

# **CAPITULO I.**

## **FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.**

### **1. ANTECEDENTES.**

Según el currículo vigente del Sistema Educativo ecuatoriano, el primer año de Educación Básica exige esfuerzos tendientes a restituir y compensar las condiciones deficitarias de estimulación que han caracterizado estudiantes, especialmente de sectores socialmente deprimidos, a través de programas nacionales de atención que ofrezcan oportunidades de aprendizaje, que permitan adquirir capacidades, habilidades y actitudes frente al mundo en que vive. Para lograrlo, es necesario desarrollar al máximo las habilidades verbales, la capacidad de comunicarse, las nociones básicas, las relaciones temporales entre otras.

Los primeros años de vida, por su vulnerabilidad, representan uno de los momentos más adecuados de estimulación afectiva, cognitiva y motriz; por ello, los estudiantes menores de seis años, requieren de una preocupación especial con el fin de alcanzar un óptimo desarrollo de sus capacidades y habilidades naturales.

Esta etapa de vida infantil constituye un período de fundamental importancia, pues la mayor parte de las adquisiciones del ser humano se establecen en ella. He aquí la necesidad de emprender un proceso de intervención educativa que procure enriquecer las experiencias de los estudiantes.

Es importante destacar que durante esta etapa, se estimula el desarrollo de la socialización, se fomenta la comunicación afectiva, se eleva el autoestima y se desarrolla la autonomía personal como estrategias para fortalecer la seguridad, confianza e independencia.

En este contexto. Consideramos que el recurso didáctico constituye uno de los elementos más importantes en la educación porque contribuye a lograr un desarrollo socio-afectivo, creativo y armónico de los estudiantes.

Cuando hablamos de recursos didácticos para la ejercitación psicomotora nos referimos a todos esos materiales que contribuyen a educar el movimiento y desarrollar funciones intelectuales. La ejercitación psicomotora estimula el dominio del movimiento sobre la coordinación general, la coordinación visomotora y la dinámica manual.

Nuestro propósito es fortalecer el trabajo pedagógico en el aula con la incorporación y desarrollo de competencias en el uso del material didáctico y motivar a las docentes a poner en juego su creatividad e imaginación, confiar en sus potencialidades para incentivar en los niños y niñas, a encontrar todas las posibilidades de juego y diversión que les ofrecen los materiales; descubriendo en ellos como el mejor recurso que favorece la comunicación de experiencias afectivas, sensoriales y motrices.

Para que los materiales didácticos sean facilitadores de aprendizajes, debe atenderse a la cantidad y variedad para que puedan ofrecer a las niñas y los niños la posibilidad de manipular, explorar, recrear sus manos, mentes y responder a ciertos criterios de calidad, seguridad y utilidad.

La variedad de recursos está relacionada con su capacidad para estimular y provocar un determinado tipo de actividades. Normalmente los recursos condicionan mucho, ya que los niños suelen utilizarlos de un modo muy divergente.

Siendo uno de los objetivos básicos el potenciar la autonomía y el desarrollo de destrezas, es decir que puedan trabajar solos, los materiales han de estar organizados de tal modo que favorezcan a su utilización autónoma, (las estanterías

para materiales deben ser de fácil acceso para las niñas y niños ofreciendo mayores posibilidades de independencia y autonomía).

Por otro lado, como los recursos se van introduciendo a partir de las necesidades que surgen, de los intereses de los estudiantes para sus juegos, o por las necesidades que van surgiendo de la actividad diaria; se van haciendo más dueños de la clase y de los recursos; y se va dando a estos un uso más significativo.

### **1.1.1. EL ENFOQUE DE LA ACTUALIZACIÓN CURRICULAR PARA EL PRIMER AÑO DE BÁSICA.**

Los lineamientos pedagógicos fundamentales de este currículo son:

Desarrollo de las funciones básicas en los estudiantes.

Condemarín, Mabel 1.995 pág.10 y otros estudiosos, en el documento curricular para el primer año de educación básica, manifiesta que: “Es fundamental que los estudiantes de esta etapa alcancen el desarrollo integral de sus funciones básicas en todas las áreas que lo conforman como personas”.

Las funciones básicas se refiere a los niveles de desarrollo psicomotriz, cognitivo social y lingüístico; destrezas y habilidades pre - académicas, permiten a los estudiantes estimular dichas funciones mediante actividades programadas y sistemáticas.

El investigador considera que el desarrollo de estas funciones básicas es el resultado de la aplicación de nueva propuesta metodológica y la utilización de recursos didácticos, preparar ambientes psicológicos, sociales y culturales, esta diversidad de aportes facilita el enriquecimiento significativo en la interiorización de los aprendizajes y el desarrollo de destrezas con criterio de desempeño estos logros se obtendrán cuando las diferentes actividades sea organizadas, planificadas y ejecutadas de manera dinámica y motivadora.

### **1.1.2. OBJETIVO.**

El ministerio de educación sugiere orientar el trabajo con los estudiantes de Primero de Básica basado en los siguientes objetivos:

- Desarrollar la función básica para desenvolverse y resolver problemas de la vida cotidiana.
- Expresar y comunicar ideas, sentimientos y vivencias a los demás en forma comprensible.
- Expresar movimientos con lenguaje corporal añadiendo equilibrio, dirección, velocidad y control para lograr su coordinación motriz.
- Disfrutar de la lectura de imágenes, los relatos contados, demostrando interés y participando en las actividades diarias para el desarrollo de la creatividad.

El documento de Actualización y Fortalecimiento Curricular provee a los maestros orientación concreta de las destrezas y conocimientos a desarrollar, lo que facilitara en la elevación de los estándares de calidad de los aprendizajes.

## **1.2. MODELOS PEDAGÓGICOS.**

Los modelos pedagógicos son posturas frente a las preguntas del currículo, a nivel de las más altas generalidad y abstracción, son lineamientos o pautas en torno a los propósitos, contenidos, secuencia, que trata de brindar las herramientas necesarias para que estas puedan llevar a la práctica educativa.

### **1.2.1. FUNDAMENTOS DE LOS MODELOS PEDAGÓGICOS.**

Todo modelo pedagógico, como propuesta concreta frente a la práctica educativa, se fundamenta en una determinada teoría pedagógica o ideal pedagógico.

## **1.2.2. PRINCIPALES MODELOS PEDAGÓGICOS.**

### **1.2.3. LA PEDAGOGÍA TRADICIONAL.**

Etimológicamente el término tradicional significa transmisión en un sentido social y cultural, y en efecto, este fue el principal propósito de la escuela antigua.

Sin embargo el concepto tradicional se ha presentado como opuesto al concepto de nuevo, asociándolo como sinónimo de viejo, de caduco y lo nuevo de cambio, de adecuación a la realidad, en definitiva de progreso.

Alain 1.983 pág. 53 en una aproximación de manera sintética manifiesta: “la escuela tradicional bajo el propósito de enseñar conocimientos y normas, el maestro cumple la función de transmisor. El maestro dicta la lección a un estudiante que recibirá la información y las normas transmitidas, la férula y el castigo recordaran a los estudiantes, al mismo tiempo que “la letra con sangre entra”, enseña a respetar a los mayores, constituyéndose un aprendizaje de autoridad”.

Dentro de este contexto el investigador argumenta que no solo se sustenta en la rudeza en el trato sino que justifica la reiteración por parte del maestro y la copia sucesiva del estudiante, el principal papel del maestro es repetir y hacer repetir, corregir y hacer corregir, mientras que el estudiante deberá imitar y copiar, ninguno de los actores son activos.

#### **1.2.3.1. FENÓMENOS CIENTÍFICOS QUE SUSTENTA LA PEDAGOGÍA TRADICIONAL.**

Explícitamente aparece con posterioridad al surgimiento de la escuela nueva, como una especie de reacción a las modificaciones que ella introdujo en la práctica educativa, pero por su coherencia en las acciones puede decirse que implícitamente la escuela antigua reconoció y aceptó unos principios científicos.

### **1.2.3.2. EN LO FILOSÓFICO.**

Se sustenta en:

El conocimiento es transmisible, por ello el profesor dicta la clase y el alumno recepta.

La explicación es la única que lleva a la verdad.

### **1.2.3.3. EN LO PSICOLÓGICO.**

Se fundamenta en las siguientes teorías del aprendizaje

Teoría de la mente depósito

El conocimiento se adquiere y almacena a través de la información y el esfuerzo.

Teoría sensual empirista

El aprendizaje es un proceso que va desde fuera del individuo, hacia adentro, se adquiere por medio de los sentidos que permite captar imágenes desde la impresión sensible se llega luego a la abstracción.

De ésta teoría se sustentan los siguientes postulados:

El aprendizaje está subordinado a la enseñanza

“La letra con sangre entra”

El conocimiento parte de las sanciones

¿Cómo implica estas concepciones para el currículo?

### **1.2.3.4. EN LOS OBJETIVOS.**

La función de la escuela es el de transmitir los saberes específicos y las valoraciones aceptadas socialmente, enseñar conocimientos y normas, a los que deben ajustarse los niños.

### **1.2.3.5. EN LOS CONTENIDOS.**

Los contenidos son el eje central del currículo, entendidos como verdades absolutas, normas e informaciones específicas y rígidas.

### **1.2.3.6. EN EL MÉTODO.**

La exposición oral es la metodología básica, para la transformación de conocimientos. La férula y el castigo así como el repetir y hacer repetir, corregir y hacer corregir son normas infaltables. El maestro desempeña el rol protagónico de transmisor, dicta la clase, el alumno desempeña el rol pasivo, de receptor de conocimiento.

### **1.2.3.7. EN LOS RECURSOS DIDÁCTICOS.**

Deben ser los más parecidos a lo real para facilitar su percepción, de esta manera que su presentación reiterada conduzca a la formación de imágenes mentales que garantice el aprendizaje.

## **1.3. PEDAGOGÍA CONSTRUCTIVISTA.**

Se denomina constructivista porque se fundamenta principalmente en la teoría psicológica, lo cual sostiene que el sujeto construye su conocimiento a través de las interacciones con el medio que lo circunda.

Piaget, 1.970 pág. 136 “define al constructivismo en relación de la realidad del medio y de las maneras individuales de pensar que va desarrollando a partir de las experiencias que se tiene con ella, para adaptarse al mundo. Definió igualmente el proceso de desarrollo de las capacidades de conocer cómo un proceso gradual de construcción individual de las estructuras mentales a partir de esa experiencia con el mundo circundante, que se traduce en cambios cualitativos, secuenciales y progresivo, en las formas de pensar sobre lo que se percibe con los sentidos”.

Esta definición permite al investigador considerar que los aprendizajes serán auténticos de acuerdo a las diferentes experiencias que va obteniendo en el medio que el estudiante rodea, es decir con la interacción y el apoyo de los protagonistas

del aprendizaje y de muchos recursos utilizados con autonomía. En realidad los aprendizajes son proceso de comprensión, ocurre a través de las experiencias directas, en el desempeño en contextos, experiencias que van viviendo que ayudan a ajustar y comprender cada vez más complejas.

### **1.3.1.FUNDAMENTOS QUE SUSTENTA ESTE MODELO PEDAGÓGICO. EN LO FILOSÓFICO.**

Se inclina por el subjetivismo, el racionalismo y sobre todo en el relativismo el cual sostiene que las cualidades de un elemento provienen de sus relaciones con otras cosas, es decir la forma en que percibimos cualquier hecho depende de la situación en su conjunto.

### **1.3.2. EN LO PEDAGÓGICO.**

El estudiante no construye si no reconstruye los conocimientos ya elaborados por la ciencia, la cultura y en dicho proceso el lenguaje hace las veces de mediador. Vigotsky en su original teoría sobre la “zona próxima del desarrollo”, tesis que proviene de la interrelación establecida entre el aprendizaje y desarrollo como interdependientes.

Este concepto designa aquellas acciones que el individuo solo puede realizar, inicialmente con la colaboración de otras personas, por lo general adultas y gracias a esta interrelación aprende a desarrollar de manera autónoma y voluntaria.

Según esta teoría el aprendizaje puede ser repetitivo o significativo según lo aprendido se relaciona arbitraria o sustancialmente con la estructura cognitiva.

Se habla así de un aprendizaje significativo cuando los nuevos conocimientos se vinculen de una manera clara y estable con los conocimientos previos que dispone el individuo. En cambio el aprendizaje es repetitivo es aquel en el cual no se logra



establecer esta relación con los conceptos previos o si lo hace, es de una manera mecánica pero duradera.

### **1.3.3. CÓMO IMPLICA ESTA CONCEPCIÓN PARA EL CURRÍCULO. EN LOS OBJETIVOS.**

El objetivo primordial es desarrollar capacidades.

Capacidades de tipo cognitivo o intelectual.

Capacidades de tipo motriz

Capacidades de actuación e inserción social.

Capacidades de equilibrio personal.

Capacidades de relación interpersonal.

### **1.3.4. EN LOS CONTENIDOS.**

Se estructuran en una triple tipología conceptual, procedimentales y actitudinal.

Los contenidos conceptuales están constituidos por hechos, conceptos y principios

Los contenidos procedimentales son conjuntos de acciones ordenadas, orientadas a la consecución de una meta, describen destrezas, técnicas, estrategias o habilidades.

Los contenidos actitudinales son normas, valores y actitudes que presiden regulan el comportamiento de las personas.

### **1.3.5. EN EL MÉTODO.**

Este enfoque no predetermina metodología, pues son muchas las formas que ayudan a construir el conocimiento, tomando en cuenta algunos principios:

- Partir de conocimientos previos del alumno.
- Provocar el conflicto cognitivo.
- Partir de los conocimientos previos del alumno (esquemas conceptuales de partida, prerrequisitos).

- Provocar el conflicto cognoscitivo (desequilibrio entre lo que sabe y lo nuevo) como detonante para llegar al aprendizaje significativo.
- Respetar el nivel de desarrollo operativo del alumno (N.D.O). El aprendizaje no es sino un reajuste de esquemas conceptuales de acuerdo al nivel de desarrollo operativo. este nivel será diferente en cada una de las etapas de los alumnos; pero la clave está en:
- Lograr el progreso del alumno a través de la educación de la zona de desarrollo próximo (Z.D.P) que está constituida por los aprendizajes que puede realizar el alumno con ayuda de otros.
- Desarrollar la memoria comprensiva que es la base de nuevos aprendizajes.
- Recordar que mientras más cosas se conozca significativamente mejor se podrá aprender otras como resultado del crecimiento personal.
- Lograr la actitud favorable al nuevo aprendizaje que surge cuando se sabe que es lo que se va a aprender y para que va a aprender.
- Realizar frecuentes procesos de autoevaluación, tanto de los alumnos como de los docentes.
- Tener en cuenta que el alumno aprende solo cuando en base a su propia actividad construye el conocimiento.

#### **1.4. EL MÉTODO DE LA PEDAGOGÍA CIENTÍFICA.**

Al método Montessori también se le denomina Método de la Pedagogía Científica ofrece. Inducir de la observación y la experimentación, y su propia autoeducación para Montessori son esenciales, el recurso y la disciplina reaparecen después. La pedagogía científica o experimental consiste en hacer un experimento pedagógico con un material de enseñanza y esperar la reacción espontánea del niño.

El Método de la Pedagogía Científica o experimental se basa en:

- Preparar al niño para la vida, para enfrentarse al ambiente.
- Facilitar un ambiente agradable a los niños en el aula.
- No interferir en los esfuerzos del niño, en su propio aprendizaje.

- Proporcionar unos materiales sensoriales que ejerciten los sentidos (tacto, olor, sabor, etc.) y desarrollen la voluntad.

El objetivo principal del método Montessori es que el niño desarrolle al máximo sus posibilidades dentro de un ambiente estructurado que le resulte atractivo y motivador. En el método de María Montessori, la casa, el jardín, el mobiliario y el material constituyen un sistema completo de experimentos pedagógicos junto con el material de enseñanza para esperar la reacción espontánea del niño.

Standing, 1979 pág.104 “adapta y resume en diez puntos los aspectos principales del Método de la Pedagogía Científica.”

1. Está basado en años de paciente observación de la naturaleza del niño.
2. Ha revelado al estudiante pequeño como un amante del trabajo intelectual, escogido espontáneamente y llevado a cabo con una profunda alegría. Toda ayuda inútil que damos al niño detiene su desarrollo. El maestro montes soriano está ayudando al niño en todo momento, es decir, indirectamente, en tanto que le ha provisto todo el ambiente preparado que incluye los medios que estimulen de inmediato y mantengan la actividad creadora del niño.
3. Está basado en la necesidad imperiosa del estudiante de aprender haciendo. En cada etapa del crecimiento mental se proporcionan ocupaciones correspondientes gracias a las cuales desarrolla sus facultades.
4. Si bien ofrece un máximo de espontaneidad, la capacidad para que alcance el mismo nivel o incluso uno superior de logro escolar que bajo los sistemas antiguos.
5. Aunque prescinde de la necesidad de coacción mediante recompensas y castigos, logra un gran nivel de disciplina. Se trata de una disciplina que tiene su origen dentro del niño, no es impuesta. El premio y el castigo van en contra de la libertad y de la espontaneidad del niño; si éstas no se respetan, no se puede educar.
6. Está basado en un profundo respeto por la personalidad del estudiante y le quita la influencia preponderante del adulto, dejándole espacio para crecer

en una independencia biológica. Se permite al niño un amplio margen de libertad (no licencia) que constituye la base de la disciplina real.

7. Permite al maestro tratar con cada estudiante individualmente en cada materia, y así le guía de acuerdo con sus necesidades individuales.
8. Respeta el ritmo interno del alma del niño. De aquí que el niño rápido no se vea retenido por el lento, ni éste, al tratar de alcanzar al primero, se vea obligado a dar tumbos sin esperanza para salir de su profundidad. Cada piedra del edificio mental está bien colocada y con exactitud antes de que se coloque la siguiente.
9. En cada momento les ofrece a los niños infinitas oportunidades para una ayuda mutua que es dada con alegría y recibida gustosamente.
10. Finalmente, el método Montessori desarrolla la totalidad de la personalidad del niño, no sólo sus facultades intelectuales sino también sus poderes de deliberación, iniciativa y elección independiente, junto con sus complementos emocionales. Al vivir como un miembro libre de una comunidad social real, el niño se adiestra en esas cualidades sociales fundamentales que constituyen la base para la buena ciudadanía.

El investigador afirma que el objetivo principal del método Montessori es que el niño desarrolle al máximo sus posibilidades dentro de un ambiente estructurado que le resulte atractivo y motivador, cabe resaltar la importancia determinante del ambiente diseñado y estructurado que permita el acceso a los recursos y el trabajo individual y grupal, que facilite el movimiento y el descubrimiento, creando espacios para jugar, para hablar, para descansar y para escuchar.

En los planteamientos didácticos de Montessori se destaca todo lo que hace referencia al ambiente del aula, al espíritu estético que se ha de configurar tanto en el orden general como en cada uno de los objetos que los escolares pueden utilizar. Poner en el ambiente del niño buenos y sólidos materiales constituye un punto de partida que da lugar a la iniciativa, estimula la imaginación y el aprendizaje, al tiempo que mantiene el interés para crear nuevos motivos de actividad y ocasiones de fantasear. Para María Montessori la escuela, el ambiente

de la clase tiene que ser extremadamente favorable a la educación, pretende conseguir la alegría de un ambiente estético, cálido y atractivo para los niños; un espacio a la medida de los pequeños que les permita dominarlo de forma relajada y todo con aquella nota de distinción y gusto estético que transforma la escuela, flores, pequeños detalles que los mismos niños cuidan y organizan y todo junto en un ambiente que respira un difuso poder educativo.

El objetivo de la pedagogía científica es preparar a los niños para ser libres, para sentir, pensar, elegir, decidir y actuar; porque sólo de esta forma sabrá el niño obedecer a la guía interior que le hará avanzar por el camino de la mejora personal. En este sentido, la autonomía es la única vía de llegar a conseguir esta libertad.

Crear en la capacidad de cada uno de los niños es el primer paso para potenciar su crecimiento. Las diferencias individuales que se observan en el grupo no sólo no impiden un buen funcionamiento sino que, al fomentar el educador un clima de colaboración, enriquecen a todos sus componentes. Así pues, se respetan los distintos ritmos de desarrollo, lo cual permite integrar en un mismo grupo a niños con diferentes capacidades e intereses. Se puede afirmar que Montessori apuesta por una metodología individualizada, por el trabajo de cada niño a su ritmo y centrado en lo que le interesa.

Por ello inicialmente cada niño posee su espacio (mesa, silla, alfombrilla) donde los otros niños no pueden inmiscuirse sin permiso. Sin embargo, esta máxima se flexibiliza según las ocasiones. Dos niños pueden trabajar juntos o individualmente según sus apetencias en cada momento. Tampoco existe orden fijo para el desarrollo de las actividades.

En esta misma línea, un aspecto que cabe resaltar de la pedagogía Montessori es la estimulación de la disciplina voluntaria en la realización de un trabajo manual o intelectual en la medida en que crea una disciplina mental. Ello se materializa también en la lección del silencio de concentración, de vigilancia de los movimientos y aguzamiento interior de los sentidos y de inhibición para trabajar

la renuncia voluntaria frente a los estímulos externos. Esta lección, útil también desde el punto de vista sensorial, se desarrolla bajo una ceremonia pausada y repetitiva en la que se va dejando el aula en penumbra y la calma y el orden se va apropiando de ella.

Se trata de ejercitar la voluntad y la concentración para poder lograr, bajo el desarrollo de la conciencia y la responsabilidad, lo que Montessori denomina la verdadera libertad. El secreto está en la actividad estructurada esta facilita la disciplina escolar y social y favorece la actividad mental y el aprendizaje.

En este marco diseñado para el fortalecimiento de la voluntad, el niño debe desarrollar una serie de tareas colectivas: barrer, lavar, ordenar, cuidar de las plantas y los animales, así como otras tareas individuales como medirse y pesarse cada semana. El educador por su parte ha de establecer los límites centrándose en el interés y el bien colectivo.

## **1.5. EL PROCESO ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.**

Enseñanza y aprendizaje forman parte de un proceso que tiene como fin la formación del estudiante, a través de actos, por el cual intenta captar y elaborar los contenidos expuestos por el profesor, o por cualquier otra fuente de información. Él lo alcanza mediante la utilización de recursos didácticos, técnicas de estudio o de trabajo intelectual.

### **1.5.1. PAPEL DOCENTE EN LOS PROCESOS DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE.**

El papel del docente se centrará en ayudar a los estudiantes para que puedan, sepan y quieran aprender. Y en este sentido les proporcionará especialmente: orientación, motivación y recursos didácticos.

Los recursos didácticos pueden contribuir a proporcionar a los estudiantes información, técnicas y motivación que les ayude en sus procesos de aprendizaje,

no obstante su eficacia dependerá en gran medida de la manera en la que el profesor oriente su uso en el marco de la estrategia didáctica que está utilizando.

