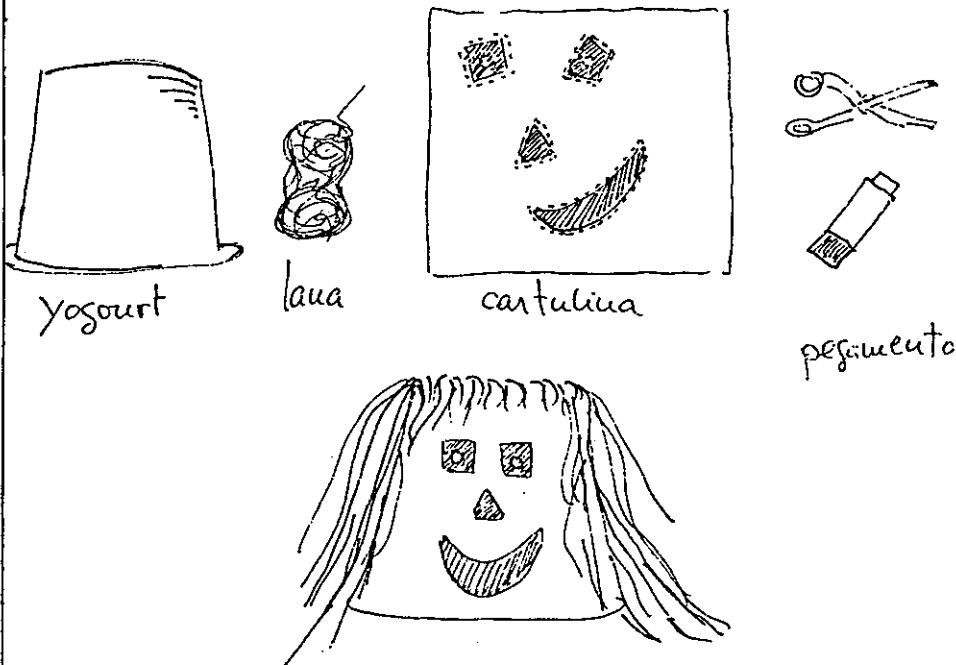
Construir con materiales se parados y de derecho
supone una búsqueda de la unidad, un partir
de las partes y llegar al todo, una necesidad de
poder unir lo descompuesto, de llegar a un orden.
En definitiva, ordenar lo que dentro está
desordenado

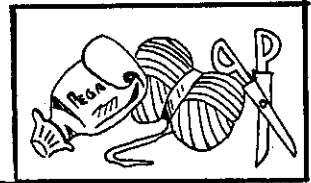


DESARROLLO

Al principio de curso había que decorar los biombos que dividirían los rincones. Qué mejor idea que trocear papeles de periódicos y después de arrugarlos fuertemente irlos pegando sobre los paneles de madera del biombo hasta que toda la superficie quedara ocupada por este singular ropaje que le daba -- tanto relieve y belleza? Este trabajo lo realizaron los niños de tres años. Los de 4 y 5 trabajaron con más dificultades la decoración del biombo que dividiría el rincón de la casita -- del rincón de los materiales no estructurados.

Se trataba de trocear papel, pero componiendo ya un dibujo. El sol y los rayos fueron trazados por mí sobre los paneles con un rotulador grueso. Luego ellos los rellenarían de distintos colores pegando trozos de papel de distintas texturas. El espacio fué tratado con límites y formas. Otro día queremos hacer muñecos de guiñol. No tenemos muñecos, pero recordamos el montón de yogures que hemos guardado de las meriendas. Unos trozos de cartulina negra, un poco de pegamento y tijeras, así como unos hilos de lana, lograrán la transformación del envase del yogur en un simpático muñeco que solo espera hablar y moverse. Las directrices para hacer este trabajo son muy simples. Basta seguir el proceso del dibujo.





SECUENCIA VIVIDA

He puesto sobre el suelo de la clase unas cajas y cestos con todo tipo de materiales, tanto de desecho (cartones, cajas de zapatos, cajas, pajas, envoltorios de chocolatinas), como pinturas, papeles de colores, cartulinas, tijeras y pegamento. He dado una consigna: había que hacer una ciudad en la que circularan coches, aparecieran casas, calles, señalizaciones, el cielo, las nubes, etc.

