

Pontificia Universidad
JAVERIANA
Colombia

Asesor: Diego Giovanni Bermúdez Aguirre

Nombre: María José Soto Fernández

Pontificia Universidad Javeriana Cali

Diseño de Comunicación Visual

Proyecto Emprendimiento Social
María José Soto Fernández

Diseño de material didáctico
como apoyo pedagógico
para el desarrollo cognitivo
en etapa preescolar

El presente proyecto tiene como fin diseñar material de apoyo que facilite el desarrollo cognitivo en niños en etapa preescolar del Jardín Infantil Ardillitas situado en el corregimiento de Dapa - Yumbo. El objetivo principal del material diseñado es facilitar el aprendizaje en etapas puntuales del desarrollo cognitivo teniendo en cuenta que será dirigido para niños ubicados en la primera infancia.

En este trabajo se encontrará información detallada sobre el desarrollo cognitivo, niños en la primera infancia, material lúdico como apoyo educativo, entre otros. También se evidenciará el espacio de trabajo en este caso el Jardín Infantil y los beneficiarios del proyecto (docentes y niños).

Por ultimo, se detallará las funciones y usos del elemento diseñado para el desarrollo de actividades en pro a la educación cognitiva en etapa preescolar, de esta misma manera se evidenciará el aporte del diseño dentro de la realización del producto final.

Palabras Introdutorias: *Material, apoyo, desarrollo, cognitivo, niños, primera infancia, Dapa, diseño.*



Introducción

General

Diseñar material didáctico que apoye el desarrollo de las etapas cognitivas en niños entre 1 y 5 años de edad del Jardín Infantil Ardillitas (Dapa-Yumbo).

Específicos

- Comprender la importancia de los materiales de apoyo en la etapa de aprendizaje en niños y niñas en educación preescolar.
 - Generar elementos desde el diseño, que apoyen la educación en niños de etapa preescolar.
 - Proponer objetivos y criterios con la ayuda de las docentes del jardín a cada uno de los materiales didácticos para elaborar un plan de aprendizaje unificado.
-



Objetivos

Justificación



-
- Poner en evidencia la función social del diseño aportando a una ONG
 - Potencializar elementos ya existentes en el Jardín Infantil Ardillitas, Dapa
 - Crear un objeto vinculante entre los niños y el producto final
 - Generar valor agregado haciendo uso de elementos reciclables que proporciona el Jardín en su día a día.

Canvas Social

Colaboradores

- Docentes de la institución.
- ONG (Cordapa).
- Estudiantes 1 - 5 años.

Actividades

- Diseño de material didáctico.
- Recolección de material donado.
- Organización de material.
- Trabajo con estudiantes de la institución.
- Trabajo con docentes de la institución.

Canales de distribución

- Flyers
- Redes sociales
- Brochure

Segmento de clientes

- Instituciones educativas.
- Padres de familia.
- Fundaciones infantiles.
- ONG

Recursos

- Material donado.
- Espacio de trabajo (JILA)
- Innovación.
- Material reciclado.
- Colaboración sociedad dapa.

Actividades

- Pontencializar elementos reciclables existentes en la institución.
- Productos diseñados para suplir necesidades puntuales de la institución.

Relación con los clientes

- Cercana.
- Amable.
- Calida.
- Fraternal.
- Sociable.
- Apoyo mutuo.

Gastos

- Material no existente en donación.
- Material Empaques.
- Mano de obra.

Ingresos

- Venta del material elaborado.
- Asesoría especializada para adquisición de material.

Beneficios sociales y ambientales

- Apoyo a comunidad.
- Crecimiento de sociedad.
- Desarrollo de cadenas de contribución.

Objeto vinculante

Es un objeto que involucra al estudiante a una actividad en particular. En este caso es el oso Pepe, los involucra directamente con una actividad de aprendizaje al aire libre.



Oso Pepe (*elemento de castigo para estudiantes del Jardín*)



Parque infantil (*espacio para el desarrollo de la actividad de aprendizaje*)



Material reciclable con el cual cuenta el Jardín Infantil Ardillitas, Dapa. Con esto se busca potencializar el uso de dichos materiales en cada una de las diferentes actividades de aprendizaje con las que cuenta el Jardín; de esta manera se potenciará el pensamiento y capacidad para reciclar y cuidar el medio ambiente.

Elementos a potencializar

Contexto de la Necesidad

El contexto de la necesidad parte de la población infantil y docentes ubicados en el Jardín Infantil Ardillitas Dapa – Yumbo, ya que no cuentan con algún tipo de material de apoyo para el aprendizaje de los niños y el desarrollo de sus capacidades cognitivas, estos cuentan tan solo con material reciclado o de donación como: revistas, periódicos, plastilina, foami, rompecabezas (incompletos), entre otros.

El Jardín Infantil Las Ardillitas, es un programa de atención a la Primera Infancia que desde el 2005 lidera Cordapa por los niños y niñas menores de cinco años, residentes rurales del corregimiento, brindándoles educación de calidad, alimentación balanceada y cuidado especializado. En la actualidad se atienden más de 60 niños y niñas de la zona con recursos propios de la ONG.