### **1.5.2. LA ESTRATEGIA DIDÁCTICA.**

La estrategia didáctica que el profesor pretende facilitar los aprendizajes de los estudiantes, constituye la motivación, información y orientación para realizar sus aprendizajes y debe tener en cuenta algunos principios:

- Considerar las características de los estudiantes: estilos cognitivos y de aprendizaje.
- Considerar las motivaciones e intereses de los estudiantes. Procurar amenidad, del aula
- Organizar en el aula: el espacio, los materiales didácticos, el tiempo.
- Utilizar metodologías activas en las que se aprenda haciendo.
- Considerar un adecuado tratamiento de los errores que sea punto de partida de nuevos aprendizajes.
- Prever que los estudiantes puedan controlar sus aprendizajes.
- Considerar actividades de aprendizaje colaborativo, pero tener presente que el aprendizaje es individual.
- Realizar una evaluación final de los aprendizajes.

### **1.6. ENSEÑANZA.**

Schwaba, 1983 pág. 8 “distingue cuatro elementos en una experiencia educativa: el docente que planifica las actividades de enseñanza y decide que conocimientos se debe tomar en consideración y en qué orden; el que aprende el alumno debe optar por aprender; el currículo, que comprende los conocimientos, habilidades y valores de las experiencias y el medio ambiente, el proceso de enseñanza consiste en la organización dinámica de tres factores, en una secuencia planeada o sistematizada”.

”Del estudiante: motivaciones, conocimientos previos, relación con el profesor y actitud de relación con la materia.”

“Del docente: situación estimuladora ambiental, comunicación verbal de instrucciones o incentivos, realimentación, y actitud hacia la materia.

Asunto o tema que se va a enseñar: estructura, componentes y relaciones, tipo de aprendizaje y orden de presentación.”

El investigador con relación a esta teoría considera que enseñar es una acción dinámica, motivadora, significativa en donde debe prevalecer la relación entre docente y alumno creando un ambiente de confianza que le permita el estudiante tener la gran oportunidad de expresar con libertad y autonomía sus criterios y opiniones aspectos que contribuyen al desarrollo del pensamiento y la creatividad; entonces enseñar el arte de planear, orientar y controlar el aprendizaje, de manera significativa sintetizando conocimientos relacionados con la realidad de su entorno y respetando las diferencias individuales.

#### **1.6.1. LAS FUNCIONES DE LA ENSEÑANZA.**

Según Gagné para que pueda tener lugar el aprendizaje, la enseñanza debe realizar las siguientes funciones:

Estimularla atención y motivar

Dar a conocer a los alumnos los objetivos de aprendizaje

Activar los conocimientos y habilidades previas de los estudiantes., relevantes para los nuevos aprendizajes a realizar (organizadores previos)

Presentar información sobre los contenidos a aprender u proponer actividades de aprendizaje (preparar el contexto, organizarlo)

Orientar las actividades de aprendizaje de los estudiantes.

Incentivar la interacción de los estudiantes con las actividades de aprendizaje, con los recursos, con los compañeros y provocar sus respuestas.

Facilitar actividades para la transferencia y generalización de los aprendizajes

Facilitar el recuerdo

Evaluar los aprendizajes realizados

Las actividades de enseñanza orientadas por los profesores están inevitablemente unidas a los procesos de aprendizaje que mediante un proceso sistemático



constituye en aprendizajes significativos. El objetivo de docentes y discentes siempre consiste en el logro de determinados aprendizajes y la clave del éxito está en que los estudiantes construyan su propio aprendizaje, interactuando adecuadamente con los recursos educativos a su alcance.

### **1.6.2. LAS ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA EN EL MARCO DEL ACTO DIDÁCTICO.**

Las estrategias de enseñanza se concretan en una serie actividades de aprendizaje dirigidas a los estudiantes y adaptadas a sus características, a los recursos disponibles y a los contenidos objeto de estudio.

Los recursos didácticos pueden contribuir a proporcionar a los estudiantes información, técnicas y motivación que les ayude en sus procesos de aprendizaje, no obstante su eficacia dependerá en gran medida de la manera en la que el profesor oriente su uso en el marco de la estrategia didáctica que está utilizando.

### **1.7. APRENDIZAJE.**

Chyne, James 1.970 pág. 9 “considera al aprendizaje como un proceso de naturaleza extremadamente compleja caracterizado por la adquisición de un nuevo conocimiento, habilidad o capacidad, debiéndose aclarar que para que tal proceso pueda ser considerado realmente como aprendizaje, en lugar de una simple huella o retención pasajera de la misma, debe ser susceptible de manifestarse en un tiempo futuro y contribuir, además, a la solución de situaciones concretas, incluso diferentes en su esencia a las que motivaron inicialmente el desarrollo del conocimiento, habilidad o capacidad”.

El aprendizaje es una función específica de nuestro cerebro, para el aprendizaje se requiere de integración de algunas funciones tan diversas como la afectividad, la memoria y los afectos sensomotores.

Dentro de este contexto el investigador argumenta que el nuevo papel del docente es “enseñar a aprender” y el trabajo del estudiante “a aprender a aprender”. En la actualidad se considera que el docente y el estudiante son sujetos activos en el proceso de enseñanza- aprendizaje, en este sentido ambos son aprendices, porque el conocimiento es resultado de un proceso de construcción social y el aprendizaje dura toda la vida.

La alternativa es convertir a todas las personas en educadores de si mismo que aprendan a aprender, sobre la base de la utilización de recursos didácticos, nuevas estrategias y metodologías, la propuesta es desarrollar en los estudiantes las capacidades que se denominan competencias para que cada uno descubra por sí mismo la realidad y la verdad.

El docente del futuro es, por lo tanto investigador, creativo, dinámico, flexible, crenado ambientes de aprendizaje significativos, promover la creatividad por la vía de la curiosidad, la observación, manipulación y la experiencia.

### **1.7.1. EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO.**

La teoría de David Ausubel, propulsor de la psicología del aprendizaje verbal significativo, este concepto principal de esta teoría es el aprendizaje significativo, en contraposición al aprendizaje memorístico que fue una característica de la pedagogía tradicional.

La teoría del aprendizaje significativo trata de distinguir entre los tipos de aprendizaje y enseñanza o formas de adquirir conocimientos. Así el aprendizaje puede ser repetitivo o significativo, según lo aprendido se relaciones arbitraria o sustancialmente con la estructura cognitiva.

Se habla de un aprendizaje significativo cuanto los nuevos conocimientos se vinculan de una manera clara y estable con los conocimientos previos de las

cuales dispone el estudiante y debe reunir ésta, tres condiciones básicas:

- El contenido del aprendizaje debe ser potencialmente significativo.
- El estudiante debe poseer en su estructura cognitiva los conceptos utilizados previamente formulados.
- El alumno debe manifestar una actitud positiva hacia el aprendizaje significativo, es decir, mostrar una disposición para relacionar el material de aprendizaje con la estructura cognitiva.

Es indudable para el investigador entender que para lograr aprendizajes significativos los docentes deben lograr despertar el interés de los estudiantes mediante la presentación de actividades, recursos didácticos que resulten motivadores, interesantes produciendo conocimientos perdurables relacionados con la imaginación, experimentación, razonamiento y solución de problemas.

### **1.7.2. ESTRATEGIAS PARA APRENDER.**

Rimble, 1971 pág.64 “afirma que el aprendizaje es un camino más o menos permanente de conducta que se produce como resultado de la práctica”.

”Las estrategias de aprendizaje son el proceso o técnicas que ayudan a realizar una tarea de forma idónea para aprender conocimientos, organizar esos conocimientos, construir nuevos conocimientos y aplicarlos en situaciones reales, dentro del desempeño personal.”

Dentro de esta perspectiva el investigador argumenta que aprender a aprender es dotar al estudiante de variedad de recursos didácticos, que contribuyan incrementar su saber y avanzar progresivamente su desarrollo potencial de aprendizajes, es decir “enseñar a aprender”, de tal manera que la persona logre mejorar su práctica en el aprendizaje diario logrando su autonomía, independencia, juicio crítico y reflexivo.

### **1.7.3. MOTIVACIÓN DEL APRENDIZAJE.**

Derothy, Lee pág. 213 manifiesta, “Motivación es un proceso que provoca cierto comportamiento, mantienen la actividad o lo modifica”, motivar es predisponer al estudiante hacia lo que se quiere enseñar, es llevar a participar activamente en las tareas educativas, es conducir, estimular, predisponer al estudiante a que se empeñe en aprender, sea por ensayo y error por imitación o reflexión.

Los objetivos de la motivación consiste en despertar el interés, estimular el deseo de aprender, dirigir los esfuerzos para alcanzar metas definidas, es decir establecer una relación entre lo que el docente pretende que el alumno realice.

Desde este punto de vista el investigador opina que la motivación es una gran fuente de aprendizajes, esta acción facilita al estudiante despertar el interés y participar en un evento, trabaje de forma concentrada y aporte ideas de su propia actividad, la motivación busca un ambiente optimo de trabajo, en el cual una información determinada puede ser transmitida y procesada, el factor clave es de sentirse participante activo, dinámico, impulsando a descubrir el nuevo conocimiento, este proceso de motivación se debe mantener en todo momento a través de diferentes actividades, juegos y la utilización de recursos didácticos.

La motivación puede provocar los siguientes pasos:

- Se crea una situación de necesidad (motivación)
- Se vincula un objetivo capaz de satisfacer esa necesidad
- Se inicia el esfuerzo o la acción para solucionar la dificultad.
- Disminuye la tensión y el estudiante retiene el conocimiento nuevo.

### **1.8. LA METODOLOGÍA.**

Se refiere al conjunto de estrategias didácticas que el maestro provee y aplica en el aula para llevar a sus alumnos hacia el aprendizaje.

Piaget, Vigotsky y Ausubel 1.979 pág. 59 “señalan que la metodología educativa de las primeras etapas de desarrollo debe basarse en las experiencias, las actividades y el juego en un ambiente de afecto y confianza.”

Por lo tanto el investigador sugiere que el equipo docente de cada centro es quien decide que estrategias metodológicas y que método concreto se utilizara.

La flexibilidad en las actividades y la educación a los ritmos de los niños de manera que se organice el tiempo respetando sus necesidades de afecto, actividad, relajación, descanso, alimentación.

### **1.8.1. METODOLOGÍA DE RINCONES.**

### **1.8.2. EXPERIENCIA Y APRENDIZAJE**

Al hablar de experiencia nos referimos a la relación entre el medio y el estudiante que asimila y acomoda.

La metodología de rincones es otra de las actividades a través de la cual el estudiante aprende.

Piaget, 1.970 pág. 96 “Se basa en la teoría del conocimiento, quien establece la relación directa que existe entre experiencias y aprendizaje”.

El investigador destaca que estudiante necesita experiencias directas, concretas, reales vividas mediante la observación, la interrelación con el mundo circundante y el contacto directo con los recursos naturales y artificiales, situaciones que llevan a construir aprendizaje.

Piaget plantea tres tipos de experiencias.

### **1.8.3. EXPERIENCIAS FÍSICAS, LÓGICO MATEMÁTICAS Y EXPERIENCIAS SOCIALES.**

El estudiante aprende todas las cosas, de sus acciones y de las personas, las relaciona y las asimila. La curiosidad, la manipulación, las vivencias, la

observación y el interés serán el inicio de una actividad, por lo tanto, el desencadenamiento de un aprendizaje. Estas experiencias son personales y dan significado a lo aprendido.

En consecuencia organizaremos una gama de actividades que brinden al estudiante las experiencias que le servirán de base a su aprendizaje, el manejo de los espacios, el tiempo, los materiales servirán para despertar el interés y la motivación infantil.

La metodología de rincones o zonas de juego permite organizar y delimitar espacios, con materiales específicos para cada espacio, para que el estudiante realice diferentes actividades en diferentes lugares, como lo podría realizar en su hogar.

Al definir espacios se debe tener en cuenta la seguridad, el fácil acceso, que permite al estudiante ejercitar la autonomía y libertad en las actividades que él elija, para lo que también deben haber sido explicadas las reglas del juego.

El estudiante elige la actividad ejercitado así la autonomía y libertad, decidiendo qué actividad realizar y en qué lugar, conociendo las reglas.

#### **1.8.4. ¿QUÉ RINCONES ORGANIZAR Y OFRECER?**

Existen cuatro rincones o zonas básicas que dependen de la etapa evolutiva de cada uno de los grupos de niños/as, las que se podrán ir cambiando o aumentando en la medida en que los niños/as sepan utilizarlos.

1. - Rincón de la casa u hogar, o dramatización
2. - Rincón de bloques o construcción
3. - Rincón tranquilo o intelectual
4. - Rincón de arte

### **1.8-5. MÉTODO DEL JUEGO.**

El juego es una actividad espontánea y placentera por medio del cual el niño/a logra un control sobre las acciones sin someterse a presiones externas; mantiene una interrelación con el medio, se apropia activamente de la realidad, no se somete a ella, entiende y define roles, para llegar finalmente a construir reglas de relación con los demás.

Para los estudiante, el juego es algo más que ocupa su tiempo, su crecimiento, ellos necesitan disponer de una amplia variedad de éstos para lograr un sano desarrollo físico, mental y emocional; desarrollan sus cuerpos por medio del juego y en cada uno de ellos expresan alegría, tristeza, iras, temor, placer; a través del juego recrean las experiencias de su vida real.

El juego está determinado por la edad evolutiva que atraviesa el niño/a y por la calidad y cantidad de estímulos que ofrezca el medio. Es una necesidad vital, fundamental en la vida del niño/a de su posibilidad de jugar depende en gran parte el desarrollo integral y armónico que puede alcanzar.

#### **1.8.5.1. MOTIVACIÓN.**

Para cualquier método de aprendizaje funcione exitosamente se debe tener un buen comienzo del proceso, esto se logrará con una adecuada motivación.

#### **1.8.5.2. EL INTERÉS.**

Bruner, J. 1.960. pág 181. “Considera al interés como la base de la motivación, una actitud afectiva, un estado emocional, un deseo o atracción hacia un objeto o proceso”.

#### **1.8.5.3. RECOMENDACIONES.**

- El juego debe considerarse un eje transversal que involucre todas las acciones que realiza el niño/a.

- El juego es un valioso medio para educar al niño/a e influir en su formación integral.
- El adulto debe acompañar el juego del niño/a, no dirigido. Debe respetar y estimular el juego colectivo.
- El juego puede ser propuesto no impuesto.
- Ante la demanda del estudiante de jugar con el adulto, éste puede acompañarlo sin perder de vista al resto del grupo.
- Tener claro que el niño/a aprende jugando y esta actividad no es una pérdida de tiempo.
- Aprovechar determinados juegos para fomentar los valores de solidaridad, respeto, ayuda mutua, así como esperar el turno.
- Tomar en cuenta que el juego en el niño corresponde al trabajo en el adulto.
- Recordar la importancia de incorporar los juegos tradicionales del país.

#### **1.8.6. EL MÉTODO DE CUENTOS.**

Es la magia de, ensueño de la fantasía feliz, ansiosa de aventuras maravillosas. Por eso el estudiante, en su mundo de candorosa ilusión, ama los cuentos, y el buen maestro, necesita saber narrar cuentos para ganarse el corazón del niño/a, engarzar la atención y guiarle hacia el mundo de la verdad y la ciencia.

Así el cuento cautiva y lo atrae hacia el aprendizaje y el desarrollo de la lingüística.

Se comprende con esto que el cuento constituye una de las fases más importantes de la vida afectiva e y su utilización en la educación es de gran valor.

##### **1.8.6.1. TÉCNICA DE LOS CUENTOS.**

El cuento tiene su técnica que no es tan fácil como parece a primera vista. Lo más difícil en ella es precisamente su aparente facilidad. Esa técnica tiene sus reglas que precisan ser observadas.



La doctora Ada Godines recomienda las siguientes:

- 1.- Sentir la historia
- 2.- Conocer bien la narración
- 3.- La disposición o la colocación de los niños que puede ser en círculo o agrupados libremente.

## **1.9. RECURSOS DIDÁCTICOS.**

Los recursos didácticos se puede definirlos como auxiliares, apoyos, instrumentos, materiales o herramientas que ayudan al docente en el proceso educativo, de manera atractiva e interesante, como vínculos transmisores de conocimientos y como generadores de aprendizajes significativos.

Fundamentalmente en el proceso de enseñanza-aprendizaje el nuevo didáctico no se trata de un elemento práctico para enseñar al estudiante, sino, que conseguir a través de él una respuesta positiva, integrada, divertida, motivadora, facilitando su crecimiento creativo e intelectual.

Por lo tanto el docente debe presentar un enfoque moderno en las aulas, dotando de una variedad de recursos, los mismos que pueden ser elaborados o adquiridos, emprendiendo actividades valiosas en su labor cotidiana que permitirán transformar y mejorar la educación.

### **1.9.1. FINALIDAD DEL RECURSO DIDÁCTICO.**

Edgar Dale, presenta las siguientes finalidades que promueve el manejo técnico de recursos didácticos.

Motiva la clase.

Facilita la percepción y la comprensión de hechos y conceptos.

Contribuye a la fijación del aprendizaje a través de la impresión más crea y subjetiva que puede provocar el recurso.

Permite el desarrollo de habilidades específicas.

Despierta y retiene la atención.

Favorece la enseñanza basada en la observación y la experimentación

Facilita la aprehensión sugestiva y activa de un tema.

Ayuda a comprender mejor las relaciones entre las partes y el todo.

Ayuda a la formación de conceptos exactos.

Coadyuva a que los aprendizajes sean más perdurables.

Favorece el aprendizaje y su retención.

Capta y mantiene interés de los educandos.

Promueve a que los estudiantes se involucren en diversas actividades de aprendizaje activo.

En base a esta finalidad el investigador opina que el docente a través de la actividad de la enseñanza, ha de facilitar el aprendizaje constructivista, para lo cual dispone de diferentes elementos, medios o recursos, de los que se ayuda para hacer posible su labor. Esas ayudas del recurso didáctico es todo aquel objeto artificial o natural que produzca un aprendizaje significativo en el estudiante. Teniendo en cuenta que cualquier material puede utilizarse, en determinadas circunstancias, como recurso para facilitar procesos de enseñanza y aprendizaje.

Los materiales didácticos son usados para apoyar el desarrollo de niños y niñas en aspectos relacionados con el pensamiento, el lenguaje oral y escrito, la imaginación, la socialización, el mejor conocimiento de sí mismo y de los demás, los materiales didácticos han ido cobrando una creciente importancia en la educación contemporánea. Las memorizaciones forzadas y las amenazas físicas dejaron de ser métodos viables hace mucho tiempo, dando paso a la estimulación de los sentidos, la imaginación y la creatividad.

### **1.9.2. RECOMENDACIONES PARA SU USO.**

El empleo de los recursos didácticos depende de la planificación, es posible utilizar en uno o más momentos o fases del proceso enseñanza-aprendizaje, para ello se recomienda.

Nunca debe exponer el recurso desde el comienzo de la clase.

Debe exhibirse con más notoriedad.

El recurso destinado para la clase debe estar a la mano

El recurso debe ser presentado en el momento oportuno

Antes de la utilización, debe ser revisado

### **1.9.3. CLASIFICACIÓN DE LOS RECURSOS DIDÁCTICOS.**

Existe mucha clasificación de recursos didácticos, de los cuales tenemos los siguientes:

Material permanente de trabajo: pizarrón, marcadores, cuadernos, regla, franelógrafos, proyector.

Material informativo: libros, revistas, enciclopedias, periódicos, CD, ficheros, cajas de asuntos, cuentos.

Material ilustrativo visual o auditivo: esquemas, organizadores gráficos, carteles, retratos, cuadros cronológicos, CD, proyectores.

Material experimental: aparatos y materiales variados para la realización de experimentos.

Auxiliar de actividad: teatrín, marionetas, biblioteca, recortes, cruz roja infantil

Material pictográfico: Ilustraciones, tarjetas e impresos, diapositivas

Auxiliar auditivos: audífono, radio, grabadora, CD

Auxiliar audiovisuales: TV, CD

El recurso didáctico en el aula más que ilustrar, tienen por objeto llevar al estudiante a trabajar, investigar, descubrir y construir sus aprendizajes

### **1.9.4. RETOS Y LIMITACIONES.**

En la actualidad un gran porcentaje de docentes reconocen que el uso adecuado de recursos didácticos le ayuda en su desempeño, sin embargo a veces expresamos algunas limitaciones o dificultades que impiden el empleo, entre otras podemos mencionar las siguientes.

En ocasiones, el docente desconoce la posibilidad del uso de recursos didácticos, pues no han recibido curso de capacitación.

No existen suficientes recursos didácticos para el uso en las aulas y falta de recursos económicos para adquirir.

Hay apatía o desgano de parte del docente para utilizarlos.

La escuela no cuenta con las instalaciones adecuadas para el uso de los recursos modernos.

#### **1.9.5. COMO SUPERAR ESTOS RETOS Y DIFICULTADES.**

Frene a este desolado panorama de obstáculos y limitaciones, se abre alternativas de solución.

El desconocimiento acuerda de cómo relacionar, elaborar, utilizar y evaluar, la opción viable en la permanente capacitación en cursos y talleres.

La carencia de recursos didácticos o los que existen se encuentran en mal estado, se puede solventar con recursos innovadores elaborados o adquiridos.

Para superar la apatía, es menester que el docente se motive para utilizar recursos, aspectos indispensables dentro del proceso educativo para obtener resultados de aprendizaje sólido y permanente.

Cuando no existan las condiciones físicas idóneas para la utilización de recursos modernos, lo más viable es acondicionar una sala de uso múltiple.

#### **1.9.6. METODOLOGÍA PARA EL MANEJO DE RECURSOS DIDÁCTICOS.**

Kieffer y Cochran 1977 pág. 25 adaptar un esquema básico del uso de recursos didáctico sustentados en los siguientes puntos.

“Preparación previa del docente: Al realizar la planeación debe seleccionar el recurso didáctico”.

“Preparación del ambiente en el aula: es necesario conseguir previamente el recurso”.

“Preparación del grupo de alumnos: realizar una introducción al tema, se interroga a los alumnos para determinar lo que saben de él”.

“Utilización para reforzar el aprendizaje. Esta se puede realizar inmediatamente después de presentar el recurso”.

El investigador analizando el esquema básico del uso de recursos didácticos considera que el docente está en la obligación de seleccionar los recursos, dominar el manejo y determinar su utilidad posteriormente se trabajara de manera individual o grupal es preciso asegurar que todos los estudiantes realicen la acción de manipular, observar, experimentar es el más perfecto medio para que los niños se involucren de manera positiva y receptiva ante los nuevos conocimientos que se le pretenden enseñar tiene que ver directamente con el desarrolla las capacidades.