Raquel al finalizar el tiempo me ha traído su trabajo.

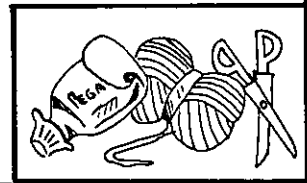
Consistía en una base de cartulina sobre la que había pegado trozos de papel de colores brillantes. Todo el espacio de la cartulina estaba ocupado y ella había elegido trabajar sola.

Raquel tiene cuatro años

Un grupo que había estado elaborando la misma idea, me enseñó su composición sobre un trabajo de cartulina blanca en la que sobresalía la zona superior ocupada por papel pinocho de color azul y negro y con gran preponderancia de éste último, debajo las casas de cartón pegado y abiertas con un punzón las ventanas y puertas. Un semáforo, algunos coches recortados de revistas, ocupaban el espacio inferior de la cartulina

EVALUACION

¿Qué podríamos evaluar en estas dos secuencias? Por un lado nos encontramos con una niña de 3 años que había ocupado su tiempo en el mero placer de trocear y recortar papel satinado, pegándolo indistintamente sobre la cartulina blanca. Su capacidad de representación no estaba adecuada a su dominio técnico y transformador de un material que había que darle forma y distribuirlo en el espacio acotado de una cartulina. Su composición transparentaba el mero placer que había experimentado al dominar los trozos de papel que iba cortando, trocenado y pegándolos unos al lado de otros. Se detecta también un pensamiento próximo a la etapa sensorio-motora; la misma acción de pegar trozos de papel de una manera indiscriminada le era suficiente; esto estaría unido a la acción de moverse de un sitio a otro, de ocupar un espacio vacío del disfrute con la misma acción. El grupo compuesto por niños de cinco años, había elaborado un nuevo paso; no sólo gozaron pegando papeles, paja y cartón, sino que elaboraron concretamente su propia representación mental de lo que era una ciudad con coches por las calles y señales de tráfico. Mantenían un nivel superior de abstracción y un manejo más fácil de la materia que les habría posibilitado su composición; la distribución del espacio, arriba-abajo-detrás, ... aparecían como conceptos interiorizados. La zona del cielo casi totalmente negra, auguraba lo que después me explicó uno de ellos: Se trataba de unas nubes de tormenta que se aproximaban a la ciudad. La misma realidad había sido captada sin tanta fantasía.



FUNDAMENTACION TEORICA

Según Lowenfield en - "Desarrollo de la capacidad creadora", el manejo de materiales separados, el utilizarlos para una nueva creación, supone en el niño el esfuerzo por crear en la realidad formas que tiene en su pensamiento. Es una manera de ejercitarse en el campo de las representaciones simbólicas. La idea que tengo en mi pensamiento la puedo concretar -- afuera con elementos que he tenido que componer. Ayuda a la sintesis y al ordenamiento así como a la simetría. Promueve el gusto por lo creativo y el entusiasmo por una nueva forma de resolver problemas de una manera creativa

Impulsan el pensamiento divergente en el cual no existe una única respuesta correcta y sí, por el contrario, se acepta qualquier número de soluciones posibles o un número indefinido de salidas o resultados.

BIBLIOGRAFIA

VARIOS

El trebol de papel. Creaciones con papel.
Ed. Altea.

VARIOS

El trebol de Papel. Cartón y cartulina.
Ed. Altea.

VARIOS

El trebol de papel. Tela, cuerda y rafia.
Ed. altea

VARIOS

El trebol de papel. Madera, corcho y alambre.
Ed. Altea.

VARIOS

El trébol de papel. Dibujo, mosaico y modelado.
Ed. Altea.

VARIOS

El trébol de papel. Lana, hilo y agujas.
Ed. Altea.

VARIOS

El trébol de papel. Cuero, teñido y papel maché. Ed. Altea.

VARIOS.

El trébol de papel. Creaciones con cajas y otros envases. Ed. Altea.

VARIOS

El trébol de papel. Piedras, hojas y raices. Ed. Altea.



RINCON DE LA TRANQUILIDAD

OBJETIVO CENTRAL

Crear una zona de independencia, donde el niño se encuentre solo con él, que pueda abandonarse y escuchar su propio monólogo, tumbado sobre la alfombra.