### **1.9.7.TIPOLOGÍA DE RECURSOS DIDÁCTICOS PARA DESARROLLAR LAS ÁREAS BÁSICAS.**

Existe una variedad de recursos didácticos cuya intencionalidad pedagógica implica un gran valor didáctico, su importancia radica o constituye una valiosa ayuda al proceso de enseñanza – aprendizaje, las mismas que reúnen ciertas características para su manipulación y exploración ser manejables, ni muy grandes ni muy pequeños, resistentes seguros, no tóxicos, atractivos, variados, los cuales se utiliza de forma gradual y secuencial.

La creación, distribución y uso técnico de recursos didácticos debe estar en función de la planificación, concebida como motor de enriquecimiento global del estudiante, constituyendo de gran ayuda a la estimulación en el área motriz, cognitivo, lingüístico y socio afectivo.

### **1.10. RECURSOS DIDÁCTICOS QUE ESTIMULAN EL DESARROLLO MOTRÍZ.**

Hernández pág.75 “define a la motricidad fina a las habilidades que el niño va progresivamente adquiriendo, para realizar actividades finas y precisas con sus manos, que le permitan tomar objetos, sostenerlos y manipularlos con destreza el ritmo de evolución de estas conductas depende, de la integración neuro-sensorial

alcanzada por el niño, de su madurez neuro-muscular, el desarrollo de la coordinación mano ojo y de la estimulación ambiental recibida."

El investigador considera al desarrollo de la actividad motriz al conjunto de cambios del estudiante a lo largo de toda su vida a través de los diferentes estímulos que adquiere. Ocurre a causa de tres procesos: la maduración, el crecimiento y el aprendizaje, por lo general el movimiento motriz fino se va dando en el siguiente orden: pinza con tres dedos, presión de pinza.

Para alcanzar los objetivos del desarrollo motriz enlistemos los recursos didácticos que permite la probabilidad de manipular, explorar y recrear las manos del estudiante.

### **EL PLANTADO.**

Está compuesto por una base de material resistente perforado de madera, con palillos de madera de distinto grosor o elemento figurativo.

### **CLASES DE PLANTADO.**

Las distintas clases de plantado están determinadas por:

- El tipo de elementos a plantar, figurativas y no figurativas.
- La calidad de elementos a plantar, tamaño, color y grosor.
- La cantidad de elementos a plantar.

### **EL ENCAJE PLANO.**

Consiste en una silueta con o sin cortes que se inserta en un planche del cual fue calado, este elaborado de madera.

### **Clases de encajes**

- Encajes planos con colores lógicos.
- Cantidad de contornos de figuras caladas de la planche, tablero base.

- Cantidad de partes en los que dividen las figuras del encaje.

### **EL ENSARTADO.**

Consta de una base firme con uno o más ejes perpendiculares, donde se introduce objetos perforados.

#### **Clases de ensartado.**

- La cantidad y calidad de los ejes perpendiculares.
- La cantidad de piezas a ensartar.
- Los tipos de cortes de las figuras sinuosos (auto correctos y rectos)

### **ROMPECABEZAS.**

Es todo juego que sirve para componer una figura combinando sus pedazos en cada una de ellas hay una parte de la misma, las líneas y los colores suelen guiar su recomposición.

#### **Clases de rompecabezas.**

- Cantidad y calidad de imágenes.
- Cantidad y calidad de cortes de la imagen o escena.

### **JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN DE BLOQUES.**

Son cuerpos geométricos tridimensionales elaborados con esponja, madera o plástico.

#### **Clases de bloques**

- Bloques de construcción por superposición de piezas.
- Bloques de construcción por encajes.

- Bloques de construcción por .ensartado

### **ENHEBRADOS, CUENTAS Y CANUTILLOS.**

Sn materiales plásticos o de madera de variedad de colores y tamaños que nos permiten generar una gran cantidad de posibilidades para trabajar con los estudiantes.

#### **Clases de enhebrado**

- Cuentas canudillos de colores.
- Enhebrado de frutas.
- Enhebrado de rosetas.
- Enhebrados figurativos.

### **LA TORRE ROSA.**

Consiste en diez cubos de madera, todos del mismo color, el más grande en un cuadrado de diez centímetros de lado, hasta llegar al más pequeño de un centímetro.

### **LOS ENCAJES SÓLIDOS.**

Es un soporte de madera maciza de color natural, todos de la misma forma y dimensión, cada uno tiene diez piezas de madera de forma cilíndrica, que han de encajar en los agujeros del soporte. Cada cilindro tiene encima un botón para cogerlo.

#### **CLASES DE SOPORTE.**

- Cilindros de secciones iguales, pero de altura diferente.
- Cilindros de igual altura, pero disminuye gradualmente el más pequeño un centímetro, aumentando cada uno un centímetro.



## **JUEGOS DE BARRAS DE SECCIÓN CUADRADA.**

Son barras cuadradas de madera de trece milímetros de lado los más largo mide un metro y lo más corto diez centímetros, se denomina barras rojas por el color.

### **1.11. RECURSOS DIDÁCTICOS QUE ESTIMULAN EL DESARROLLO COGNITIVO.**

Se refiere al aprendizaje, al conocimiento propiamente dicho al pensamiento, al desarrollo de la inteligencia y todas sus capacidades, la parte fundamental de esta área es la adquisición de esquemas corporales, espacio, tiempo, el desarrollo de la comprensión, memoria, iniciativa, capacidad de adaptarse y resolver problemas y dificultades.

Fernández, José 2.007. pág. 57 “define a la inteligencia como el conjunto de procesos por medio de los cuales el niño organiza mentalmente la información que recibe a través de los sistemas censo-perceptuales para resolver situaciones nuevas, con base a experiencias pasadas”.

Para hablar del desarrollo cognoscitivo del niño, no se puede dejar de lado a Jean Piaget , concibió al niño como constructor de conocimiento, de manera que éste es el resultado de la maduración biológica, las experiencias con objetos en sentido físico y lógico-matemático.

De esta manera, el término equilibrio lleva consigo la idea de adecuación gradual entre la actividad mental del niño, o sea, sus estructuras cognoscitivas, y su medio. Por lo tanto, el aprendizaje es el resultado de intercambios específicos con el exterior, mientras que el desarrollo es el resultado de la equilibración.

Al momento del nacimiento y hasta los 2 años, el desarrollo cognoscitivo de los niños se caracteriza, por un considerable avance en sus habilidades para organizar

y coordinar sensaciones con acciones y movimientos físicos. Es decir, el comienzo del período sensorio motor (desde el nacimiento hasta los 2 años), dispone de una serie de reflejos proporcionados por la herencia para interactuar con su medio.

Con relación a estas teorías el investigador argumenta a la estructura cognitiva al conjunto de procesos que promueven el desarrollo de la inteligencia mediante percepciones, la relación activa de actividades de estimulación basada en la utilización de recursos didácticos y las diferentes experiencias que constituyen el alto nivel de almacenamiento de información facilitando al estudiante en el proceso evolutivo, las cuales permite una visión organizada y jerarquizada para articular el aprendizaje de conceptos y teorías.

Existe una variedad de recursos didácticos diseñados que provocan le libre manipulación activa de los estudiantes, con ellos se pretende desarrollar la inteligencia, capacidad, atención y concentración, estos recursos son:

### **LAS LOTERÍAS.**

Es un tablero base, con figuras, grafismos u otros elementos distribuidos en casilleros y planchuelas con figuras iguales a la del tablero base para superponerlos.

#### **Clases de loterías**

- De idénticos
- De integración, parte todo.
- De relación

### **LOS DOMINÓS.**

Los dominios compuestos por 28 fichas rectangulares divididas en 2 cuadrados, en cada uno de las cuales llevan marcado un color o una imagen, las imágenes pueden ser figurativas o no figurativas.

### **Clases de dominós**

- De idénticos
- De relación
- De integración parte – todo.

### **JUEGO DE TARJETAS.**

Son tarjetas confeccionados en cartón, material sintético su número varía de 3 a 12.

### **Clases de tarjetas**

- Tarjetas que ejercitan nociones espaciales: adelante – atrás.
- Tarjetas que ejercitan la constante de color.
- Tarjetas que ejercitan la constante de tamaño.
- Tarjetas que ejercitan la noción de tiempo: secuencia temporal.
- Tarjetas que ejercita la noción causa – efecto.

### **ENSAMBLES MATEMÁTICOS.**

Está formado por 10 planchas de madera de 20 x 10 en dibujados con símbolos matemáticos y dibujo de objetos en equivalencia al símbolo.

Cada plancha está dividida en dos partes con diferente trazo, para que los estudiantes relacionen el numeral con la cantidad y ensamblen.

### **Clases de ensambles.**

- Ensamblés figurativos.
- Ensamblés no figurativos.

### **GEOPLANO.**

Consiste en tablero cuadrado de 25 x 25 cm con clavijas de 15 a 20 cm de altura, con una separación de 2 x 2 cm y un juego de lijas de colores.

## **TABLAS DE TACTO.**

Son piezas de madera o cartón sobre la cual hay pegados papeles de rugosidad diferente: desde el más fino al papel de lija más áspero.

### **Clases de tablas**

- Tablas con materiales como: lana, nylon, algodón, seda, pana.

## **GRADACIONES EN MADERA.**

Son maderas del mismo color y la misma medida como: cedro, nogal, pino, ciprés.

### **Clases de gradación**

- De longitud
- De forma

## **RULETA DE NÚMEROS.**

Es una ruleta elaborada en cartón de 15 cm de diámetro y separadas los espacios del 1 al 10, y un juego de cubos.

## **LA CUBETA DE HUEVOS.**

Consiste en una cubeta de huevos con 10 espacios, sitio en el que se coloreara los huevos de plástico cortados en dos partes en una de ellas se dibujara los números del 1 al 10.

## **1.12. RECURSOS DIDÁCTICOS QUE ESTIMULAN EL DESARROLLO ÁREA LINGÜÍSTICA.**

El aprendizaje de la lectura y la escritura parte del desarrollo del lenguaje oral, enseñar a hablar significa llevar gradualmente a tomar la palabra, a expresar con claridad y precisión sentimiento, ideas, conocimientos y pensamientos es decir aprende el funcionamiento de la oralidad

El enfoque comunicativo de la lengua facilita la articulación de este año de , haciendo énfasis en los procesos comunicativos como: escuchar, hablar; leer y escribir. También los docentes debemos considerar y propiciar en los estudiantes procesos lúdicos de aprendizaje, que son el eje transversal para todas las actividades indicadas en la reforma.

Como docente de primer año de Básica, debe preparar al estudiante para el aprendizaje de la lectura y la escritura, debe iniciar con un método que desarrolle la expresión y la comprensión oral, ayude a crear el hábito y el gusto por la lectura de diversos textos y les permita expresarse en forma escrita con sus propios rasgos, produciendo textos a partir de situaciones reales de comunicación. Todo esto para que los niños y las niñas sean parte de la cultura escrita, para ellos enlistamos los siguientes recursos didácticos.

### **AMBIENTE ALFABETIZADOR.**

El ambiente alfabetizador es el espacio comunitario, escolar o familiar, donde se desenvuelven el estudiante y que, de forma natural, los va involucrando en la cultura escrita. Dicho de otra forma, el niño y la niña encuentran en su barrio textos escritos que les indican su golosina favorita, afiches, rótulos, etc., y los van introduciendo en la lectura y la escritura.

### **MATERIAL TRAÍDO DE CASA.**

Este material proviene de la sociedad en que se encuentran inmersos el niño y la

niña desde su nacimiento. Se trata de carteles, rótulos, etiquetas, folletos, guías, afiches e invitaciones que cualquier persona necesita utilizar para resolver situaciones prácticas con autonomía.

### **INFORMATIVO: MENSAJES, INVITACIONES, CHISTES Y NOTICIAS.**

Es una cartelera con mensajes con invitaciones, oficios, reuniones con padres o madres de familia, entre otros, Allí se ubican noticias de la prensa escrita relacionadas con los deportes, los animales o la vida social y política del entorno. Léalas y anímelos para que las traigan de, sus hogares. Se pueden poner invitaciones a fiestas, inauguraciones deportivas, funciones de títeres o de cine.

### **RINCÓN DE LECTURA.**

Este espacio favorece la lectura y la escritura y a través de ello al desarrollo del lenguaje, allí los educandos acceden en forma libre a varios materiales: letras de lija, crucigramas, gráficos de secuencias lógicas, dominó de vocales, láminas, cartillas fonológicas, etc.

### **BIBLIOTECA DE AULA.**

Es parte del ambiente alfabetizador y el espacio más importante para potenciar la lingüística. La biblioteca es un lugar donde se hace realidad el placer de la lectura. Este espacio debe ser tranquilo, agradable, de poca circulación, para que no interfieran los compañeros o las actividades que se realizan en el resto de la clase. Los tipos de textos son los siguientes.

#### **TEXTOS ENUMERATIVOS.**

Son datos e informaciones puntuales para recordar, registrar localizar, manejar, ordenar.

- Lista de compras.
- Etiquetas.
- Comunicación de resultados.

## **TEXTOS INFORMATIVOS.**

Son textos informativos que facilitan informar e informarnos de temas generales, acontecimientos y sucesos.

- Diarios y revistas.
- Noticias.
- Artículos y reportajes.
- Anuncios y avisos clasificados.
- Invitaciones, cartas.

## **TEXTOS LITERARIOS.**

La practica literaria ayuda a los estudiantes a disfrutar, expresar, pasar un buen momento, convirtiendo en un espacio de comunicación y expresión literaria.

- Cuentos.
- Poesías.
- Canciones.
- adivinanzas.
- Tiras cómicas.
- Teatro, títeres

## **TEXTOS EXPOSITIVOS.**

Estos textos facilitan estudiar, aprender, enseñar demostrar, comunicar conocimientos y discutir ideas.

- Libro de textos escolares.
- Libro de consultas.
- Biografías.
- Revistas.

## **TEXTOS DESCRIPTIVOS.**

Enseña y aprende hacer cosas, comunicar instrucciones y regular el comportamiento.

- Instructivos escolares.
- Reglamento y normas de juego.
- Instrucciones para elaborar trabajos manuales.
- Instrucciones de manejo de aparatos eléctricos.

## **RELATOS INDIVIDUALES.**

El primer año de Básica debe estimular el desarrollo del lenguaje oral que favorecerá más tarde el aprendizaje de la lectura y la escritura, mediante esta actividad puedan expresar sus ideas, sentimientos, vivencias, sueños y fantasías. Estos ejercicios favorecen el incremento del vocabulario adecuado y preciso, la combinación de palabras en frases y oraciones, la construcción gramatical de oraciones y el ordenamiento lógico y secuencial del mensaje. Se debe proporcionar un ambiente de calidez, a partir de sus diversos usos y funciones, formales o informales, de expresiones orales con juegos o diálogos espontáneos, donde se involucre y promueva el desarrollo del lenguaje expresivo.

En conversaciones o diálogos generados por los niños, las niñas o usted sobre una actividad, suceso, observación, opinión, vivencia particular o momento concreto, déjeles expresarse de forma espontánea, creando un ambiente de confianza para que puedan entender y participar.

También puede conversar sobre los programas favoritos de televisión de los niños y las niñas, o generar confianza para que cuenten sus sueños o las situaciones que viven en su hogar.



## **APRENDIZAJE DE CANCIONES, RIMAS Y TRABALENGUAS.**

En el primer año de Básica, los estudiantes aprenden canciones, recitaciones, rimas, trabalenguas y adivinanzas; es una estrategia para comenzar la jornada diaria: saludar cantando, aprender los días de la semana, iniciar un tema con una canción, etc.

En la etapa adulta siempre recordamos .las canciones o rimas aprendidas en esta época de nuestra vida.

El aprendizaje de estos textos ayuda al desarrollo del lenguaje oral receptivo, es decir, a la percepción y discriminación auditiva de palabras, frases y oraciones.

Que el niño y la niña aprendan textos orales desde un proceso intencionado ayudará a reflexionar sobre las características de estos dos lenguajes: al hablar parece que no hacemos separaciones entre palabras; al escribir, las separamos; las canciones y trabalenguas no solo son habladas, se las-puede escribir; al hablar no tenemos una formalidad, cuando escribimos ordenamos y seleccionamos las ideas.

### **1.13. RECURSOS DIDÁCTICOS QUE ESTIMULAN EL DESARROLLO SOCIAL AFECTIVO.**

A partir de los cinco años de edad aparece el juego corporativo en el que cada niño asume un rol determinado el juego tiene un sentido y un orden. Asimismo, las relaciones con otros niños y adultos empiezan a tener mayor importancia.

La incorporación del niño/a al medio social en que vive tiene dos vertientes, la adaptación al mundo de los demás y la autonomía progresiva frente a ese entorno que le rodea y a las necesidades de la vida diaria. Dentro de este contexto abordaremos los elementos más próximos al niño en relación a la adquisición de hábitos básicos y la evolución que experimenta en el juego.

## **PROMOCIÓN DEL DESARROLLO SOCIAL.**

El niño debe aprender a compartir. No es innato.

- 1- Hábitos de autonomía. Auto cuidado.
- 2- Oportunidad de relación. Relacionarse con niños de la escuela.
- 3- Oportunidades de relación en casa y en la escuela.
- 4- Las órdenes deben tener su origen: consistente, firme y coherentes.

Todo esta variedad de juegos en equipo, acompañado de recursos llamativos e interesantes ayudara al estudiante, mantener motivado y predispuesto con una buena autoestima, buena relación social y afectiva con el mundo que lo rodea, en tal motivo proponemos algunos recursos didácticos para fortalecer esta área.

## **CAPITULO II.**

### **2. DISEÑO DE LA PROPUESTA.**

**“ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA PARA LA UTILIZACIÓN DE RECURSOS DIDÁCTICOS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE EN EL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA IGNACIO FLORES HERMANO MIGUEL DE LA PARROQUIA ANTONIO JOSÉ HOLGUÍN DEL SECTOR SANTA LUCÍA, CANTÓN SALCEDO, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2.011 – 2.012.”**

#### **2.1. RESEÑA HISTÓRICA DE LA ESCUELA “IGNACIO FLORES HERMANO MIGUEL”**

La escuela fusionada “Ignacio flores- Hermano Miguel” de la Parroquia Antonio José Holguín, cantón Salcedo, es el resultado de las dos escuelas existentes, la de varones llamada “Ignacio Flores” de cual existe la referencia que fue fundada en el año 1.904 como escuela sin nombre y de las mujeres “Hermano. Miguel” que fue fundada en 1.930.

La escuela Ignacio Flores fusionada en la casa del señor Leopoldo Villacis, posteriormente el Sr. Cirilo Torres, dono el terreno de una extensión de 20 x 20 m en este sitio en el año 1.944 los padres de familia construyeron dos aulas de adobe guiados por el Sr. Profesor Ramón Chávez que era director de la Escuela, en aquel entonces la institución ya contaba con dos maestros, en el año 1.958 fue construido el otro bloque con dos aulas más en la parte frontal del mismo sitio.

La escuela “Hno. Miguel” tuvo como primera maestra a la Srta. Mercedes Garcés y funcionaba en su propia casa por falta de local escolar.

Más tarde el municipio de Salcedo donó un terreno comprado a don Víctor Pérez y proporcionó la construcción de dos aulas de ladrillo y cemento así como la vivienda para el maestro esto fue más o menos por el año de 1.958.

Luego el 22 de enero de 1970 las dos escuelas se fusionan por disposición de las autoridades de educación pasando a ser escuela mixta con el nombre de “Ignacio Flores- Hno. Miguel”

El ilustre municipio de Salcedo el 30 de abril de 1978 compró para la escuela un terreno de casi 4000 m cuadrados, a los señores: José Carlos Villacis, Lucía Romero y Ángel Pérez ante gestiones realizadas por el señor Alfredo Albán Director del plantel este terreno se dona al ministerio de educación con la finalidad que la DINACE proporcione la construcción toda vez que la escuela cuenta con diez paralelos y sus insuficientes las seis aulas existentes, por lo que funciona en la casa parroquial y en casas particulares. En 1.983 se empieza a construir las aulas en el nuevo terreno bajo la dirección del Sr. Aníbal Tapia Director de la escuela.

El consejo provincial, el Municipio de Salcedo, la DINACE y la colaboración de los padres de familia mediante mingas construyeron cinco aulas y una cancha de básquet hasta el año 1986 en que se hace cargo de la Dirección del plantel la Lic. Balvina Soria logrando incrementar el espacio físico mediante gestiones hasta el año 2.009 en que cesan sus funciones quedando por disposición de las autoridades competentes como directora encargada la Lic. Inés Bautista.

### **SITUACIÓN ACTUAL.**

En la actualidad el Centro Educativo “Ignacio Flores- Hno. Miguel” cuenta con una infraestructura moderna donada por la DINCE en la que elaboran 24 maestros con 394 estudiantes desde primero hasta el décimo año de Educación General Básica.

Constituyéndose en una institución de prestigio logrado con esfuerzo y dedicación de maestros y estudiantes que han sabido poner a lo largo de todo el tiempo muy en alto el nombre de nuestro plantel juntamente con la unidad y colaboración de los padres de familia, y así deberemos seguir trabajando toda la comunidad educativa juntos hacia un mismo ideal.

Cabe también señalar que en la actualidad está bajo la acertada dirección de la Lic. Inés Bautista Salazar, nuestra institución tiene una infraestructura moderna, laboratorios de Ciencias Naturales, Computación e Inglés los mismos que permiten brindar una educación de calidad y calidez en la que los principales beneficiados son los estudiantes.

## **2.2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.**

El instrumento que se utilizó para recopilar la información es la guía de observación, la misma que fue aplicada a 31 estudiantes del primer año de educación básica de la escuela Ignacio Flores Hermano Miguel con la finalidad de identificar acerca del manejo y utilización de recursos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

**1.- ¿El estudiante demuestra atención, concentración en las actividades dirigidas?**

**Cuadro N° 2.1.**

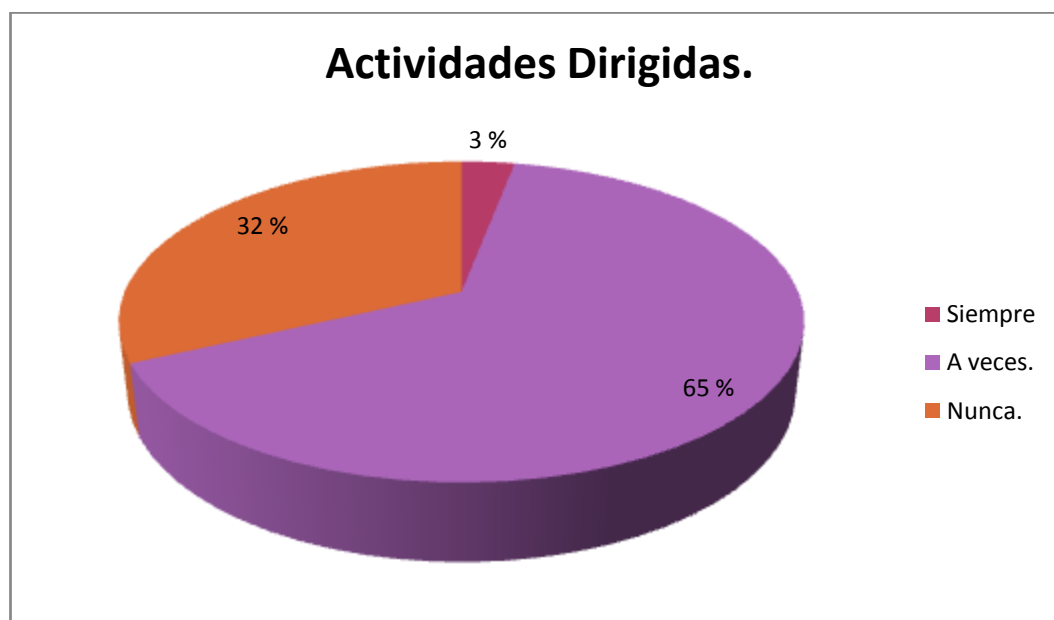
**Actividades dirigidas.**

<b>Parámetros.</b>	<b>Frecuencia.</b>	<b>%</b>
Siempre	1	3
A veces	20	65
Nunca	10	32
Total.	31	100

*Fuente: Estudiantes del primer año de Educación General Básica.*

*Elaborado: Investigador.*

**Grafico N° 2.1.**



*Fuente: Estudiantes del primer año de Educación General Básica.*

*Elaborado: Investigador.*

Del determinado grupo de estudiantes observados se determina que el 3 % demuestra atención en las clases, el 65 % a veces y el 32 % nunca, este porcentaje se obtiene debido a que el docente no orienta sus clase de manera dinámica, motivando a los estudiantes a la construcción de su conocimiento mediante la manipulación de recursos didácticos llamativos e interesantes que facilitara el proceso de aprendizaje, este resultado permite determinar que el docente sigue utilizando métodos y técnicas tradicionalistas.

## 2.- ¿En qué paso de ciclo didáctico utiliza recursos didácticos el estudiante?

### Cuadro N° 2.2.

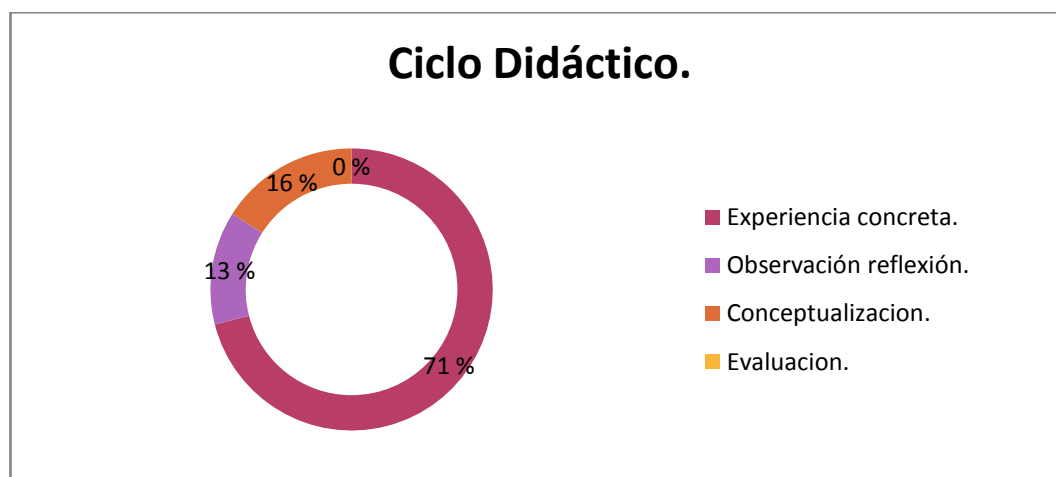
#### Ciclo didáctico.

Parámetros.	Frecuencia.	%
Experiencia concreta.	22	71
Observación reflexión.	4	13
Conceptualización	5	16
Evaluación	0	0
Total.	31	100

Fuente: Estudiantes del primer año de Educación General Básica.

Elaborado: Investigador.

### Grafico N° 2.2.



Fuente: Estudiantes del primer año de Educación General Básica.

Elaborado: Investigador.

Los resultados adquiridos en estos ítems nos determinan que los docentes en un porcentaje de 71 % utilizan recursos didácticos en la experiencia concreta, 13 % en la observación, y 16 % en la conceptualización, mediante este análisis nos confirma que estudiantes no manipulan los recursos didácticos concretos solo se limitan a observar carteles, láminas, siendo un aspecto no favorable, en donde se refleja que no existe recursos didácticos o el desconocimiento del docente en la utilización adecuada y oportuna de recurso didáctico, el análisis revela el recurso que utiliza el docente son carteles y textos escolares aspectos que no validan a al desarrollo de destrezas. Por lo tanto es indispensable conocer el manejo técnico de recursos didácticos.

### 3.- El estudiante genera un ambiente de entusiasmo por el aprendizaje.

#### Cuadro N° 2.3.

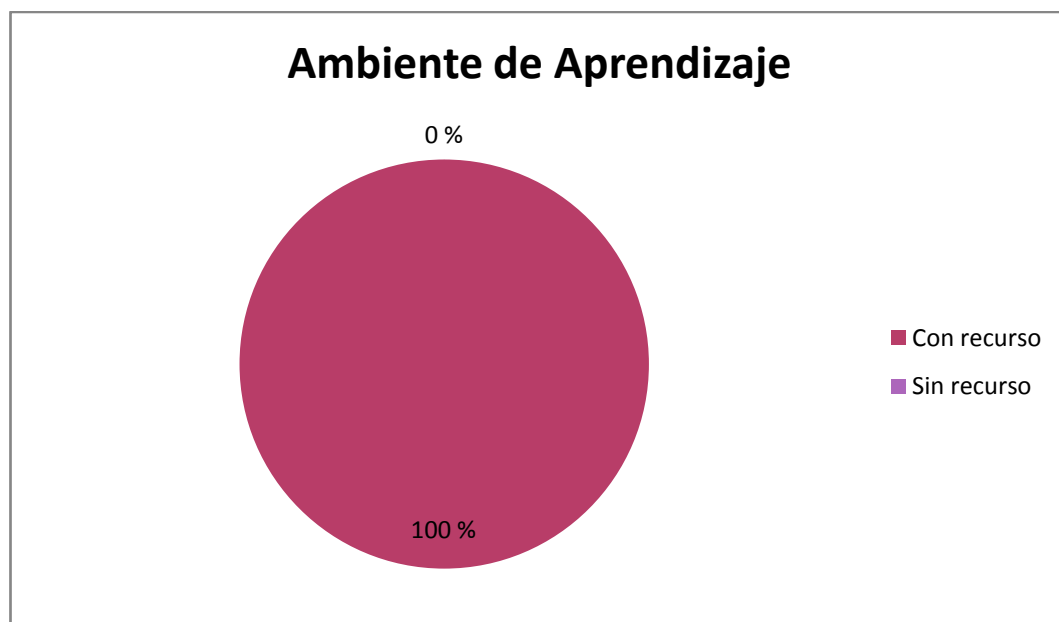
##### Ambiente de aprendizaje.

Parámetros.	Frecuencia.	%
Con recursos didácticos.	31	100
Sin recursos didácticos.	0	0
Total.	31	100

Fuente: Estudiantes del primer año de Educación General Básica.

Elaborado: Investigador.

#### Grafico N° 2.3.



Fuente: Estudiantes del primer año de Educación General Básica.

Elaborado: Investigador.

Los datos presentados en este gráfico me permite apreciar que el 100 % de estudiantes genera entusiasmo por aprender utilizando recursos aunque este no es llamativo, en tal virtud se puede observar que hay participación pero no es significativa ni existe entusiasmo, esto se debe a que el docente utiliza como recurso carteles y el pizarrón, las actividades son de carácter rutinaria es decir que el docente utiliza los mismos recursos para las horas clases, por lo tanto es de gran importancia proporcionar información de la utilización de una gama de recursos didácticos.



**4.- Los recursos didácticos que utiliza el estudiante en el proceso de aprendizaje son:**

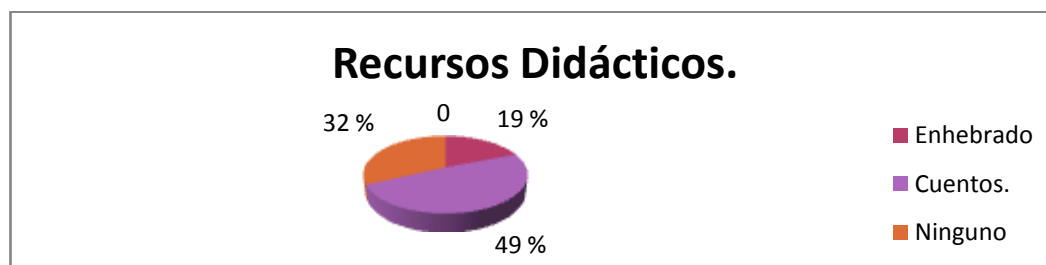
**Cuadro N° 2.4. Recursos didácticos.**

Parámetros.	Frecuencia.	%
El plantado.	0	0
Enhebrado.	6	19
Dominós.	0	0
Ensamblajes matemáticos	0	0
Ensartado.	0	0
Loterías.	0	0
Ruleta de números	0	0
Geoplano.	0	0
Encaje plano	0	0
Cuentos	15	49
Ninguno.	10	32
Total.	31	100

*Fuente: Estudiantes del primer año de Educación General Básica.*

*Elaborado: Investigador.*

**Grafico N° 2.4.**



*Fuente: Estudiantes del primer año de Educación General Básica.*

*Elaborado: Investigador.*

Mediante la observación se puede verificar que el 19 % de estudiante manipula el enhebrado, el 49 % lee cuentos y el 32 % no utiliza recursos, de lo expuesto se puede deducir que no disponen de recursos didácticos los pocos que dispone son adquiridos hace mucho tiempo atrás, poniendo en evidencia que existe mucho descuido, falta de información en la elaboración, adquisición o auto gestión de recursos didácticos por parte del docente, determinando una realidad que no cubre las expectativas del estudiante, hay que tener en cuenta la carencia de recursos didácticos interesantes, llamativos en el salón de clase perjudican considerablemente el desarrollo de sus capacidades.

**5.- La evaluación de los conocimientos se realiza mediante la utilización de recursos didácticos.**

**Cuadro N° 2.5.**

**Evaluación.**

<b>Parámetros.</b>	<b>Frecuencia.</b>	<b>%</b>
Siempre	0	0
A veces	0	0
Nunca	31	100
Total.	31	100

*Fuente: Estudiantes del primer año de Educación General Básica.*

*Elaborado: Investigador.*

**Grafico N° 2.5.**



*Fuente: Estudiantes del primer año de Educación General Básica.*

*Elaborado: Investigador.*

Este resultado permite apreciar que los docentes en un total del 100 % no utiliza recursos didácticos para aplicar la evaluación, lo que refleja claramente la utilización de hojas con consignas o el texto de trabajo, esto constituye al desconocimiento del gran resultado que se adquiere realizando la evaluación con recursos, con estos antecedentes la inclinación segura es ejecutar las evaluaciones mediante el manejo técnico de recursos didácticos llamativos, interesantes que motiva al estudiante a un mejor aprendizaje.

## 6.- El estudiante utiliza en forma individual los recursos didácticos

### Cuadro N° 2.6.

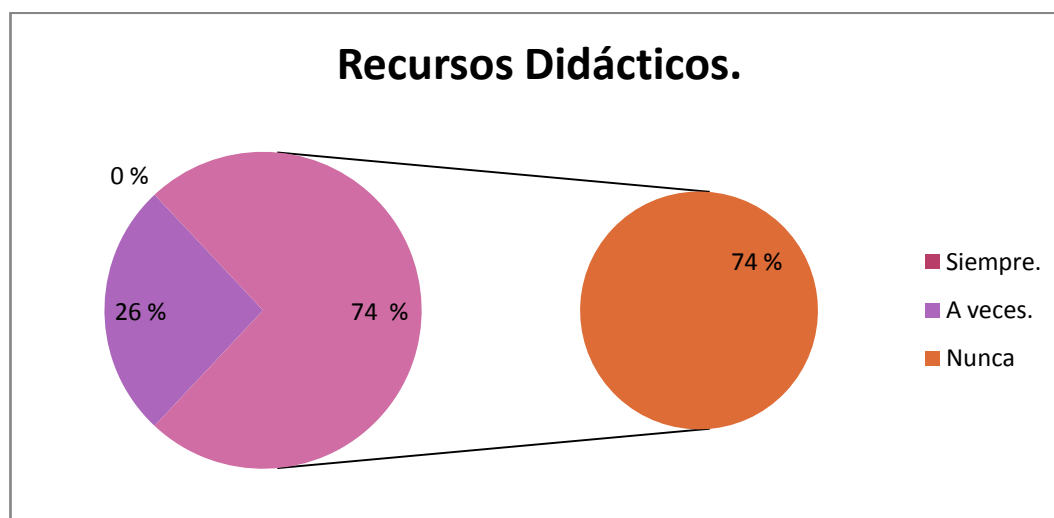
#### Recursos didácticos.

Parámetros.	Frecuencia.	%
Siempre	0	0
A veces	8	26
Nunca	23	74
Total.	31	100

Fuente: Estudiantes del primer año de Educación General Básica.

Elaborado: Investigador.

### Grafico N° 2.6.



Fuente: Estudiantes del primer año de Educación General Básica.

Elaborado: Investigador.

La realidad que se obtiene en ambiente es absolutamente negativa los estudiantes en un porcentaje del 26 % manipulan recursos a veces y el 74 % nunca poniendo en evidencia que no utilizan recursos individualmente por carencia, estar en mal estado y la falta de predisposición para planificar talleres para su elaboración, por desconocimiento del manejo.

**7.- Los recursos didácticos que manipula el estudiante son:**

**Cuadro N° 2.7.**

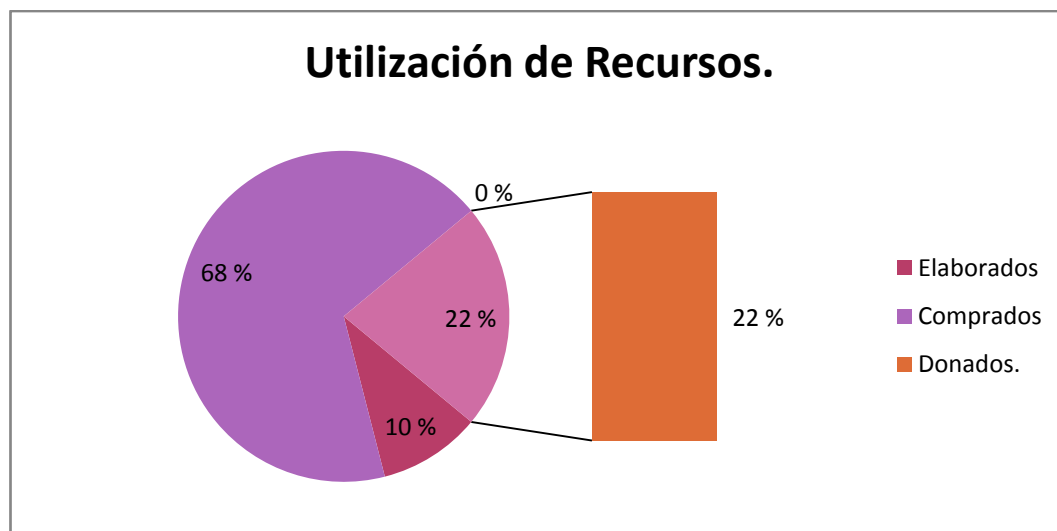
**Utilización de recursos didácticos.**

<b>Parámetros.</b>	<b>Frecuencia.</b>	<b>%</b>
Elaborados por el docente.	3	10
Comprados	21	68
Donados por alguna institución	7	22
Elaborado por los estudiantes	0	0
Total.	31	100

*Fuente: Estudiantes del primer año de Educación General Básica.*

*Elaborado: Investigador.*

**Grafico N° 2.7.**



*Fuente: Estudiantes del primer año de Educación General Básica.*

*Elaborado: Investigador.*

La fuente de información verifica que el 10 % de estudiante manipula recursos elaborados por el docente. El 68 % comprados y el 22 % donados, estos aspectos responde al conformismo del docente, a la falta de predisposición en la elaboración, por tal circunstancias ponemos en consideración una guía didáctica en donde se encontrará información de elaboración y utilización de recursos didácticos.

**8.- Dispone el estudiante de variedad de recursos didácticos para desarrollar sus áreas básicas.**

**Cuadro N° 2.8.**

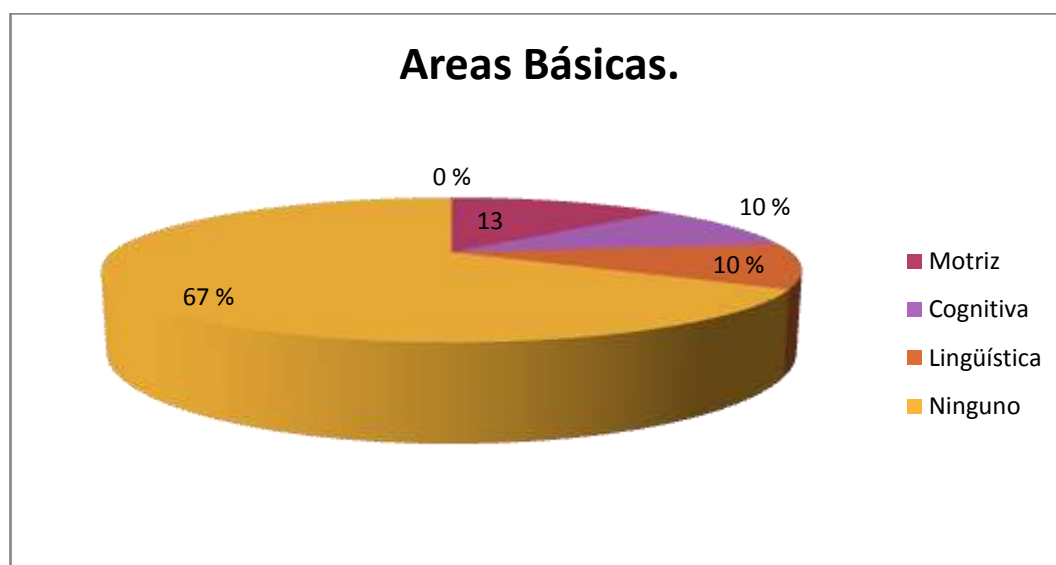
**Áreas básicas.**

<b>Parámetros.</b>	<b>Frecuencia.</b>	<b>%</b>
Motriz.	4	13
Cognitiva.	3	10
Lingüística.	3	10
Social Afectivo.	0	0
Ninguno	21	67
<b>Total.</b>	<b>31</b>	<b>100</b>

*Fuente: Estudiantes del primer año de Educación General Básica.*

*Elaborado: Investigador.*

**Grafico N° 2.8.**



*Fuente: Estudiantes del primer año de Educación General Básica.*

*Elaborado: Investigador.*

Con estos datos se confirma se confirma el escaso porcentaje de recursos, apreciando que el 13 % de recursos coadyuvan al desarrollo del área motriz, el 10 % el área cognitiva, 10 % el área lingüística el 67 % ninguno. Estos resultados se obtiene posiblemente por falta de iniciativa, en gestionar, elaborar, comprar o participar en talleres de capacitación de elaboración, dentro de este contexto se puede deducir la carencia de recursos didácticos obstaculiza el desarrollo y fortalecimiento de las áreas básicas.

**9.- Los recursos didácticos que utiliza el estudiante son:**

**Cuadro N° 2.9.**

**Manipulación de recursos.**

<b>Parámetros.</b>	<b>Frecuencia.</b>	<b>%</b>
Concretos.	4	13
Innovadores.	0	0
Interesantes.	0	0
Ninguno.	27	87
Total.	31	100

*Fuente: Estudiantes del primer año de Educación General Básica.*

*Elaborado: Investigador.*

**Grafico N° 2.9.**



*Fuente: Estudiantes del primer año de Educación General Básica.*

*Elaborado: Investigador.*

Los datos presentados permite apreciar que El 87 % de estudiante no manipulan recursos didácticos, solo el 13 % utilizan recursos concretos, los resultados que arrojan en la observación se determina que en la institución no existe recursos didácticos innovadores que contribuyan al estudiante a manipular y descubrir aprendizajes significativos, en tal virtud es urgente actualizar en la utilización y manejo técnico de recursos didácticos.

**10.- Los recursos didácticos que dispone la institución están en:**

**Cuadro N° 2.10.**

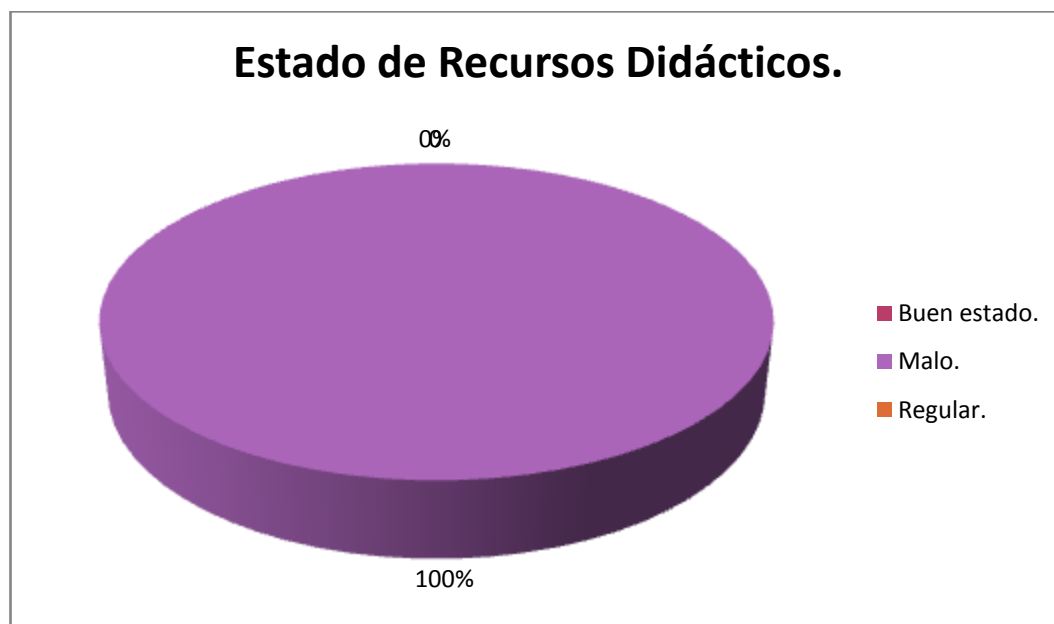
**Estado de los recursos didácticos.**

<b>Parámetros.</b>	<b>Frecuencia.</b>	<b>%</b>
Buen estado	0	0
Malo	31	100
Regular	0	0
Total.	31	100

*Fuente: Estudiantes del primer año de Educación General Básica.*

*Elaborado: Investigador.*

**Grafico N° 2.10**



*Fuente: Estudiantes del primer año de Educación General Básica.*

*Elaborado: Investigador.*

Mediante la interpretación de gráfico se pone en evidencia que el 100 % de recursos existentes están en mal estado por los determinados años de uso y la falta de conservación, por consiguiente propongo una propuesta de carácter significativo en donde ayudara al docente conocer la elaboración, manejo técnico de recursos didácticos innovadores.