SITUACION Y MATERIAL

Este espacio lo situamos lo más alejado posible de los rincones más ruidosos de la clase y con mayor movimiento. Una estantería, biombo o mueble alto nos podrá resolver su independencia del resto de la clase. El material que dispondremos en este rincón estará compuesto por algunos cassetes y radios con auriculares para favorecer el silencio y los intereses individuales de cada uno. Sobre una estantería pequeña un grupo de cuentos, fotografías, etc. para observar tirados o sentados sobre la alfombra que ocupará todo el suelo de este rincón. Todo ha de ser muy acogedor. Sobre la alfombra esparciremos cojines, de tacto y color agradable.

ALGUNAS UTILIDADES DE ESTE RINCON

Puede servirnos como lugar de encuentro al principio y al final de la clase. Las asambleas transcurrirán en un ambiente cálido y de unión física de todos. Las puestas en común dispondrán de un lugar acotado que favorecerá la atención y el silencio. Puede ser un lugar donde el educador podrá relajarse enseñando a los niños con su actitud, la necesidad de la tranquilidad, del silencio, del estar solo en algunos momentos.

También nos puede servir para mandar al revoltoso e inquieto y que pase allí algunos minutos hasta que se tranquilice y pueda volver de nuevo a su actividad.



SECUENCIA VIVIDA

Rafita estaba pegando ra--
biosamente a Antonio. Espe--
ré un poco y pronto in--
tervine al ver la gran
agresividad con que pe--
gaba Rafita. Ante la --
impotencia de no poder
seguir dando puñetazos
salió corriendo al rin--
cón de la tranquilidad
y se puso a llorar des--
consoladamente sobre --
un cojín tirado en el
suelo.

Dejé que pasara un mo--
mento y me senté junto
a él acariciándole y --
diciéndole palabras de
consuelo. No me respon--
día pero tampoco me re--
chazaba. Algunos niños
vinieron a interesarse
por lo que pasaba.

Yo les mandé que se --
alejaran y dejarn a Ra--
fita tranquilo, que ya
se le pasaría.

Mientras los demás se--
guían en sus activida--
des ajenos a la angus--
tía de Rafita, éste po--
co a poco comenzaba a
calmarse.

EVALUACION

Todos necesitamos un sitio don--
de estar solos. ¿Por qué no un
niño?

En los momentos de angustia, --
de vergüenza, de rabia, es im--
portante disponer de un lugar
donde ocultarse y poder expre--
sar nuestros sentimientos --
libremente. Poco a poco --
Rafita se fué liberando --
de su rabia y pudo hallar
un lugar donde encontrase
con él.

Esto hubiera sido imposi--
ble en una clase que no --
permitiese este espacio.
Su lloro y desesperación
lo hubiese tenido que ---
mostrar a todos y posible--
mente no hubiese salido
más tranquilo y unificado
de su terrible experien--
cia.

El lugar alejado y tran--
quilo que había podido te--
ner a su disposición, fa--
voreció el encuentro con--
sigo mismo.

LOS RINCONES PARA LOS MAS PEQUEÑOS

(2 a 3 años)

Volveremos a repetir que consideramos los rincones, solo como caminos indirectos para estimular al niño a que desarrolle "él mismo", su razonamiento.

Cuando decimos "él mismo", no quiere decir que lo dejemos solo en sus descubrimientos, sino que el objetivo de la enseñanza lo centramos en el desarrollo de la operatividad, en el -- pensamiento, más que en el aprendizaje de información venidos de afuera, de la simple manipulación de objetos o de normas - verbales del adulto.

Los Rincones han de estar al servicio del niño y favorecer el desarrollo de su operatividad.

El niño de 2 a 3 años, está saliendo del período sensorio-motor (en donde el pensamiento es la misma acción) y se introduce en el período preoperacional en donde se va haciendo capaz de utilizar las representaciones simbólicas de objetos y símbolos. A los tres años ya se puede ver subido al árbol antes de estarlo; pero aún su pensamiento está muy unido a la acción.

NIÑO ——— toca-impulsa-aprieta-mira.... conoce

N = niño

N ———→ M_R ———→ C

M_R = manipulación razonada

C = conocimiento

Pero en esa manipulación no sólo hay experiencia sensorial, - sino también razonamiento.