### **2.3. ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA APLICADA AL DOCENTE 1.**

El instrumento que se utilizó para recopilar la información es la entrevista, la misma que fue aplicada a dos docentes de la escuela Ignacio Flores Hermano Miguel con la finalidad de conocer sus opiniones y el grado de conocimiento de los docentes acerca del manejo técnico de recursos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

#### **1.- ¿Cuál es la función de los recursos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje?**

El docente informa que los recursos didácticos en el proceso de enseñanza son útiles y necesarios, permitiendo al niño relacionar e interactuar con material concreto, tomando en cuenta esta consideración la función actual de los recursos sean auténticos medios para generar aprendizajes significativos mediante su empleo activo, dentro de este contexto sería conveniente plantear y cumplir las funciones complementarias.

#### **2.- ¿Qué tipos de recursos didácticos dispone en el salón de clases?**

El docente manifiesta en las horas clase utiliza materiales del entorno, semillas cuentos, material de desuso, esta situación se presenta a la falta de actualización y fortalecimiento de un nuevo campo de enseñanza, desde este punto de vista la particularidad del recurso no se trata de un medio práctico para enseñar sino conseguir a través de él una respuesta positiva integrada y divertida motivando su crecimiento creativo tanto como intelectual.

#### **3.- ¿Cuáles son las ventajas que obtiene usted al utilizar los recursos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje?**

El docente informa en el momento de utilizar los pocos recursos se detecta ventajas como el interés, participación, por lo anotado es importante destacar que



el recurso es el perfecto instrumento para que los estudiantes se involucren de manera positiva y receptiva ante los nuevos conocimientos que se pretenden enseñar.

**4.- ¿En qué momento del ciclo didáctico del proceso de enseñanza aprendizaje, utiliza los recursos didácticos?**

El docente responde que utiliza como recurso la grabadora en la experiencia concreta para realizar actividades de motivación, esta situación se da con frecuencia convirtiendo en rutinas de todos los días en tal motivo estos antecedentes obliga a una continua transformación e introducción en todo momento que sea necesario la utilización de recursos didácticos como elementos esenciales en el campo educativo.

**5.- ¿Qué áreas básicas considera usted que se desarrolla a través de la utilización y manejo de recursos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje?**

El criterio del docente está enfocado al desarrollo del área motriz y cognitivo, respuesta que me permite analizar que tiene mayor inclinación a estas dos áreas dejando abandonadas a las áreas lingüística y social afectiva, a través de este resultado nos da entender la falta de recursos destinados a estimular las áreas básicas..

**6.- ¿Indique usted los recursos didácticos que ayudaran a desarrollar el área motriz en los estudiantes?**

El docente manifiesta que no utiliza ninguno de los recursos mencionados por lo tanto es urgente incorporar una guía didáctica encaminada a enriquecer la imaginación y desarrollo de capacidades de manera independiente.

**7.- ¿De los siguientes recursos didácticos cuales utiliza usted para desarrollar el área cognitiva de los estudiantes?**

El docente contesta utilizar los cuentos para desarrollar el área cognitivo, este resultado me permite deducir el desconocimiento acerca de cómo seleccionar, elaborar, utilizar recursos, este déficit se puede superar mediante la investigación y lectura de documentos.

**8.- ¿Seleccione usted los recursos didácticos que fortalecen el desarrollo del lenguaje en los estudiantes?**

En esta pregunta consideran desarrollar el lenguaje utilizan cuentos, memorizando trabalenguas, en tal virtud permite buscar opciones viables para adquirir información son reuniones que ayuden a discutir estos temas, otra posición son cursos o talleres formales de capacitación abre alternativas de solución para superarlos.

**9.- ¿Qué recursos didácticos utiliza usted para lograr la relación social y afectiva de los estudiantes?**

El este ítems el docente informa que lograr la socialización y la integración se practica los juegos tradicionales, para superar esta objeciones y garantizar buenas relaciones e recomendable innovar nuevos juegos y recursos con convicciones para desempeñar un papel profesional.

**10.- ¿Considera usted necesario disponer de una guía didáctica de manejo de recursos didácticos innovadores?**

Naturalmente considera indispensable manejar una guía técnica de manejo de recursos didácticos de manera específica seria de gran aporte para justificar y aprovechar eficazmente.

**11.- ¿Cree usted que es necesario conocer el proceso de manejo técnico de recursos didácticos modernos e innovadores?**

El docente afirma la gran necesidad de poner en marcha nuevos modernos procesos, emprendiendo actividades valiosas en su labor cotidiana de abrir al entendimiento de los estudiantes hacia una mejor comprensión del ambiente natural y social para lograr transformación en nuestra educación.

**12.- ¿Qué piensa usted de la utilización de los recursos didácticos innovadores en el proceso de enseñanza?**

El entrevistado afirma que los recursos innovadores son los caminos viables a través de ellos ayuda al estudiante a tener contacto directo, por lo expuesto dichas herramientas ayudan al docente en el proceso educativo para hacerlo más atractivo e interesante y los aprendizajes sean permanentes y significativos.

**13.- ¿Cuál sería el aporte de una guía didáctica para la utilización de recursos didácticos?**

Según el criterio del docente la guía mejora el proceso de aprendizaje, permite descubrir nuevas recursos y atractivos procesos, en tal virtud es necesario llevar a la práctica los parámetros que contiene la guía didáctica.

### **2.3.1. ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA APLICADA AL DOCENTE 2.**

#### **1.- ¿Cuál es la función de los recursos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje?**

El docente informa los recursos permiten al niño manipular jugar y descubrir su conocimiento de manera dinámica y lúdica. de manera que se puede sintetizar claramente el desconocimiento, la funcionalidad y utilidad que brinda los recursos este problema detectado es por la falta información, investigación y utilización de recursos didácticos, en tal virtud es imprescindible buscar los mecanismos, herramientas necesarias que permitan motivar a los estudiantes para alcanzar mejores niveles de aprendizaje y fortalecer el trabajo pedagógico.

#### **2.- ¿Qué tipos de recursos didácticos dispone en el salón de clases?**

Según el criterio de docente manifiesta que los recursos que utiliza son los cuentos, carteles, figuras geométricas, materiales del entorno, textos escolares, rompecabezas, determinando que no utilizan recursos didácticos en el proceso de enseñanza, esto se debe a falta de recursos didácticos y los pocos que existen son adquiridos hace mucho tiempo o están en mal estado, se puede considerar también que existe un poco de descuido del docente por no elaborar recursos para orientar las horas clases.

#### **3.- ¿Cuáles son las ventajas que obtiene usted al utilizar los recursos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje?**

En este ítems el docente expresa que se obtiene resultados positivos, el estudiante se motiva en la clase, despierta el interés del estudiante, este resultado permite apreciar claramente que el docentes conoce las ventajas teóricamente pero en la realidad no es nada practico, este argumento nos permite analizar que las actividades diarias son solo teóricas no se da apertura a la utilización de recursos.

**4.- ¿En qué momento del ciclo didáctico del proceso de enseñanza aprendizaje, utiliza los recursos didácticos?**

El docente responde que utiliza recursos didácticos en la observación, por consiguiente refleja claramente en la respuesta el desconocimiento de la utilización de los recursos en el momento oportuno y apropiado, lo que nos permite argumentar que no sigue la secuencia de actividades de acuerdo a los pasos, o no conoce el momento adecuado para la utilización de recursos se limita a utilizar el texto de trabajo de los estudiantes, la grabadora y CD.

**5.- ¿Qué áreas básicas considera usted que se desarrolla a través de la utilización y manejo de recursos didácticos en el proceso de enseñanza aprendizaje?**

El docente informa el manejo de recursos en el proceso de enseñanza aprendizaje desarrolla el área motriz, a través de este resultado nos da entender la falta de información que la correcta y oportuna utilización de recursos didácticos coadyuvan al desarrollo de todas las destrezas básicas, este resultado puede ser producto del desconocimiento de los beneficios de las cuatro áreas básicas en el proceso de enseñanza aprendizaje, también por la falta de capacitación de manejo de recursos apropiados para cada área.

**6.- ¿Indique usted los recursos didácticos que ayudaran a desarrollar el área motriz en los estudiantes?**

El docente de los recursos citados contesta que ninguno de ellos utiliza, apreciando claramente una inclinación muy segura que siguen utilizando recursos caducos que no estimulan la motricidad fina, también puede ser porque los docentes dan mayor prioridad a la aplicación de sub técnicas y técnicas grafo plásticas como instrumento para desarrollar las capacidades motrices de los estudiante.

**7.- ¿De los siguientes recursos didácticos cuales utiliza usted para desarrollar el área cognitiva de los estudiantes?**

El docente contesta utilizar los cuentos para desarrollar el área cognitivo, este resultado me permite argumentar que no utilizan recursos didácticos para potencializar el área cognitiva considerando que es la parte fundamental del estudiante, por tal motivo pretendemos contribuir con una variedad de recursos didácticos que motivara al desarrollo de la inteligencia y facilitara el mejor desempeño el estudiante en las horas clase.

**8.- ¿Seleccione usted los recursos didácticos que fortalecen el desarrollo del lenguaje en los estudiantes?**

En esta pregunta consideran desarrollar el lenguaje utilizan cuentos, memorizando canciones, declamando poesías, con esta expresiones podemos determinar la falta de manejo de recursos didácticos que contribuyan al cultivo del lenguaje es decir hay descuido o desconocimiento de la utilización de recursos innovadores para desarrollar esta área.

**9.- ¿Qué recursos didácticos utiliza usted para lograr la relación social y afectiva de los estudiantes?**

El docente informa para lograr la socialización y la integración se practica los juegos tradicionales, de las respuestas vertidas refleja la falta de utilización de recursos llamativos e interesantes, con estos datos se pone en evidencia que el docente sigue manteniendo y ejecutando juegos tradicionales, no se interesa por investigar juegos novedosos y motivadores modificando de esta manera la rápida integración y socialización del estudiante.

**10.- ¿Considera usted necesario disponer de una guía didáctica de manejo de recursos didácticos innovadores?**

La respuestas obtenidas me permite apreciar que el docente está predispuesto a obtener una actitud de cambio para mejorar sus actividades académicas en tal virtud propongo una guía didáctica que es un referente para mejorar las practicas docentes y fortalecer la calidad de los aprendizajes.

**11.- ¿Cree usted que es necesario conocer el proceso de manejo técnico de recursos didácticos modernos e innovadores?**

El docente entrevistado afirman conocer y llevar a la práctica el manejo técnico de recursos didácticos, lo que significa que los mismos no fueron utilizados técnicamente, a través de este estudio es de gran utilidad poner a disposición de los docentes una guía didáctica que fortalecerá el desarrollo de las áreas básicas de los estudiantes.

**12.- ¿Qué piensa usted de la utilización de los recursos didácticos innovadores en el proceso de enseñanza?**

El docente informa al utilizar recursos didácticos actuales permite mejorar la enseñanza, despierta el interés de los estudiantes, pero en realidad no se dispone de estos recursos, esta respuesta confirma la falta de actualización, capacitación e investigación, llevando al docente al conformismo, con los antecedentes me permite incorporar una gama de recursos innovadores para lograr un desempeño autentico en el ámbito académico y pedagógico.

**13.- ¿Cuál sería el aporte de una guía didáctica para la utilización de recursos didácticos?**

La guía didáctica me permitirá conocer recursos nuevos, su manejo y la utilidad que brinda, la expresión pone en evidencia que el docente no utiliza una guía didáctica por tal motivo no conoce las ventajas, con estos resultados obtenidos es importante incorporar y poner en marcha la utilización, manejo técnico de recursos mediante una guía didáctica que ayudara de mejor manera el proceso de enseñanza aprendizaje.

## 2.4. CONCLUSIONES.

Después de aplicar y analizar minuciosamente los instrumentos de investigación se determina una serie de problemas y necesidades en el ámbito académico y pedagógico en lo referente en el manejo de recursos didácticos, en tal virtud es indudable describir las siguientes conclusiones:

- Se observa la falta de utilización de recursos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- La carencia de recursos didácticos para el desarrollo de las áreas básicas.
- El desconocimiento de manejo y utilización de recursos didácticos innovadores e interesantes.
- Se comprueba que los estudiantes no manipulan recursos didácticos que despierten el interés y motivación para aprender jugando.
- Se diagnostica un bajo nivel de desarrollo en el aspecto motriz, cognitivo, lingüístico y social afectivo.
- Se determina la falta de creatividad de los docentes para elaborar recursos didácticos.
- La falta de actualización, capacitación de los docentes en talleres de elaboración de recursos didácticos.



## **2.5. RECOMENDACIONES:**

Para emprender una actitud de cambio en el sistema educativo y lograr una educación de calidad, creamos la posibilidad de sugerir las siguientes recomendaciones que fundamentan la autenticidad de seleccionar el verdadero cambio pedagógico en el aprendizaje.

- Implementar una variedad de recursos didácticos innovadores que contribuyan a mejorar el sistema pedagógico de los docentes.
- Manejar el diseño de la guía que contiene actividades, estrategias, proceso de elaboración y manejo técnico de recursos didácticos.
- Manipular los recursos didácticos incorporados en la guía en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Incluir recursos novedosos en el sistema educativo que coadyuven al estudiante a la adquisición de destrezas básicas.
- Empezar procesos de capacitación y talleres para elaborar recursos didácticos.
- Reutilizar materiales de reciclaje para elaborar recursos didácticos novedosos.
- Aplicar la guía de recursos en la práctica educativa en momento oportuno y adecuado.

## CAPITULO III.

### 3. PROPUESTA.

#### 3.1. DISEÑO DE LA PROPUESTA.

Tomando como punto de partida las experiencias y consecuentes de las diferentes necesidades de los docentes, surge la propuesta de aportar con la, **ELABORACIÓN DE UNA GUÍA DIDÁCTICA PARA LA UTILIZACIÓN DE RECURSOS DIDÁCTICOS EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA - APRENDIZAJE EN EL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA “IGNACIO FLORES HERMANO MIGUEL” DE LA PARROQUIA ANTONIO JOSÉ HOLGUÍN DEL SECTOR SANTA LUCÍA, CANTÓN SALCEDO, DURANTE EL AÑO LECTIVO 2.011 – 2.012.** Constituye en una herramienta que permitirá motivar a los estudiantes para alcanzar mejores niveles de aprendizaje y fortalecer el trabajo pedagógico.

Esta propuesta pretende encantar a los estudiantes a través del contacto directo, concreto, significativo y lúdico, a partir de actividades desafiantes e innovadoras encaminadas a la creación, distribución y uso técnico de recursos didácticos basadas en función de la planificación, concebida como motor de enriquecimiento global del estudiante, constituyendo de gran ayuda a la estimulación en el área motriz, cognitivo, lingüístico y socio afectivo.

El enfoque propuesto viabiliza que los estudiantes de primer año de educación general básica sean capaces de enriquecer, construir y descubrir diferentes herramientas que les permitirán seguir aprendiendo de una forma más entretenida, mediante juegos y muchas otras formas, el material didáctico es una de las herramientas más fundamentales para la educación y desarrollo de las personas, no se trata de un elemento práctico para enseñar cierta materia, sino que conseguir a través de él, una respuesta positiva, integrada, divertida y llega a lo profundo del estudiante motivando su crecimiento creativo e intelectual.

La guía didáctica proporciona una serie de ideas prácticas para el aula, está orientado a apoyar el trabajo de los docentes y a brindar un consejo pertinente frente a las múltiples necesidades de la calidad que enfrenta la educación.

El nuevo sistema de trabajo educativo propuesto basado en el manejo técnico de recursos didácticos contribuye de una manera acertada de acaparar la atención de los niños y al mismo tiempo educarlos al desarrollo de las funciones básicas y destrezas indispensables para el desenvolvimiento integral y armónico.

Todos los recursos didácticos incluyen juegos y otra formas de entretenimiento dentro de su formato, lo que termina siendo un mayor aliciente para los estudiantes, las necesidades que han experimentado los niños en el último tiempo ha aumentado inmensamente, en conjunto con los conocimientos que avalan para un desarrollo íntegro se necesitan de muchos aspectos, dentro de los que se cuenta recursos didácticos de excelente nivel diseñado que aborde todos los intereses y cubra todas las necesidades.

### **3.1.1 DATOS INFORMATIVOS.**

INSTITUCIÓN: Centro Educativo de Educación Básica “Ignacio Flores  
Hermano Miguel”

PROVINCIA: Cotopaxi.

CANTÓN: Salcedo.

PARROQUIA: Antonio José Holguín.

BARRIO: Santa Lucía.

TELÉFONO: 0260-119

SOSTENIMIENTO: Fiscal.

JORNADA: Matutina.

ZONA: Rural.

UTE: 3.1

### **3.1.2. JUSTIFICACIÓN.**

Los primeros años de vida, representa uno de los momentos más adecuados de estimulación afectiva, cognitiva, lingüística y motriz, por ello los estudiantes a esta edad requiere de una preocupación especial con el fin de alcanzar un óptimo desarrollo de sus capacidades y habilidades naturales, esta etapa constituye un período de fundamental importancia, pues la mayor parte de las adquisiciones del ser humano se establece en ella. De aquí la necesidad de incorporar el diseño de una guía didáctica para la utilización de recursos didácticos que coadyuve a una educación de calidad.

En tal sentido es importante destacar que durante esta etapa, se estimula, se eleva el autoestima, se desarrolla sus capacidades como estrategia para fortalecer la seguridad confianza e independencia.

En este contexto cada acápite de la guía hace referencia a la finalidad pedagógica, al material de elaboración, la descripción de proceso, recomendaciones metodológicas, diferentes actividades y proceso complementarios.

El docente puede utilizar esta propuesta de acuerdo con las necesidades de los estudiantes y enriquecerlas con el aporte de su experiencia, para ello es necesario que cuente con todo tipo de recursos necesarios que por una parte podrá alivianarle el trabajo y por otra, hacer de su trabajo algo más divertido para los estudiantes, los recursos didácticos son utilizados para apoyar el desarrollo de los estudiantes en aspectos relacionados con el pensamiento, el lenguaje oral y escrito, la imaginación, la socialización, el mejor conocimiento de sí mismo y de los demás, las memorizaciones forzadas y las amenazas físicas dejaron de ser métodos viables hace mucho tiempo, dando paso a la estimulación de los sentidos y la imaginación.

### **3.1.3. OBJETIVOS.**

#### **3.1.3.1. OBJETIVO GENERAL DE LA PROPUESTA.**

- Mejorar la práctica docente y la calidad de los aprendizajes de los estudiantes a través del manejo técnico de la guía de recursos didácticos, para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

#### **3.1.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA PROPUESTA.**

- Recopilar variedad de recursos didácticos innovadores mediante la investigación, que permitan a los estudiantes manipular y desarrollar las destrezas básicas.
- Diseñar la guía didáctica sustentada en métodos y estrategias básicas, aplicada en el manejo y utilización técnica de recursos didácticos.
- Aplicar la guía didáctica en el proceso de enseñanza-aprendizaje, de manera dinámica y motivadora, para mejorar la calidad de la educación.

### **3.1.4. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA**

Hablar de educación de calidad es hablar de la formación integral de los estudiantes, es brindar una educación de alto nivel, por todo ello se realizó una investigación para elaborar una guía didáctica de manejo de recursos didácticos que es un acertado aporte para el docente, para así conocer claramente la situación en la que nos hallamos y trazar un camino efectivo hacia nuevas metas en miras al desarrollo académico de los estudiantes.

Los materiales didácticos que contiene esta guía son facilitadores de aprendizajes por su cantidad y calidad para que puedan ofrecer a los estudiantes la posibilidad de manipular, explorar y recrear sus manos, sus mentes y responder a ciertos criterios de calidad, seguridad y utilidad.

La variedad de recursos están relacionados con su capacidad para estimular y provocar un determinado tipo de actividad, potencializara su autonomía desarrollando al máximo sus posibilidades dentro de un ambiente atractivo y motivador proporcionando variedad de recursos que ejerciten su trabajo intelectual basado en la necesidad imperiosa de aprender haciendo.

La utilización adecuada y oportuna de los recursos se va introduciendo a partir de las necesidades que surge, de los intereses y se van haciendo más dueños de las clases y de los materiales dando el uso más significativo que estimulen de inmediato y mantengan la actividad creadora.

Esta guía didáctica se sustenta en diversas concepciones teóricas y metodológicas del quehacer educativo en especial, que ubica al estudiante como protagonista principal del aprendizaje, dentro de diferentes estructuras metodológicas, con predominio de las vías cognitivistas y constructivistas. centrado en el desarrollo de las áreas básica y diseñado a orienta el desarrollo de un pensamiento lógico, crítico y creativo, a través del cumplimiento de los objetivos educativos que se evidencian en el planteamiento de habilidades y conocimientos.

### 3.1.5. APLICACIÓN DE LA PROPUESTA.

## 3.2. RECURSOS DIDÁCTICOS QUE ESTIMULAN EL DESARROLLO MOTRIZ.

### EL PLANTADO.

**Objetivos:** Comparar y clasificar cuerpos geométricos según constantes de color, tamaño y forma

**Destreza con criterio de desempeño:** Reconocer, estimar y comparar objetos según su longitud (alto/bajo y largo/corto).

#### Grafico. 3.1.



Está compuesto por una base de material resistente perforado de madera con palillos de madera y plástico de distintos grosores y/o elementos figurativos. Los palillos o elementos son introducidos en las perforaciones de la base, dando paso a la ejercitación de “plantar”.

#### Actividades:

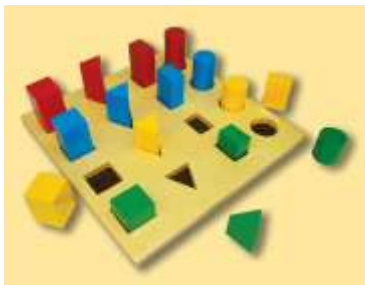
- Plante los cilindros ordenando en grupos por sus semejanzas.
- Ordene a través del proceso de clasificación.
- Plante identificando colores.
- Ubique los cilindros de acuerdo a diferentes nociones.
- Recolecte y agrupe figuras geométricas de acuerdo a atributos.
- **CLASES DE PLANTADOS:**

Los distintos tipos o clases de plantados están determinados por:

- El tipo de elementos a plantar figurativos y no figurativos.



- La calidad de los elementos a plantar: tamaño, color, grosor.



- La cantidad de elementos a plantar

### **FINALIDAD PEDAGÓGICA:**

Controla los movimientos manuales y afirma el acto prensor.



### **GRADACIÓN:**





A los 5 años las niñas y niños pueden utilizar todos los modelos hasta llegar a los de mayor dificultad muchas perforaciones y elementos para plantar de diámetro muy delgado.

El plantado no figurativo se puede graduar así:

- Tableros de 5 a 10 perforaciones de 1 cm de diámetro, con palillos gruesos de 10 cm de altura, estas dimensiones facilitan el acto prensor.
- Tableros de hasta 100 perforaciones para plantar elementos de un diámetro de 3 cm y de 10 cm de altura y se van acortando gradualmente hasta sobresalir 1cm del tablero. Esto exige a los dedos realizar el movimiento de pinza





- Cantidad de partes en las que se dividen las figuras del encaje



#### **FINALIDAD PEDAGÓGICA:**

- Favorece el reconocimiento del contorno de las formas.
- Desarrolla la ejercitación visual, táctil y muscular.



#### **GRADACIÓN:**

Al inicio se puede comenzar con contornos simples y sin cortes de 1 a 3 figuras con contornos simples y hasta con 3 cortes lógicos.' posteriormente con 5 figuras sin cortes de 1 a 4 figuras y hasta con 9 cortes lógicos. Finalmente con 10 figuras sin cortes de 1 o varias figuras hasta con 16 cortes lógicos.

**NOTA:** Cuando los cortes hechos son ilógicos o arbitrarios estamos frente a un rompecabezas.

## EL ENSARTADO

**Objetivos:** Ensartar figuras y cuerpos geométricos según constantes de color, tamaño y forma.

**Destreza con criterio de desempeño:** Reconocer, describir y construir patrones con colección de objetos, figuras, cuerpos geométricos o cantidades indicadas.

**Grafico. 3.3.**



Consta de una base firme con uno o más ejes perpendiculares donde se introducen objetos perforados.

**Actividades:**

- Identifique características propias de las figuras del ensartado.
- Ensarte de acuerdo a varios atributos, color y forma.
- Ubique las figuras del ensartado según su longitud.
- Ordene figuras geométricas formando grupos respetando sus características.
- Arme las piezas del ensartado respetando los cortes sinuosos.

### CLASES DE ENSARTADOS

Los ensartados se clasifican por:

- La cantidad y calidad de los ejes perpendiculares.
- La cantidad de piezas a ensartar.



- Los tipos de cortes de las figuras sinuosos (auto corrector) y rectos.
- Los tipos de piezas: figurativas y no figurativas.



### **FINALIDAD PEDAGÓGICA**

- Propicia el desarrollo de los procesos de observación y atención
- Facilita el manejo de la relación parte-todo
- Desarrolla los procesos de análisis y síntesis
- Ejercita la coordinación ojo-mano (óculo-manual)



### **GRADACIÓN:**

- Debe ofrecerse al niño o niña antes del enhebrado.

Los ensartados no figurativos se analizan tomando en cuenta:

- Cantidad y calidad de ejes
- Cantidad y calidad de piezas.

Su uso puede ser:

De un solo eje y 4 o 5 piezas para ensartar

De hasta 16 ejes y 4 o más piezas para ensartar en cada eje.

Los ensartados figurativos o ensartados rompecabezas.

Paralelamente a la actividad de ensartar, desarrolla la actividad de recomposición de imágenes.

Se clasifica tomando en cuenta:



- Número de ejes
- Número de cortes
- Tipo y número de imágenes.

## ROMPECABEZAS.

**Objetivo:** Desarrollar el proceso lógico de orden y secuencia.

**Destreza con criterio de desempeño:** Estimar y comparar nociones de tiempo.

**Grafico. 3.4.**



Es todo juego que sirve para componer una figura combinando sus pedazos o trozos, en cada una de ellas hay una parte de la misma.

Las líneas y los colores suelen guiar su recomposición.

Los rompecabezas generalmente se confeccionan en madera, plástico o cartón grueso; presentarse en forma de cubos, encajes planos e inclusive en ensartados verticales.

### **Actividades:**

- Describa características figurativas del rompecabezas.
- Desarme las piezas una a una puede ser forma horizontal o vertical
- Arme el rompecabezas relacionando cortes, colores y imágenes.
- Desarme y arme el rompecabezas en forma parcial o total respetando el grado de complejidad.

### **CLASES DE ROMPECABEZAS:**

Los rompecabezas pueden clasificarse en base a:

- La cantidad y calidad de imágenes
- Cantidad y calidad de cortes de la imagen o escena.
- El número de piezas.



### **FINALIDAD PEDAGÓGICA:**

- Logra mediante ejercicios manuales el desarrollo de la coordinación motriz
- Desarrolla la capacidad de análisis y síntesis, a través de sucesivas desintegraciones del todo y sus partes.

### **GRADACIÓN:**

- Al niño y niña se le puede iniciar a partir de los 4 años
- La gradación puede establecer de acuerdo a:

Cantidad y calidad de imágenes

Cantidad y calidad de cortes de la imagen.

En su inicio se utiliza con corte oblicuo recto o 2 cortes oblicuos sinuosos.

Seguidamente con 3 o más cortes verticales y horizontales sinuosos y/o 3 o más cortes verticales o sinuosos rectos.

Finalmente 3 o más cortes oblicuos y horizontales, verticales, sinuosos o rectos, hasta alcanzar un total de 24 piezas.





## JUEGOS DE CONSTRUCCIÓN DE BLOQUES.

**Objetivos:** Ser capaz de construir estructuras en equilibrio fáciles y complejos a través de la imaginación.

**Destreza con criterio de desempeño:** Identificar formas cuadradas, triangulares, rectangulares circulares en cuerpos geométricos.

**Grafico. 3.5.**



Son cuerpos geométricos tridimensionales, elaborados en esponja, madera o plástico, abundan en el mercado en diferente presentación.

**Actividades:**

- Entregue los recursos al estudiante y permitan que construyan libremente estructuras individuales.
- Pidan que elaboren torres lo más altas que puedan.
- Permítale que experimente distintas formas de colocar los bloques.
- Jugar a los concursos de las torres más altas.
- Juegue junto al grupo a formar secuencias, aproveche criterios como color, longitud. Numero de caras.

**CLASES DE BLOQUES:**

- Bloques de construcción por superposición de piezas.



- Bloques de construcción por encastre o ensartado.



#### **FINALIDAD PEDAGÓGICA:**

- Facilitan el desarrollo de la imaginación y creatividad del estudiante, desde el punto de vista motriz el propone el desafío de manejar el equilibrio.
- Facilitan el desarrollo de la imaginación y creatividad de la niña y niño desde el punto de vista motriz le ejercita más en sus músculos finos.
- Facilitan la realización de construcciones apreciando el volumen de los cuerpos en el espacio.



#### **GRADACIÓN:**

Primeramente pueden jugar con bloques grandes geométricos de esponja o plásticos.

Seguidamente con bloques geométricos de plástico o moneda de un mínimo de 5x5x5 cm hasta de 5x5x15 cm y con legos granes, que les permita un manejo de toda la mano.

Finalmente pueden jugar con bloques tridimensionales entre los que predominan los cubos, cilindros, arcos.

## ENHEBRADOS, CUENTAS Y CANUTILLOS.

**Objetivos:** Desarrollar movimientos precisos y coordinación de ojo y mano.

**Destreza con criterio de desempeño:** Identificar cantidades y asociarlas con los números.

**Grafico. 3.6.**



Son materiales plásticos o de madera, de variedad de colores y tamaños que nos permiten generar una gran cantidad de posibilidades para trabajar con los estudiantes.

### **Actividades:**

- Facilite el enhebrado permita que manipule, identifique sus elementos, describa sus características y determine su uso y aplicación.
- Pida que pase el cordón por los huecos sin un orden específico y luego de manera ordenada ( uno al lado de otro )
- Enhebre siguiendo una secuencia, direccionalidad desde distintos puntos.

### **FINALIDAD PEDAGÓGICA.**

- Logra la exactitud de en los movimientos de las manos.
- Permiten adquirir las nociones de forma, color, tamaño.
- Las cuentas y los canutillos permiten un desarrollo de la coordinación ojo-mano y la ordenación en secuencias de colores o formas.
- Las rosetas permiten el desarrollo de la imaginación y creatividad.

### **GRADACIÓN:**

Los estudiantes comienzan utilizando el material más grande  
Seguidamente utilizarán material de diferente tamaño.

**MODELOS DE ENHEDRADO, CUENTAS Y CANUDILLOS.**



## LA TELA ARAÑA DE LA SEÑORA ARAÑA.

**Grafico. 3.7.**



**Objetivo:** Coordinar movimientos oblicuos de brazo y la mano.

**Destreza con criterio de desempeño:** Identificar nociones arriba, abajo y lateralidad.

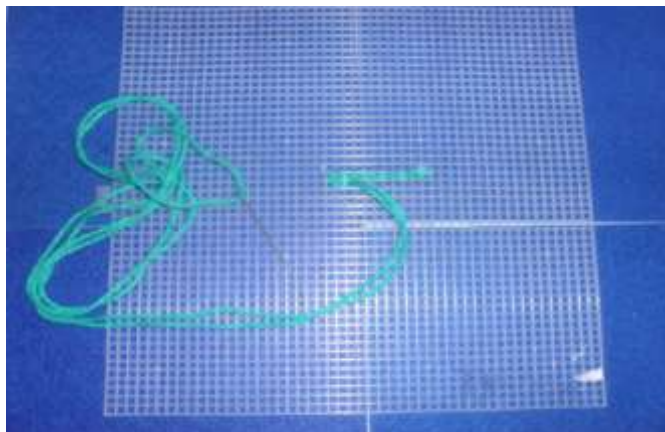
Recursos: Una caja de cartón. Ovillos de lana, cinta adhesiva.

Descripción:

- Explique a los estudiantes que van a tejer una tela araña.
- Tome la caja de cartón y tense la lana diagonalmente de una esquina a otra, repita la acción hasta que todas las esquinas estén conectadas

## COSO QUE COSO.

**Grafico. 3.8.**



**Objetivo:** Desarrollar los movimientos motrices finos.

**Destreza con criterio de desempeño:** Distinguir las nociones de arriba - abajo, antes - después, derecha - izquierda.

Recursos: Lana, aguja con punta roma, y una esterilla.

**Descripción:**

- Modele la acción de pasar la aguja a través de los agujeros.
- Invite a hacer un tejido del objeto o animal que deseen.
- Ponga a disposición de los estudiantes otras agujas enhebradas con hilo de distinto color.
- Elabore siluetas sencillas por ejemplo un pez y pida que rellene dentro de la silueta.

**APRENDO A PASAR CORDONES.**

**Grafico. 3.9.**



**Objetivo:** Desarrollar la coordinación viso motora.

**Destreza con criterio de desempeño:** Ejecutar distintas formas, demostrando secuencia y orden.

Recursos: Zapatos elaborados en triple, cordones.

**Descripción:**

- Muestre a los estudiantes la manera de pasar los cordones en los zapatos, modele la hechura de un lazo.
- Juegue a las competencias al pasar cordones en los zapatos de manera oblicua. De un ojal al otro.

## ENHEBRADO FIGURATIVO.



### **Grafico. 3.10.**

**Objetivo:** Desarrollar la motricidad fina.

**Destreza con criterio de desempeño:** Reproducir, describir y construir patrones de objetos con base a un atributo.

El enhebrado figurativo está constituido por una pieza de PVC flexible de distintas formas con varios huecos en el contorno, de las que desprende un cordón que termina con una aguja de madera.

Objetivo: Desarrollar la motricidad fina.

Refuerza la pinza digital dedo pulgar e índice.

Recursos: Material atractivo con diferentes figuras, codón con aguja de madera.

### **Descripción:**

- Entregue el enhebrado figurativo, permita que lo manipule, describa sus características, y determine su uso y aplicación.
- Pida a los estudiantes que pasen la aguja por todos los huecos sin un orden específico.
- Controle movimientos de ojo – mano en relación a los objetos y características del espacio.
- Solicite a los estudiantes que introduzcan las agujas en orden, pasando un hueco hasta llegar al inicio.

### 3.3. RECURSOS DIDÁCTICOS QUE ESTIMULAN EL DESARROLLO COGNITIVO.

#### LAS LOTERÍAS.

**Objetivo:** Desarrollar la atención y movilizan distintos componentes de la actividad mental.

**Destreza con criterio de desempeño:** Establecer relaciones de correspondencia de uno a otro, entre colección de objetos.

**Grafico. 3.11.**



Están compuestas por un tablero base con figuras, grafismos u otros elementos distribuidos en casilleros y planchuelas con figuras iguales a las del tablero base para superponer.

Son confeccionadas en madera, cartón o acrílico, habitualmente presentan un mínimo de 4 casilleros y un máximo de 10.

La ejercitación consiste en el apareamiento y superposición de las planchuelas sobre las imágenes de la plancha base.

#### **Actividades:**

- Presente y explique el proceso del juego de las loterías.
- Forme grupos de tres participantes de acuerdo a su criterio.
- Entregue y manipule el tablero y sus fichas identificando características de correspondencia.
- Agrupe las fichas una sobre otra.



- A la cuenta de tres, ubique las fichas en el lugar que corresponde el primero en terminar de ubicar todas las fichas es el ganador.
- Continúe jugando intercambiando solo el tablero y siguiendo el mismo proceso.

### **CLASES DE LOTERÍAS:**

- ✓ De idénticos.
- ✓ De integración parte – todo.
- ✓ De relación.



### **FINALIDAD PEDAGÓGICA:**

- La lotería de idénticos promueve la observación y la capacidad discriminativa.



- La lotería de integración parte-todo desarrolla la capacidad de análisis y síntesis, a través de la disociación y recomposición de los elementos que forman el todo.

- La lotería de relación promueve la asociación de distintos esquemas perceptivos motrices, estimulando la integración y organización de los mismos.

**GRADACIÓN:**

- Los niños y niñas pueden jugar con loterías desde los 4 años., se aconseja comenzar con la lotería de idénticos.
- Los niños y niñas de 4 años en adelante pueden jugar con las loterías de integración.
- Los niños y niñas de 5 años pueden jugar con las loterías de relación, siempre y cuando el nivel de conceptualización y la reversibilidad les permita alcanzar mayor precisión y análisis de sus percepciones.

## LOS DOMINÓS.



### **Grafico. 3.12.**

**Objetivo:** Reconocer imágenes de acuerdo a sus características.

**Destreza con criterio de desempeño:** Establecer relaciones de correspondencia de acuerdo a sus atributos.

Son juegos compuestos por 28 fichas rectangulares divididas en 2 cuadrados, en cada uno de los cuales lleva marcado o impreso un color o una imagen.

Las imágenes pueden ser figurativas o no figurativas. Cualquiera de las dos propone a la niña y niño a establecer asociaciones.

### **Actividades:**

- Presentar y conocer el proceso de juego de dominós.
- Forme grupos de cuatro integrantes.
- Seleccione del grupo un líder o jefe el mismo que reparte las fichas de manera igualitaria.
- Comienza el juego de manera ordenada primero, segundo, tercero y cuarto jugador, quien ubicara las fichas estableciendo relación con el último grafico, la ficha puede ser colocada en diferente dirección.
- En el caso que un jugador no tiene el grafico que corresponde debe decir paso y continua con el siguiente.
- Termina el juego cuando uno de ellos se queda sin fichas.

### **CLASES DE DOMINÓS:**

- De idénticos
- De integración parte – todo
- De relación

## **FINALIDAD PEDAGÓGICA:**

- Desarrolla la atención voluntaria de niña y niño.
- Ayuda a la niña y niño a establecer relaciones.



## **GRADACIÓN:**

- Se comenzará a jugar con el de idénticos.
- Luego se puede jugar con los más sencillos de integración parte todo.
- A los 5 años con los de relación primero con los que relacionen objetos y formas: objetos y colores y al fin con los que asocien nociones de conjunto, pertenencia, causalidad.

Los dominós se utilizarán con juego individual con versiones simples luego con juego colectivo.



Con los dominós de idénticos las niñas y niños jugarán buscando y uniendo las partes de aquellas fichas que muestran imágenes iguales.

En los dominós e integración parte todo, cada espacio o sector de la ficha muestra la parte de un todo; las niñas y niños identifican las partes y las unen.

En los dominós de relaciones se unen las fichas acoplando los sectores o partes que permitan establecer asociaciones y lógicas de correspondencia. Por ejemplo entre un oficio y sus herramientas de trabajo, entre colores y objetos.



## JUEGO DE TARJETAS.



### **Grafico. 3.13.**

Son tarjetas confeccionadas en cartón, material sintético o cartón.

Su número varía de 3 a 12.

**Objetivo:** Identificar nociones arriba-abajo, de tiempo, causa-efecto y de color,

**Destreza con criterio de desempeño:** Reconocer, estimar y compara láminas de acuerdo a constantes.

### **Actividades:**

- Presente y explique el juego de tarjetas los mismos que tienen imágenes con nociones espaciales y de tiempo, constantes de color, tamaño.
- Descubrir las imágenes de nociones y constantes.
- Jugar ordenando o seleccionando láminas que identifican las nociones o constancias.
- Lea las láminas e interprete resultados.

### **CLASES DE TARJETAS:**

- Tarjetas que ejercitan nociones espaciales: adelante, atrás.



- Tarjetas que ejercitan la constante de color,



- Tarjetas que ejercitan la constante de tamaño.



- Tarjetas que ejercitan la noción de tiempo (secuencia temporal)



- Tarjetas que ejercitan la noción causa – efecto

### **FINALIDAD PEDAGÓGICA:**

- Permite a las niñas y niños actividades lúdicas de apareamiento, ordenación de series o secuencias, ubicación espacial y descubrimiento de causa efecto.

### **GRADACIÓN**

- A los 4 años las niñas y niños jugarán y vivirán con su cuerpo el espacio.
- A los 5 años las niñas y niños reconocerán en las tarjetas las nociones espaciales, temporales, causa efecto y reconocerán la constante de tamaño.

## ENSAMBLES MATEMÁTICOS.



### **Grafico. 3.14.**

Está formado por 10 planchas de madera o plástico de 20 x 10 cm. dibujadas los símbolos matemáticos y dibujos de objetos en equivalencia el símbolo.

Cada plancha está dividida en dos partes con diferente trazo para que los niños y niñas relacionen el numeral con la cantidad y ensambren. Es considerado un material auto corrector.

**Objetivo:** Distinguir el valor cuantitativo y cualitativo de los números.

**Destreza con criterio de desempeño:** identificar cantidades y asociar con los numerales en el círculo del 1 al 10.

### **Actividades:**

- Presentar y conocer el proceso de juego de los ensambles.
- Identificar la ubicación del número y numeral.
- Seleccione y ensamble libremente relacionando numero y numeral
- Ordene en forma ascendente y descendente asociando numeral con cantidad.
- Lea y reconozca el numeral que va antes y después.

### **CLASES DE ENSAMBLES:**

- Ensamblados figurativos
- Ensamblados no figurativos.



## FINALIDAD PEDAGÓGICA

- Establecer correspondencia entre símbolo y número de objetos.
- Permite a los estudiantes a desarrollar relaciones cualitativas y cuantitativas de un numeral
- Manejar nociones cuantificadoras: mucho, poco, nada, más que, menos que.
- Ordenar series numéricas ascendentes y descendentes.



## GRADACIÓN:

- Las niñas y niños inician en actividades de clasificación.
- Posteriormente comienzan el desarrollo de destrezas numéricas a través de la clasificación y seriación.
- Finalmente desarrollan la noción de conservación.



## **GEOPLANO.**

**Objetivo:** Formar de figuras geométricas, números, letras y descubrir características

**Destreza con criterio de desempeño:** Reproducir, describir, y construir patrones.

**Grafico. 3.15.**



Consiste en un tablero cuadrado de madera o plástico de 25 x 25 cm. con clavijas de 15 a 20 cm. de altura, con una separación de 2 x 2 cm. y un juego de ligas delgadas y de colores.

### **Actividades:**

- Conoce el proceso y los materiales que se utiliza.
- Representa figuras, gráficos libremente.
- Forme figuras geométricas respetando características.
- Cree números, vocales.
- Juegue por competencias, representando figuras geométricas, números, vocales.

### **FINALIDAD PEDAGÓGICA.**

- Permite construir formas geométricas e identificar su ubicación en el espacio

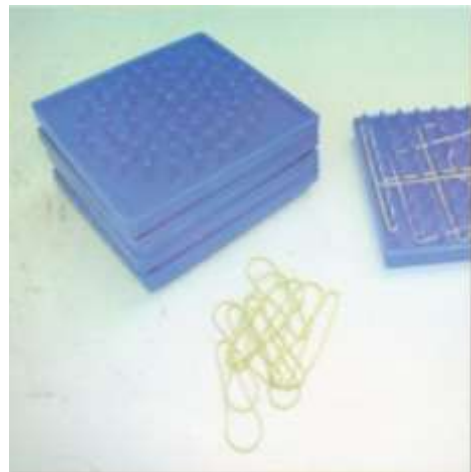
- Inicia al niño y niña en la geometría
- Desarrolla la percepción espacial.



### **GRADACIÓN**

- Recomendable para niñas y niños de 4 y 5 años.

### **MODELOS DE GEOPLANOS.**



## ANILLADO DE LETRAS.

**Objetivo:** Ayudar a propiciar el código alfabético.

Potencializa la construcción y formación de palabras nuevas.

**Destreza con criterio de desempeño:** Utilizar el código alfabético al reconocer y representar la grafía en la escritura de palabras.

**Grafico. 3.16.**



Este recurso lúdico, pedagógico de fácil uso, llamativo e interesante, sirve de apoyo para desarrollar la conciencia fonológica.

Está conformado de ocho secciones de igual tamaño, cada una de las cuales tiene 36 hojas, todas tienen las letras del alfabeto, la primera sección contiene gráficos.

**Actividades:**

- Realice actividades de discriminación auditiva, apoyándose en gráficos fotos.
- Presente una fotografía de una palabra sencilla.
- Pronuncie en forma rápida y lenta.
- Presente las grafías pronunciando los sonidos de c/u.
- Lea en forma grupal e individual la palabra armada.



## EL TANGRAM Y TARJETAS.

**Objetivo:** Estimular el desarrollo de la lógica.

Desarrollar capacidades analíticas a través de la descomposición de figuras compuestas en otras más sencillas.

**Destreza con criterio de desempeño:** Identificar formas cuadradas, triangulares, rectangulares en cuerpos geométricos.



### **Grafico. 3.17.**

El tangram es un antiguo rompecabezas chino que contiene siete piezas, cinco triángulos de diferente tamaño, un cuadrado y un paralelogramo.