Si la acción, el movimiento, es una de las características de este período, habrá que valorar todo lo que se refiera a un - reforzamiento de su motricidad.

Dentro de los espacios de la clase por rincones, elegiremos una zona amplia que dé paso a la puerta de salida y que llamaremos Zona del Movimiento.

Sus continuos avances motrices le animarán a buscar y reforzar los éxitos alcanzados. Repetirá hasta la saciedad, acciones ya dominadas pero que necesitarán más seguridad.

Cualquier cosa será un motivo para demostrar su derroche de actividad física. No parará un momento. Todo esto nos exigirá una respuesta, que nosotros la resolveremos creando esa zona amplia donde el niño puede moverse agusto. Pero ese movimiento tendrá un objetivo: crear situaciones que favorezcan la motricidad gruesa, el reconocimiento de su cuerpo, sus límites, el equilibrio, etc. etc.

Para ello situaremos en esta zona o rincón:

- Material de arrastre de grandes dimensiones: cajas, triciclos, camiones.
- Material de construcciones con elementos de tamaño considerable; a ser posible que sean poco pesados y también blandos.
- Material para juegos diversos: cubos, mantas, telas, pelotas, planchas de goma espuma, etc. etc.

¿Qué tiene que hacer el educador en este rincón?

Lo primero que tendrá que hacer será observar qué hacen los niños, cómo utilizan ese espacio, qué utilidad le dan a los objetos, y apuntar en su pequeño cuaderno sus observaciones. Luego tendrá que realizar su juicio pedagógico resumido en las preguntas: ¿Qué ha pasado allí? ¿Qué está pasando por la cabeza del niño? ¿A donde le lleva su actividad?. Y al final, esto le llevará a plantearse el crear nuevas y distintas si--

tuaciones donde dé respuestas a las necesidades de los niños, introduciendo un nuevo material, proponiendo un juego, etc.

Recuerdo que un compañero de trabajo me llamaba una mañana -- para que subiera a su clase y observara lo que estaba pasando. Era una clase de niños de tres años y dividida por rincones. -- Cuando entré, me encontré que los niños habían sacado todos los materiales de cada uno de los rincones y que los tenían re--- vueltos por toda la clase. (Estábamos a principios de curso) chapas, botones, tentes, bolas de ensartar, coches pequeños, estructuras de construcciones, etc. Incluso habían desarmado las fundas de los cojines de un sofá y los habían introducido dentro de la casita de madera que había en medio de la -- clase. Un banco sueco estaba por el suelo lleno de botones y chapas... ella tomaba nota de todo lo que estaba pasando. Elena, una niña que había traído ese día una planta, la enseñaba a todos y decía que era suya. La subía al mueble, la bajaba, le tocaba las hojas suavemente con una mano, luego con las -- dos, volvía a coger la maceta, la trasladaba a otro lugar, la subía de nuevo al mueble, y así permaneció los veinte minutos que estuve en la clase.

Es desde aquí de donde hay que partir. Son los niños ellos -- mismos los que me van a dar la pauta de mi organización, de -- sus necesidades. Ayudarles a crecer, a madurar, a conquistar su autonomía. Una simple reflexión me dirá que los niños de -- mi compañera necesitan moverse, intercambiar, comprobar y probar, meter y sacar, empujar, tocar, etc.

Pero desde aquí, y esta es la clave, la educadora debe saber mirar, y en el momento oportuno planteará un interrogante al niño, le mostrará un material determinado, hará una advertencia, le permitirá el error, le animará a que siga buscando, estará a su lado.

Quique y Alvaro (dos años y medio) juegan juntos con el carro grande de ruedas. Quique va sentado dentro mientras Alvaro empuja agarrado al eje que dirige el carrromato. De pronto el carro tropieza con un saquito de arena y se queda parado. Alva-ro empieza a empujar con más fuerza pero el carro no se mueve. Después de varios intentos desiste y se sienta dentro del ca-rro entre los pies de Quique. Los dos comienzan a balancearse, impulsando el cuerpo, como haciendo querer empujar a la carretilla y así permanecen unos momentos. Alvaro que sigue senta-do le da con la mano a la rueda y el carro comienza a moverse hacia atrás con el asombro de los dos niños que ahora aúnan - sus esfuerzos moviendo ambas ruedas del carro con sus manos.