### **Descripción:**

- Presentar el tangram para que identifiquen las figuras que la componen diferencien su tamaño y forma.
- Armar libremente figuras geométricas con las piezas del tangram, se recomienda utilizar 2 piezas y luego seguir aumentando la cantidad de piezas para obtener figuras más grandes.
- Una vez aceptada de la integración de formas presente a los estudiantes las tarjetas con las diferentes figuras a construir desde la más sencilla hasta la más compleja.
- Reproduzca las imágenes
- Estructure un cuento con las figuras obtenida.






## Modelo de figuras obtenidas.







La medición de perímetros y áreas es un ejercicio que facilita el desarrollo de...

## Ideogramas.

**Cuento**

En una bella casa  vivía un niño,  con su perro . Este niño era muy alegre y le gustaba mucho bailar  pero cierto día su perro se perdió, y el niño estaba muy triste .

Hizo dibujos de su perro y se los enseñó a todos sus conocidos , alguien le dijo que había visto a su perro cerca del muelle. El muchacho corrió hasta el muelle  el perro, al ver a su dueño, corrió hacia él , y los dos felices decidieron realizar una paseo en bote .

Tomado de <http://www.juegotangram.com.ar/>

## BLOQUES LÓGICOS DE DINES.

**Objetivo:** Desarrolla el pensamiento lógico matemático, de comparación, clasificación y seriación..

**Destreza con criterio de desempeño:** Construir conjuntos discriminando las propiedades de los objetos.

**Grafico. 3.18.**



Recurso didáctico formado por 48 piezas: 12 triángulo, 12 cuadrados, 12 círculos y 12 rectángulos; cada grupo está dividido en 6 figuras grandes y 6 figuras pequeñas. Además estos subgrupos están divididos en 3 piezas gruesas y 3 piezas delgadas, en cada subgrupo encontraremos las piezas pintadas de amarillo, azul y rojo.

Actividades:

- Entregue el recurso a los estudiantes y permita que construya figuras libremente.
- Solicite separar conjuntos con base a un criterio, solo los triángulos, o solo figuras gruesas.
- Utilice la técnica denominada los caminos, construya caminos en secuencia lógica, cuadrado, rectángulo, círculo, triángulo.
- Identifique figuras con los ojos vendados de acuerdo a tamaño, forma.

- Forme conjunto respetando criterios de color, forma, tamaño,





## ANILLADOS DE NÚMEROS.

**Objetivo:** Reconocer, representar y leer los números del 0 al 10 en forma concreta, gráfica y simbólica.

**Destreza con criterio de desempeño:** Leer y escribir en forma ascendente y descendente en el círculo de 0 al 10.

**Grafico. 3.19.**



Esta elaborado en cartulina plastificada, en el primer anillado contiene las cantidades del 0 al 10.y en el otro anillado contiene los números del 0 al 10.

### Actividades:

- Contabilizar en voz alta la cantidad de objetos presentados en la representación grafica.
- Expresar verbalmente que existe, por ejemplo 10 sillas.
- Identifique en su anillado la representación grafica.



## LA CUBETA DE HUEVOS.

**Objetivo:** Desarrolla la asociación de número y cantidad.

**Destreza con criterio de desempeño:** Formar conjuntos y conocer el valor cualitativo y cuantitativo.

Está elaborado en un cartón de huevos en donde se colocara 10 huevos de plástico c/u cortados en la mitad y numerados del 0 al 10, también se ubicara cantidades de acuerdo al número establecido.

### Actividades:

- Coloque en el cartón de los huevos el número de huevos de acuerdo con la habilidad de contar de c/u de los estudiantes.
- Solicite al estudiante que coloque dentro de cada huevo, el número de fichas o botones que indica el numeral.
- Permita que verifique la cantidad de botones contando varias veces.

## INSTRUMENTOS MUSICALES.

**Objetivo:** Mejorar la memoria, atención y concentración.

**Destreza con criterio de desempeño:** Demostrar imaginación en la participación de dramatizaciones y cantos de la tradición oral

### Grafico. 3.20.



Consiste en un conjunto de instrumentos musicales: triángulo, pandero, flauta, maracas, cascabeles, etc.

**Actividades:**

- Manipule estos instrumentos realizando sonidos de diferente nivel.
- Invítelos a que se venden los ojos y descubra el tipo de sonido que escucha.
- Llene un cartón con instrumentos y estimule a que reproduzca sonido que usted realiza, pida al estudiante reconozca a a que tipo de instrumento se refiere y lo identifique en el cartón.
- Estimulemos a que compare los sonidos emitidos por los instrumentos con los sonidos de la naturaleza.

**FINALIDAD PEDAGÓGICA**

- Permute identificar y relacionar sonidos
- Inicia al niño y niña en el manejo del ritmo, pulso, acento.
- Desarrolla la percepción auditiva.
- Mejora la memoria, atención, concentración

**GRADACIÓN:**

- Recomendable para niñas y niños de toda edad.

## ARTE CON CANICAS.

**Objetivo:** Establecer semejanzas y diferencias entre colores primarios y secundarios.

**Destreza con criterio de desempeño:** Identificar y relacionar colores con objetos del entorno.

Para dominar esta técnica debes practicar varias horas antes de obtener los resultados deseados.

### Recursos.

- Hojas de papel blancos
- Canicas o bolitas de colores
- Pintura de agua o témperas
- Una caja de cartón (la base debe ser del tamaño de una hoja de papel)
- Pinzas

### Actividades.

Coloca una hoja de papel dentro de la caja. Deposita una canica en la pintura, sácala con las pinzas y déjala caer en una esquina de la caja... ¡Ahora viene lo interesante! Mueve la caja para que la canica se dirija hacia donde tú quieres que pinte. La trayectoria de la canica quedará marcada, ya que esta mojada con la pintura.

Los primeros intentos te ayudarán a descubrir cómo mover la caja para obtener los resultados que buscas. Prueba con canicas de otros tamaños, con pequeñas pelotas de esponja o con bolitas de cualquier otro material para obtener distintas texturas. También puedes recortar las líneas con lápices de color o crayones, para crear dioramas.

Así poco a poco crearás obras de arte y también te divertirás. ¿Qué te parece?, ¿fácil o difícil?

## TORNADO DE AGUA.

**Objetivo:** Descubrir la relación causa-efecto a través de experimentos sencillos.

**Destreza con criterio de desempeño:** estimar y compara nociones de tiempo antes-después.

Seguramente ya conoces los efectos d un tornado y sabes que se sigue investigando este fenómeno natural. Por ahora, lograrás reproducir el principio de un remolino.

### Recursos.

- Dos botellas de plástico transparente de un litro
- Agua
- Colorante vegetal o anilina azul
- Cinta aislante

### Actividades:

Vierte agua en una de las botellas (tres cuartas partes, aproximadamente) y agrega dos gotas del colorante vegetal o la anilina. Después, pon otra botella sobre la anterior y únelas por la boca con la cinta aislante, de tal manera que no haya fugas y no se derrame el agua.

Para ver el efecto de tornado, mueve las botellas en forma circular y, rápidamente, voltéalas: la que contiene el agua debe quedar arriba y así, el agua podrá bajar a la botella vacía. Sigue moviendo las botellas en forma circular durante un minuto y después colócalas en una superficie plana para que aprecies el remolino.

### 3.4. RECURSOS DIDÁCTICOS QUE ESTIMULAN EL DESARROLLO LINGÜÍSTICO.

#### BIBLIOTECA.

**Objetivo:** Comprender e interpretar diversos textos literarios y no literarios.

**Destreza con criterio de desempeño:** Comunicar eficazmente sus ideas y opiniones en las conversaciones sobre diferentes temas de interés, desde la correcta utilización de sonidos y la fluidez de hablar.

**Grafico. 3.21.**



Constituye un conjunto de cuentos infantiles de preferencia que sean de títulos muy adecuados para niñas y niños no lectores; de imágenes grandes y a todo color y poca literatura, deben ser presentados de manera funcional y atractiva y las niñas y niños deben gozar de cierta comodidad para interactuar con ellos.

La biblioteca implica crear espacios y oportunidades para que las niñas y niños tengan contacto diario con la literatura infantil.

#### **Actividades:**

Ubique a los estudiantes en semicírculo y sentados.

- Mediante preguntas investigue las expectativas acerca el tema.
- Anime a que los estudiantes en parejas o solos escojan un cuento, vayan a un rincón tranquilo y lo lean en turnos luego lo presentan a los demás, es conveniente que el docente lea mientras los estudiantes siguen visualmente.

- Formule preguntas para verificar si se cumplen sus predicciones.
- Pídale que reconstruyan el cuento en tiras cómicas.
- Estimule para la creación de mensajes del cuento.

### **FINALIDAD PEDAGÓGICA**

- Descubrir la diversidad de textos literarios y no literarios.
- Vivencia la interacción con los libros como una fuente muy rica de placer, aprendizaje y vida efectiva.
- Leer para textos, ilustraciones, títulos.



- Desarrolla amor e interés por la lectura y sentir a los libros como amigos y compañeros.

### **GRADACIÓN**

- A partir de los 5 años con cuentos infantiles de todo tamaño, de muchas, ilustraciones, poca literatura y en letras grandes.



## TÍTERES.

**Objetivo:** Fortalecer el desarrollo del razonamiento verbal y el incremento del vocabulario.

**Destreza con criterio de desempeño:** Exponer oralmente situaciones cotidianas con la ayuda de material complementario.



### **Grafico. 3.22.**

Los títeres es un recurso muy importante en educación, su uso constituye un momento ideal para captar la atención y mejora su expresión.

Son personajes como animales, personas, objetos elaborados en fieltro, peluche, cartón, tela.

Los títeres son materiales apropiados para motivar la expresión oral, contar cuentos, lo importante es que el/la docente sepa utilizar los títeres y tenga la habilidad para imitar diferentes voces.



### **Actividades:**

- Narre cuentos en el cual el personaje principal sea el títere y estimule a representar los movimientos que realiza el personaje.
- En parejas entregue un títere a c/u diga las actividades que debe realizar el títere y las partes de su cuerpo que debe mover mientras otro niño maneja el títere.
- Cumpla consigas ordenados por el títere.
- Juegue a “Adivina lo que hago” , para esto utilice los títeres de tal manera que los estudiantes observe las actividades y cumpla ejercicios corporales ,por ejemplo: correr, saltar, abrazar.
- Entable un dialogo de títeres en parejas.

### **CLASES DE TÍTERES:**

- Títeres de dedo



- Títeres de mano



## **FINALIDAD PEDAGÓGICA**

- Estimular la imaginación y la expresión oral
- Facilita el desarrollo de pensamiento incrementa el vocabulario y la sintaxis.



## **GRADACIÓN.**

- Los títeres son recomendables para toda edad.



## LAS FOTOGRAFÍAS.

**Objetivo:** Comunicar vivencias y situaciones de la vida real.

**Destreza con criterio de desempeño:** Construir textos orales mediante la observación de imágenes y narrarlos.



**La niña arroja basura en el basurero.**

### **Grafico. 3.23.**

Son tarjetas con fotografías de distintas situaciones de la vida, personajes, animales, cosas.

### **Actividades:**

- Leer las fotografías y escribir frases descriptivas con su propio código.
- Estimule el uso de las oraciones completas.
- Escriba el comentario debajo de cada fotografía y pida que los estudiantes lean.
- Pegue las fotografías en una cartelera y cuelgue esta a la altura de los ojos de los estudiantes para que lean.

## LOS PENSAMIENTOS.

**Objetivo:** Comprender ideas y expresarlas.

**Destreza con criterio de desempeño:** Leer fotografías para utilizar creativamente en oraciones.

**Grafico. 3.24.**



Son tiras de cartulina con diferentes pictogramas las mismas que al armar nos dan como resultado diferentes tipos de oraciones.

Actividades:

- Explicar que un niño formulara el comienzo y luego c/u de los estudiantes completara la oración.
- Escriba en la cartulina el inicio y el final de las oraciones.
- Mezcle las cartulinas y pegue en la pared para jugar a pescar y crear nuevas oraciones.

## TIRAS CÓMICAS.

**Objetivo:** Ordenar y decodificar mensajes cómicos.

**Destreza con criterio de desempeño:** Exponer oralmente situaciones cotidianas con la ayuda de material complementario.

**Grafico. 3.25.**



Son tiras que contienen escenas cómicas que permite inventar su propia historia y pegar las escenas en el orden que desea.

Actividades;

- Cuente la historia de la tira cómica.

- Invite a los estudiantes a crear una nueva tira cómica
- Permita trabajar en parejas armando toras cómicas con materiales idénticos.
- Leer las tiras cómicas.
- Preguntar ¡Qué es lo chistoso? ¿Qué paso antes durante y después.

### CUENTOS SIN PALABRAS.

**Objetivo:** Comprender el lenguaje de las imágenes y expresarlo.

**Destreza con criterio de desempeño:** Leer láminas que acompañan a las exposiciones y comprender los mensajes.

**Grafico. 3.26.**



Libros infantiles con ilustraciones hermosas de excelente calidad y muy creativas.

Actividades:

- Invíteles a sentarse en un círculo y seleccionen un cuento.
- Explique que van a ver solo letras.
- Pase las páginas lentamente.
- Cuenta su propia historia, para lo cual puede ayudarse de los pictogramas



### EL TELÉFONO.

**Objetivo:** Objetivo: Desarrollar la capacidad de comunicación a través de la articulación y pronunciación correcta de las palabras.

**Destreza con criterio de desempeño:** Exponer experiencias propias, utilizando el nuevo vocabulario adquirido.

**Grafico. 3.27.**



Es un recurso didáctico elaborado con dos vasos y una cuerda, con la finalidad de entablar un diálogo entre dos personas.

**Actividades:**

- Solicite dos voluntarios para que tense la cuerda y hable por teléfono, el uno habla por el vaso y otro le escucha.
- Intentar descifrar qué es lo que hablan.

## CUENTOS GIGANTES.

**Objetivo:** Comprender el significado de palabras, frases y expresiones en la comunicación oral.

**Destreza con criterio de desempeño:** Leer imágenes de narraciones de cuentos y ordenar la información siguiendo una secuencia lógica.

**Grafico. 3.28.**



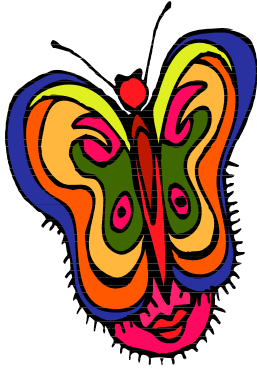
Los cuentos gigantes está constituido con un lenguaje sencillo, dinámico, lleno de humor, no muy extensos y llenos de imágenes atractivas.

### **Actividades:**

- La lectura debe ser una actividad diaria y motivadora.
- Se debe leer textos interesantes, escritos por autores especializados para su edad.
- El docente modelara ante sus estudiantes un modelo de lector, capaz de pronunciar con claridad sus palabras, seguir la entonación de los signos de interrogación, admiración y puntos suspensivos.
- En lo posible el docente debe ser capaz de retener las oraciones en su memoria, para de esta manera realizar gestos, postura.
- Se debe sostener el cuento de manera que el estudiante pueda ver su escritura y sus imágenes.

## LECTURA DE IMÁGENES Y TEXTOS ICONOS – VERBALES.

Esta es la



Que vuela en la



Y el gato.



Persigue.

### **Grafico. 3.29.**

**Objetivo:** Discriminar visualmente objetos, imágenes, personajes de acuerdo a sus características.

**Destreza con criterio de desempeño:** Construir textos orales mediante la observación de imágenes.

En el mundo contemporáneo exige el manejo de una nueva habilidad: la comprensión y producción de textos íconos – verbales producidos por la nueva tecnología.

### **Actividades:**

- Ver una película infantil y comentarla.
- Observar historietas y comentarla entre todos: la historia, los personajes el humor.
- Observar los programas infantiles y hacer un análisis de los personajes y sus actuaciones.
- Presentar fotografías y hacer procesos connotativos y denotativos en torno a las imágenes ¿Qué vez en la foto? ¿Cómo está vestido?



## EL JUEGO DRAMÁTICO.

**Objetivo:** Desarrollar una expresión e interpretación integral y coordinada.

Descubre el valor comunicativo de otras formas de expresión.

**Destreza con criterio de desempeño:** Participar en narraciones orales de experiencias y anécdotas teniendo en cuenta la coherencia en el discurso.

**Grafico. 3.30.**



Es una actividad de gran importancia, por su intermedio aprende a expresar, descubrir y verbalizar sentimientos, no solo con palabras sino con gestos y acciones

### **Actividades:**

- Jugar al papa a la mamá, al médico.
- Realizar pequeñas presentaciones a cerca de temas especiales.
- Dramatizar el tráfico en la ciudad, la actuación de los policías, las actividades en el mercado, los transeúntes, los conductores, los vehículos.
- Jugar en los diferentes rincones de aprendizaje.

Los docentes deben ser creativos en la elaboración del vestuario.

## **PROCESO METODOLÓGICO PARA EL APRENDIZAJE DE CANCIONES, RIMAS Y TRABALENGUAS**

En el primer año de Básica, los niños y las niñas aprenden canciones, recitaciones, rimas, trabalenguas y adivinanzas; es una estrategia para comenzar la jornada diaria: saludar cantando, aprender los días de la semana, iniciar un tema con una canción.

Ahora, ¿se ha puesto a pensar qué dicen esas canciones o trabalenguas?, ¿cómo y por qué las aprendimos?, ¿cuál era la intencionalidad del aprendizaje? Usted puede responder que para desarrollar las relaciones sociales, la memoria, la expresión corporal, el ritmo y, a lo mejor, es así. El aprendizaje de estos textos ayuda al desarrollo del lenguaje oral receptivo, es decir, a la percepción y discriminación auditiva de palabras, frases y oraciones.

Todo lo que se haga para el desarrollo del lenguaje oral, más tarde favorece al aprendizaje del lenguaje escrito. Los dos son mecanismos de producción de ideas: el primero utiliza el habla, y el segundo, la escritura.

Que el niño y la niña aprendan textos orales desde un proceso intencionado ayudará a reflexionar sobre las características de estos dos lenguajes: al hablar parece que no hacemos separaciones entre palabras; al escribir, las separamos; las canciones y trabalenguas no solo son habladas, se las puede escribir; al hablar no tenemos una formalidad, cuando escribimos ordenamos y seleccionamos las ideas.

A continuación presentamos un proceso metodológico que usted puede utilizar para enseñar canciones, trabalenguas, rimas y retahíla.

1. Seleccione la canción, rima o trabalenguas; por ejemplo: En mi cara redondita.
2. Preséntelo de forma amena y sugerente. Se trata de, Habla de.
3. Repita con gestos y movimientos corporales la canción, rima o trabalenguas.

4. Para que los niños y las niñas aprendan, diga una frase y luego pídale que la repitan.
5. Solicite que la vuelvan a repetir con movimientos corporales y gestos.
6. Presente la canción, rima o trabalenguas con gráficos y pida que la canten, usando los dibujos relacionados con la canción, esto ayuda a comprender lo que cantan.
7. Converse sobre lo que trata la canción, rima o trabalenguas. Hágales preguntas relacionadas con el contenido.

❖ ¿De quién se habla en la canción?

❖ ¿Qué nos dice la canción acerca de la cara?

❖ ¿Únicamente tenemos las partes de la cara mencionadas en la canción?  
¿Qué otras partes tenemos?

❖ ¿Para qué más nos sirven la boca, la nariz y los ojos?

8. Propóngales jugar a dar un aplauso por cada palabra de la canción. Puede ir cambiando con un paso, un golpe en la mesa, es decir. con un movimiento.

En - mi - cara - redondita

Tengo - ojos - y - nariz

9. Entrégueles fichas, pídale que repitan la canción y, por cada palabra que digan, pongan una semilla en la tira fonológica.

Con - mis - ojos.

Veo - a - todos

10. Propóngales jugar con los sonidos de la palabra /c/a/r/a/, que la digan en forma lenta mientras se pasan la mano por el borde de la cara lentamente y luego, en forma rápida, hasta llegar a separar los sonidos de la palabra.

Pregunte a los niños y a las niñas: ¿Cuál es el primer sonido? Puede decir otras palabras que tengan el sonido /c/ y se relacionen con el cuerpo, como cabeza, corazón, etc.

11. Pida a los niños y a las niñas que dibujen y escriban la canción, rima o trabalenguas. Entrégueles una hoja recortada con alguna forma especial para que plasmen sus escritos.
12. Es importante que los niños y las niñas lean sus escritos y exhiban los trabajos.
13. Al final se realiza la estrategia Los niños dictan, el docente escribe. En un papelote, escriba lo que le dicen los niños y las niñas; a continuación, pregúnteles cómo se llama la canción y ponga el título, teniendo en cuenta los signos de puntuación. Luego, lean el escrito en grupo. Al final, exhíbanlo junto a los gráficos y trabajos realizados.



### **3.5. RECURSOS DIDÁCTICOS QUE ESTIMULAN EL DESARROLLO SOCIAL AFECTIVO.**

#### **CARNET DE IDENTIDAD.**

**Objetivo:** Reconocer su identidad como parte del núcleo familiar.

**Destreza con criterio de desempeño:** Identificar y valorar su historia personal y familiar para sentirse miembro de la familia.

El carnet es elaborado en un pedazo de cartulina de 18 x 8 cm. en el cual se pegara la fotografía de c/u de los estudiantes. y se registrara datos informativos.

#### **Actividades:**

- Entregue la identificación.
- Describa todos los datos.
- Escriba una frase que describa aquello con el que se identifica.
- Coloque el carnet en el árbol familiar.

#### **RULETA DE LA AMISTAD.**

**Objetivo:** Lograr la integración y la relación afectiva

**Destreza con criterio de desempeño:** Expresar sus ideas y sentimientos de manera espontanea.

Para realizar este juego se utilizara una botella plástica

#### **Actividades:**

- Converse con el grupo acerca de la amistad.
- Solicite a los estudiantes que se sienten y formen un círculo.
- Haga girar la botella y plantee algunas preguntas a quien apunta,
- Si las respuestas son correctas, a pasado la prueba y el turno para girar la botella y gana un aplauso y si es negativo cumple una consigna.

## IGUALES Y DIFERENTES.

**Objetivo:** Desarrollar valores y normas de comportamiento individual y social.

**Destreza con criterio de desempeño:** Identificar sus datos personales para reconocer su nombre y el lugar donde vive.

Para la ejecución de este juego se utilizara tarjetas con fotos de personas y una pelota, mediante el cual nos permite reflexionar, aceptar y respetar las diferencias culturales, religiosas y económicas.