VALORACION

Las múltiples experiencias, intentos, creación de situacio--nes nuevas darán la posibilidad de pasar de la simple experi-mentación con el objeto a una mayor elaboración de su conoci-miento y del comportamiento de las cosas mediante su propia - acción (principio de causalidad). El compartir el suceso en--tre los dos les animará en su camino hacia la socialización - en una etapa particularmente egocentrista.

Este espacio de movimiento permitirá juegos de grupos para --realizar mimos, imitaciones de animales, ruidos, canciones y explorar nuestro cuerpo y el del otro.

Materiales como las pelotas, cuerdas, telas grandes, aros, sugerirán múltiples actividades muy relacionadas, tanto con el mundo interior del niño como en la interiorización de concep-tos espaciales, temporales, óculo-manuales, equilibrios, es--tructura corporal, etc. etc.

Cuando tenemos una clase pequeña, habrá que tomar los pasillos, vestíbulo, escaleras o terrazas protegidas para dar respuesta a las necesidades antes citadas. La valoración del ruido será siempre en estas edades muy relativa. Nunca un orden severo podrá primar ante la posibilidad de acceder a estas zonas tan escasamente utilizadas.

En oposición a este derroche de energía al que hemos querido dar una respuesta favoreciendo su movimiento, existe como contrapunto la aparición de momentos de cansancio que en poco tiempo pueden volver a dar salida a esa actividad exuberante que definía este período de 2-3 años. Por eso creemos que es importante una zona de descanso. (Ver rincón de la tranquilidad).

Una gran moqueta o alfombra bien delimitada, con cojines confortables, podrá dar respuesta a esa necesidad de reposo. Pondremos también muy cerca de este rincón libros de imágenes, osos de peluche y cualquier otro juguete de tacto agradable y reconfortante.

Conforme el niño se acerque a los tres años, surge en él una necesidad imperiosa de construir. Hará una hilera larga de tacos de madera, torres, filas de distintos objetos, meterá y sacará incesantemente materiales diversos, los agrupará, etc..

Necesitará, por tanto, un espacio con material estructurado, capaz de ser ordenado. Este nuevo espacio le dará al niño la posibilidad de realizar nuevas asociaciones y relaciones y favorecerá la estructuración de nuevos esquemas mentales. Convencidos de que lo que el niño descubre por sí mismo, es lo que verdaderamente aprende. El material de este rincón estará formado por:

- Caja de indios, airgam-boys, etc.

- Caja de coches de metal pequeños (distintas formas y colores)
- Caja de tacos para construcciones (muy amplia)
- Dominós sencillos.
- Puzzles sencillos.
- Cajas de botones, bolas de ensartar, etc.
- Cajas de encajes.

Otro de los espacios importantes para los niños de esta edad es aquél que de manera específica le dé posibilidades de ejercer su juego de imitación y simbólico.

Por tanto, un lugar donde situar la casita, cocinita y muñecas, así como un baúl donde guardaremos ropas de los mayores, sombreros, zapatos de tacón, etc. que sirvan para disfrazarse.

Es el juego donde centraremos toda nuestra actividad:

- Es en el juego donde el niño vive, elabora y supera sus conflictos emocionales.
- Investiga, descubre y discrimina.
- Desarrolla su capacidad intelectual.
- Se incorpora y asume la cultura del grupo a que pertenece.

En la cocina haremos experiencia de hacer zumos, preparar ensaladas y amasar. Habrá muchos cacharritos para preparar una buena merienda a las muñecas y un fregadero para juegos de agua.

Las actividades de pintura de dedos, grafismos en grandes espacios verticales y sobre el plano del suelo, emplearán bastante nuestro tiempo.

Al fin queda el rincón del reencuentro, que podrá ser delimitado por una pequeña alfombra que cada uno dispondrá y que se

guardará en un cajón hasta el momento que el adulto demande a los niños para resumir la act. del día, contar un cuento o hacer algún trabajo de expresión verbal, gestual, simbólica o sonora

guardarán en un cajón hasta el momento que el adulto llame a los niños para resumir la actividad del día, contar un cuento o hacer algún trabajo de expresión verbal, gestual, simbólica o sonora.