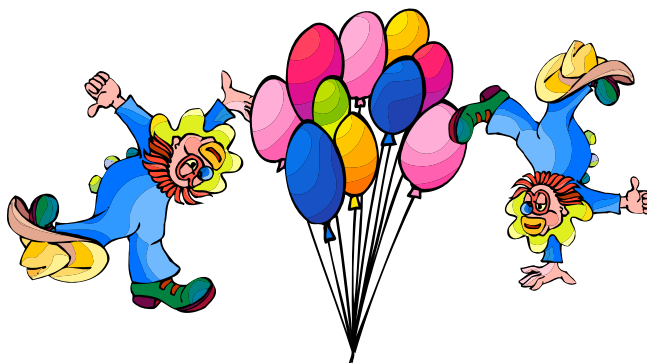
### Actividades:

- Pida a los estudiantes formar un circulo de dialogo
- Reparta al asarlas tarjetas, solicite que observen y encuentren cosas en común entre ellos y las personas de las fotos.
- Establezca diferencias entre ustedes y ellos.
- Haga rodar la pelota el que reciba, comienza con el comentario.
- Escriba las respuestas en el cuadro desemejanzas y diferencias.

## REVENTANDO GLOBOS.

**Objetivo:** Participar con entusiasmo y autonomía en las actividades propuestas.

**Destreza con criterio de desempeño:** Aceptar, respetar y practicar normas establecidas por el grupo.



Este juego divertido se realiza con globos inflado un niño líder.

**Actividades:**

- Forme un círculo e invite a lanzar los globos,, hacia arriba, uno de ellos será el líder quien reventara los globos que caen al piso.
- EL niño que mantenga el globo sin reventar y arriba es el ganador.

**GLOBOS EN MOVIMIENTO**

**Objetivo:** Familiarizar y compartir ideas y sentimientos.

**Destreza con criterio de desempeño:** Participar e integrar en los juegos demostrando alegría e interés.

Seguramente sabes cómo jugar a las carreritas, pero en esta ocasión no competirán cochecitos, si no globos avanzando por una cuerda.

**Recursos.**

- Globos alargados
- Pajitas de refresco o popotes
- Cinta adhesiva
- Cuerda delgada, de preferencia de plástico liso
- Pinzas para papel o para ropa
- Tijeras

**Actividades.**

Primero decide con tus amigas y amigos cuál será la longitud de la carrera; por ejemplo, de 3m. Cada participante deberá contar con un trozo de cuerda plástica de la misma medida, que será la pista.

Introduce la cuerda por una pajita de refresco y comprueba que ésta se desliza.

Busca el lugar idóneo para sujetar la cuerda o amárrala al respaldo de una silla.

Infla un globo, dobla la entrada y sujétala con una pinza para evitar que salga el aire.

Utiliza la cinta adhesiva para unir el globo a la pajita, pero evita apretar la pajita porque entonces ésta no se deslizará por la cuerda; procura no deformar la pajita.

Recorre el globo hasta el punto de partida.

Al indicar la salida, quita rápidamente la pinza del globo y... ¡a disfrutar las carreritas!

Para iniciar otra carrera, sólo debes inflar nuevamente el globo; hazlo con mucho cuidado para evitar que se desprenda de la pajita.

### **CARRERA DE BARCOS.**

**Objetivo:** Lograr la integración y la socialización.

**Destreza con criterio de desempeño:** Ser perseverante en las actividades cotidianas y en la resolución de problemas sencillos.

Descubre la fuerza que tiene el jabón en polvo, te ayudará a ganar y no hundirte.

#### **Recursos.**

- Cartoncillo o cartulina gruesa
- Tijeras
- Un recipiente grande
- Agua
- Jabón en polvo.

#### **Actividades.**

Traza la plataforma de tu barco en la cartulina y recórtala. No debe exceder de 10 cm de largo ni 5 cm de ancho. También recorta un pequeño orificio en la parte trasera del barco.

Vierte agua en el recipiente y pon los barcos en la superficie. Procura acomodarlos en un extremo del recipiente. Para hacer que avancen, debes agregar un poco de jabón en el orificio que hiciste en la parte de atrás del barco: ¿qué sucede?, ¿cuál se hunde?, ¿qué pasa si disuelves antes el jabón en un recipiente y después lo viertes en el orificio?, ¿qué ocurre si agregas vinagre o aceite?

Prueba varias combinaciones y conviértete en un experto o experta en navegación.

### **DÍA DE PESCA.**

**Objetivo:** Participar en competencias respetando normas y reglas.

**Destreza con criterio de desempeño:** Manifestar iniciativas en situaciones y experiencias nuevas.

Esta manera de pescar no es muy usual, pero sí muy divertida y todo hecho por ti mismo.



### **Recursos.**

- Un pliego o una hoja de plástico rígido de cualquier color (puede servir una tapa plastificada de algún cuaderno que ya no utilices)
- Clips de acero
- Tijeras
- Agua
- Un recipiente grade
- Un palito largo de madera
- Un imán
- Hilo grueso

### **Actividades.**

Marca en el plástico la forma de los peces que más te gusten, recórtalos y colócales un clip en la parte superior, tal como se ilustra.

Amarra el hilo en un extremo del palito de madera; con el otro extremo del hilo, sujeta el imán. Vierte agua en el recipiente y pon ahí los peces... ¡Listo para empezar! Determina la distancia a partir de la cual tú y tus amigos podrán lanzar su caña de pescar.

¿Quién pescará más en el menor tiempo posible?

## **COMPETENCIA.**

**Objetivo:** Respetar sus criterios y opiniones.

**Destreza con criterio de desempeño:** Defender sus opiniones con argumentos e acuerdo a su edad.

Invita a tus amigas y amigos a participar en una competencia de botellas. Además de divertido, descubrirás una forma para ganar siempre. ¡Inténtalo!

### **Recursos.**

- Botellas de plástico transparente, grandes y con tapa (todas del mismo tamaño)
- Colorante vegetal o anilina
- Agua

### **Actividades.**

Para realizar esta competencia necesitas buscar una parte del jardín que este en declive. De lo contrario, que cada participante busque una silla y una tabla larga.

Vierte agua en la botella, agrega un poco de colorante vegetal mueve hasta que el agua se torne del color que desea. Esto servirá para que identifiques fácilmente la botella que te pertenece. Si prefieres dejar la botella vacía, también es válido.

Todos se colocaran en la cima del declive y dejaran rodar las botellas.

Observa qué características posee la botella del ganador. Repite el juego tantas veces como quieras; así descubrirás cómo debe estar la botella para que siempre ganes.

## **HELICÓPTEROS.**

**Objetivo:** Lograr autonomía en los estudiantes.

**Destreza con criterio de desempeño:** Demostrar responsabilidad en la realización de actividades.

Sabes cuales elementos son más importantes para que vuele un helicóptero. Pues sus hélices. Con este principio, vamos a construir un helicóptero de juguete. ¡Veras que divertido resulta! Y si otros compañeros construyen su propio juguete, organiza una carrera de helicópteros

### **Recursos.**

- Un cartón de 12 x 12 cm del color que te guste
- Lápiz
- Un compas
- Un globo
- Un tapón de corcho
- Pegamento

### **Actividades.**

Traza en el cartón un círculo de 10 cm de diámetro, recórtalo y, con la punta del compás, perfora en el centro del círculo.

En el tapón de corcho haz una perforación en el centro, cuidando que sea de la misma medida que la del centro del círculo de cartón

Después, pega el tapón de corcho al cartón de tal manera que los dos agujeros coincidan. Espera a que se seque el pegamento para que el corcho quede bien adherido al cartón

Infla el globo y pide a alguien que te ayude a sostener el cartón; también deberá tapar con un dedo el orificio del cartón, por la parte de abajo, por si se escapa el aire del globo. En tanto, presiona el cuello del globo para evitar que el aire se salga y ciñe el corcho con la boca del globo, estirándolo para que llegue hasta el cartón.

¡Ahora sí, todo listo para el ascenso! Coloca tu helicóptero de juguete sobre una superficie plana del jardín, suelta el cuello el globo y... ¡a volar!

Empieza a practicar diferentes técnicas para que seas una o un experto en volar tu helicóptero, como inflar demasiado el globo, pegar dos ramitas en el cartón para estabilizarlo, ayudarlo a levantarse.

Si quieres organizar una carrera de helicópteros, primero debes establecer las reglas antes de iniciarla para que no haya malos entendidos entre los participantes.

### **ATRAVESAR EL RÍO.**

**Objetivo:** Compartir los juegos manteniendo el orden.

**Destreza con criterio de desempeño:** Vivencial y comunicar hechos ocurridos.

**Condiciones materiales:** Varias cartulinas de 20 x 20 cm

**Organización Inicial:** Trazamos dos líneas paralelas separadas de unos cinco o seis metros: el río

**Desarrollo:** Cada uno de los jugadores debe intentar atravesar el río lo más rápidamente posible sin pisar el “agua”, utilizando para ello las tres cartulinas que va cambiando de lugar conforme va avanzando.

### **LAS BANDERAS.**

**Objetivo:** Participar con identidad y autonomía.

**Destreza con criterio de desempeño:** Demostrar solidaridad, colaboración y respeto mutuo.

**Organización Inicial:** Los jugadores por tríos dos colocados uno tras otro y un tercero observa. Todos llevan un banderín en cada mano

**Desarrollo:** El jugador de delante mueve lentamente los banderines. El de detrás debe imitarle. Si se equivoca, el observador hace una señal y cambia su puesto con él. Los cambios se realizan de forma que cada jugador ocupe cada una de las tres posiciones.

### **RELEVOS SOPLANDO.**

**Objetivo:** Practicar normas de respeto en las actividades lúdicas.

**Destreza con criterio de desempeño:** Discriminar modelos positivos y negativos de comportamiento.

**Condiciones materiales:** Pelota de ping-pong (se puede sustituir con bolas de papel de seda).

**Organización Inicial:** Equipos de unos seis niños y niñas. Dos líneas paralelas separadas por unos cinco metros. De cada equipo, la mitad de los jugadores tras una línea y la otra mitad frente a ellos tras la otra línea.

**Desarrollo:** Sale un jugador de cada equipo soplando la bola. Debe llegar hasta el compañero de equipo que tiene frente así. Este tomará el revelo, soplando la bola, y volverá llevarla al punto de origen. Así sucesivamente, hasta que hayan participado todos los componentes del equipo. Gana el equipo cuyo último jugador acabe antes el recorrido correspondiente.

**Observaciones:** Es importante que los jugadores entiendan que no pueden tocar las bolas con ninguna parte de su cuerpo.

### **CARRERA DE OBSTÁCULOS SOPLANDO.**

**Objetivo:** Actuar con libertad y seguridad.

**Destreza con criterio de desempeño:** Familiarizarse en la organización de juegos.

**Condiciones materiales:** Pelotitas de ping-pong (se puede sustituir con bolas de papel seda).

**Organización inicial:** Esparcimos el material de que dispongamos (plinto, colchonetas, bancos, neumáticos) en el centro de la sala, en un extremo de la sala, grupos de unos cinco niños y niñas, cada uno de los participantes con una pelotita.

**Desarrollo:** El primer grupo de cinco jugadores debe atravesar la sala. Cada jugador avanza soplando sobre su pelotita y debe trazarse un recorrido, salvando los obstáculos que vaya encontrando. Vamos a ver, de cada grupo, que niño consigue atravesar antes la sala.

**Observaciones:** Importante no tocar las pelotitas con ninguna parte del cuerpo.

### **LOS INSTRUMENTOS.**

**Objetivo:** Intercambiar experiencias en las actividades y tareas propuestas.

**Destreza con criterio de desempeño:** Demostrar responsabilidad en la realización de actividades.

**Condiciones materiales:** Tres instrumentos de percusión, por ejemplo: triángulo, caja china y pandero.

**Organización inicial:** Dibujar en el suelo y en grandes dimensiones los tres instrumentos de percusión.

**Desarrollo:** El director del juego va realizando percusiones con los tres instrumentos, sucesivamente. Los jugadores caminan siguiendo las percusiones y cuando reconocen un instrumento caminan por encima de su dibujo.

### **LOS COLORES.**

**Objetivo:** Fomentar el trabajo en equipo.

**Destreza con criterio de desempeño:** Reconocer y respetar las diferencias individuales y del grupo, demostrando alegría e interés.

**Condiciones materiales:** Es necesario estar en una sala en la que haya muchos objetos.

**Organización inicial:** Los niños y niñas en corro.

**Desarrollo:** Un jugador dice un color. El siguiente debe decir un objeto que vea y que sea de dicho color. El siguiente jugador dice otro objeto también del mismo color. Así sucesivamente hasta que algún niño no sabe que decir o se equivoca. Continuamos entonces con otro color.

### **EL OBJETO PERDIDO.**

**Objetivo:** Lograr autonomía en los estudiantes.

**Destreza con criterio de desempeño:** Demostrar responsabilidad en la realización de actividades.

**Condiciones materiales:** Una sala en la que podamos encontrar diversos objetos.

**Organización inicial:** los participantes se desplazan libremente por todo el espacio. Uno de ellos se coloca en el centro.

**Desarrollo:** El jugador que se halla colocado en el centro dice en voz alta el nombre de un objeto, los demás deben ir corriendo a tocar dicho objeto, mientras son perseguidos por el jugador que ha nombrado el objeto.

**Observaciones:** Si el jugador del centro atrapa a alguno de sus compañeros, este último pasa a sustituirle.

### **EL HADA.**

**Objetivo:** Relacionarse afectivamente con su compañeros.

**Destreza con criterio de desempeño:** Reconocerse como un ser que siente, piensa y actúa.

**Condiciones materiales:** un palo corto que represente una varita mágica.

**Organización inicial:** Los participantes en corro. En el centro, el director de juego, que es el hada, con la varita mágica.

**Desarrollo:** “El hada” indica con la varita mágica cómo deben desplazarse los niños y niñas “hacia adelante”, “hacia atrás”, “dando saltos”, los jugadores deben seguir las indicaciones del “hada”, sin equivocarse.

**Observaciones:** Los niños y niñas mayores pueden hacer el papel de hada.

### **CINTAS DE COLORES.**

**Objetivo:** Lograr que los estudiantes se adapte a su nuevo espacio de juego.

**Destreza con criterio de desempeño:** Elegir con seguridad las actividades que desea realizar.

**Condiciones materiales:** Cintas de tres colores, las necesarias para que cada uno de los niños y niñas tenga una cinta de color.

**Organización inicial:** los jugadores se sujetan una cinta de cada color en la goma del pantalón.

**Desarrollo:** el director del juego dice un color y todo el mundo debe intentar coger cintas de dicho color, al tiempo que evita que le sean cogidas las suyas,

cada niño o niña que coge una cinta la coloca en su propio pantalón, se trata de conseguir el máximo número de cintas posibles.

### **RELEVO DE FORMAS.**

**Objetivo:** Realizar actividades de expresión lúdica en forma.

**Destreza con criterio de desempeño:** Identificar sus propias actitudes en función de reflexionar y respetar a los demás.

**Condiciones materiales:** Un gran cesto lleno de objetos que pertenezcan a tres categorías diferentes, por ejemplo: argollas, pelotas y tacos. Seis cajas de cartón.

**Organización inicial:** Dos equipos. Cada equipo se coloca en un extremo de la sala y tiene frente así tres cajas de cartón. En el punto medio entre ambos equipos colocamos la cesta.

**Desarrollo:** De cada equipo sale un jugador corriendo. Va hacia la cesta, coge un objeto y lo lleva hasta una de la cesta, coge un objeto y lo lleva hasta una de las cajas de cartón. Inmediatamente sale el siguiente jugador y hace lo mismo con otro objeto. Cada caja de cartón debe llenarse con una categoría diferente de objetos. Gana el equipo cuyos componentes acaben primero el relevo, colocando correctamente los objetos.

### **GRANDES Y PEQUEÑAS**

**Objetivo:** Lograr que los estudiantes trabajen en equipo.

**Destreza con criterio de desempeño:** Participar en el juego con entusiasmo.

**Condiciones materiales:** Pelotas grandes y pequeñas distribuidas en el terreno de juego.

**Organización inicial:** Los participantes corren libremente en todas direcciones.

**Desarrollo:** Cuando el director de juego grita ¡Grandes!, cada uno de los participantes debe coger una pelota grande y sentarse rápidamente, con ella, en el suelo. Cuando el maestro grita ¡pequeños!, ocurre lo mismo con las pelotas pequeñas.

**Observaciones:** Hay que comprobar que los niños y niñas no se hayan confundido de tipo de pelota y que hayan respondido muy de prisa. Una variante puede ser que se deba botar la pelota, lanzarla, etc., en lugar de sentarse en el suelo.

## **4.-CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.**

### **4.1.-CONCLUSIONES.**

El manejo oportuno y adecuado de la guía didáctica ayuda a reflexionar y emprender a desempeñar el nuevo papel al docente teniendo como base fundamental nuevos e innovadores recursos didáctico que le permitan incorporar en diversas actividades de diferente índole propiciando la adquisición del conocimiento, así como habilidades, destrezas y actitudes positivas.

El uso y manejo técnico de los recursos didácticos por parte de los estudiantes garantiza emprender un proceso de intervención educativa que procure enriquecer las experiencias a través del juego, promoviendo de ésta manera una educación dinámica y motivadora

El propósito es fortalecer el trabajo pedagógico y motivar a los docentes a poner en juego su creatividad e imaginación, confiar en sus potencialidades para incentivar a los estudiantes a encontrar todas las posibilidades de aprendizajes que ofrecen los recursos.

### **4.2.-RECOMENDACIONES.**

Para que los recursos didácticos sean facilitadores de aprendizajes se recomienda a los docentes del primer año de la escuela “Ignacio Flores Hermano Miguel” llevar a la práctica diaria el diseño de guía didáctica previo una planificación, incorporando en ella las actividades que van a apoyarse en los recursos.

Es importante sugerir planificación de talleres con los padres de familia para elaborar recursos.

Crear un ambiente favorable de trabajo.

Explicar con claridad la actividad que se realizará con el recurso didáctico.

Variar el tipo de actividad que se propone.

Supervisar las actividades aplicadas.



## 5. REFERENCIAS Y BIBLIOGRAFÍA

### 5.1-BIBLIOGRAFÍA CITADA.

- ACTIS, B. *De la Oralidad a la Lectura y Escritura*, México, Ediciones Homo Sapiens, 2.004.
- Álvarez, M. *Pequeños Lectores, Escritores y Poetas*, México, Editorial Limusa S.A.
- Arizpe, E. *El Desarrollo de la Capacidad Visual y la Lectura mediante Libros Ilustrados*, 2.002.
- BASSEDAS, E. *Aprender y Enseñar en Educación Infantil*, Barcelona, Editorial Graó, 2.002.
- BOSH, Menegazzo, *El Jardín de Infantes de Hoy*, Buenos Aires, Edición Librería del Colegio, 1.997.
- BOSH, Menegazzo, *Materiales para la Ejercitación Psicomotora en el Jardín de Infantes*, Buenos Aires, Editorial Latina, 1.997.
- CASULLO DE MAS VÉLEZ, A. *El Niño y el Desarrollo Motriz e Intelectual*, Enciclopedia Practica Preescolar, Buenos Aires, Tomo IV, Editorial Latina, 1.972.
- DIEZ DE ULZURRÚN, Ascen, *El Aprendizaje de la Lectoescritura desde una Perspectiva Constructivista*, Barcelona Volumen 1, Editorial Graó, 2.001.
- ESPARZA, A. *La Psicomotricidad en el Jardín de Infantes*, Buenos Aires, Editorial Paidós, 1.984.
- FONS, Montserrat, *Leer y Escribir para Vivir*.
- FRISCH, Gabrielle, *Aprendamos Matemáticas Jugando*, Lima, Imprenta del Centro Bartolomé de las Casas, 2.0005.
- GOODMAN, K. *El Lenguaje Integral*, Argentina, Editorial AIQUE.
- GUISEPPE, Imideo, *Hacia una Didáctica General*. Serie Didáctica Kapeluz.
- *Guía de Desarrollo y Estimulación del Lenguaje*, 2.006.
- JIMENEZ, J, *Psicomotricidad, Teoria y Programación*, Barcelona, CISSPRAXIS, 2.001.
- KAPPELMAYER, Martha, *Material para la Ejercitación Psicomotora en el Jardín de Infantes*, Buenos Aires Editorial Latina, 1.972.

- LASSO, María Eugenia, *Guía de Aplicación Curricular del Primero de Básica*, Quito Editorial Norma, 2.011.
- MARRUNY, Luis, *Materiales Curriculares para la Enseñanza y el Aprendizaje del Lenguaje*, Madrid Tomo I, II, 1.997.
- MEC. *Educación Inicial*, Quito, Serie Pedagógica N° 3 DINAMED, 2.002.
- MEC. *Proyecto de Aula*, Quito, Serie Pedagógica N° 7 DINAMED, 2.002.
- MEC. *Planes y Programas de Estudio del Preescolar, Primero y Segundo año de Educación Básica*, Quito 1,999.
- MEC, *Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica Primer año*, Quito, 2.010.
- MEC. *Curso de Didáctica y Pedagogía*, Quito-Ecuador Primera Edición, 2.010.
- MONFORT, M. *El Niño que Habla el Lenguaje oral*, Madrid CEPE, 1.999.
- NEGRET, Jaramillo, *Propuesta Pedagógica Constructivista para el Aprendizaje del Lenguaje*, Bogotá, Revista Alegría de Enseñar N° 11, 12, 13, 1.997.
- POZO ORTIZ, Elsa, *Didáctica General, Programa de Capacitación y Profesionalización para Docentes*, Quito Primera Edición, 1.999.
- POZO, Elsa, *Didáctica General, Programa de Profesionalización para Docentes*, Quito, Primera Edición, 1.999.
- RAMÍREZ, Antonio, *Los Medios y los Recursos Didácticos en la Educación Básica*, México Editorial Trillas, 2.008.
- RAYO, Sorian, *El Proceso de la Investigación Científica*, Editorial Tribillos.
- RUEDA, Rafael, *La Biblioteca del Aula Infantil*, Madrid Ediciones Narcea S.A, 1.999.
- RUEDA, Rafael, *Recrear la Lectura*, Madrid, Ediciones Narcea S.A, 1.999.
- SHEA, Noemí, *Técnicas para la Confección de Material Didáctico*, Buenos Aires.
- TAMAYO, Fabián, *Unidad Ejecutora Mec Bid*, Quito-Ecuador. 2.008.

- TAMAYO, Fabián, *Capacitación de Profesores de los Institutos Pedagógicos del País*, Quito, 1.998.
- TAMAYO, Marie, *Limusa*, Editorial Roviega.
- Unidad de Recursos Didácticos, *Programa Nacional de Gestión Curricular y Capacitación*, Argentina, Editorial Paidós, 2.001.
- WISCHÑEVSKY, Amalia, *¿A qué Juegan las Palabras?* Buenos Aires Editorial Magisterio de la Plata, 2.000.

## **5.2. BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA.**

- <http://www.educarecuador.ec>.
- <http://www.slideshare.net/fdoreyesb/recursos-didactico-112613/>
- <http://www.tuobraunam.mx/publicadas/021123232113.html>.