Dapa es un corregimiento del Municipio de Yumbo ubicado en el Valle del Cauca, Colombia. Es reconocido como una región turística así como sitio de vivienda campestre dada sus cercanía con la ciudad de Cali, en el Valle del Cauca. Hace parte de la subcuenca del río Arroyohondo, tributario del río Cauca. Está dividido en 6 veredas: Rincón Dapa, Medio Dapa, Alto Dapa, Pilas de Dapa, La Olga y Miravalle Dapa.



Su comunidad es unida y cooperadora, sus jóvenes han logrado surgir académicamente gracias al convenio con el sena por medio del cual se les acredita la media técnica, esto aplicando solo para aquellos que cursan su bachillerato. Por otro lado se encuentran los más pequeños de la zona, esos niños de la primera infancia que solo cuentan con el apoyo de CORDAPA - ONG para poder desarrollar sus conocimientos asistiendo al JILA, donde los ayudan con su estudio, capacidades y alimentación balanceada para un mejor crecimiento y nutrición.

Los habitantes del corregimiento se basan en la economía y en la agricultura, es decir aquellos que no poseen los recursos para trabajar con su propia materia prima, trabajan para terceros ejerciendo como mayordomos, aseadoras, jardineros, entre otros; el nivel socioeconómico de aquellos que buscan el apoyo de cordapa se encuentran entre los estratos 1 y 2.

El Jardín Infantil Ardillitas, cuenta con el Método Waldorf para generar una estrategia adecuada para la enseñanza de los estudiantes; dicha metodología basa su estrategia en la capacidad de los niños para imitar, imaginar y experimentar, adaptándose a su desarrollo y despertando su interés por conocer el mundo.

Teniendo en cuenta esta metodología y los objetos y materiales utilizados en la misma, el problema principal radica en el costo de dichos productos o materiales de apoyo, ya que estas deben ser funcionales, adaptables a cada uno de sus usuarios y resistentes. Pero teniendo en cuenta dichas características, estos suelen tener un costo elevado y por tal motivo el Jardín no puede tener acceso a ellos para facilitar su enseñanza y el día a día de los niños en el mismo.

También influye la falta de establecimientos locales que vendan o distribuyan materia didáctica. Dentro de la Ciudad de Cali existe un establecimiento que tiene al alcance de los ciudadanos dichos productos, Educa es una marca que cuenta con venta de material para Preescolar, Primaria, Bachillerato y educación especial; el establecimiento tiene como característica permitir a sus visitantes la interacción con los productos para tener un conocimiento previo del uso y características de lo que van a llevar, también facilitan la orientación a los usuarios del material adecuado para la falencia que desean satisfacer. Pero por esta misma razón la adquisición (precio) del producto es más elevado y al no tener otras opciones locales se deben realizar pedidos a otras ciudades que también incrementan el costo del mismo.

Otro punto a tener en cuenta, es la interacción de los familiares con el niño, es decir lo que en casa se le enseña teniendo en cuenta lo visto en clase y el material que se le facilita para ser llevado a los hogares para realizar con los padres. Las docentes han notado que mas de la mitad de los alumnos regresan al Jardín con el material tal cual y como lo enviaron a sus respectivas casas, dan testimonio que los padres de familia no se interesan por aportar en el aprendizaje de sus hijos y el apoyo que estos requieren para su evolución cognitiva y principalmente social.



Audiencia Objetivo

La audiencia a la cual va dirigida el proyecto son docentes de preescolar, como niños de 1 a 5 años que en primera estancia se encuentren matriculados en el Jardín Infantil Ardillitas – Dapa.

Niños de 1 – 2 años (*desarrollo sensorial*)

- Desarrollo de sus sentidos
- Desarrollo de su independencia

Niños de 2 – 3 años (*desarrollo motor*)

- Desarrollo de la motricidad fina
- Desarrollo del lenguaje

Niños de 3 – 5 años (*desarrollo Académico - Lenguaje - Matemática*)

Dentro del contexto de la audiencia el resultado final será difundido por medio de las docentes del Jardín Infantil Ardillitas - Dapa con sus respectivos alumnos.





Benchmarking

Se tuvo en cuenta 11 referentes que aportaran tanto información como inspiración sobre los materiales utilizados en el aprendizaje cognitivo de los niños, para generar un desarrollo óptimo del trabajo. Para esto se tuvo en cuenta las siguientes variables: Ubicación, marca, quiénes son, estilo visual, materiales, medios e interacción.

Instituciones Educativas



**Colegio Bilingüe
Anglo Americano**
Cali

aeiotü

El Jardín Encantado 



Textos Guías

**MARCO DE REFERENCIA DE LOS MAPAS DE
PROGRESO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE
PARA NIÑOS MENORES DE 6 AÑOS**



PERÚ

Ministerio
de Educación







**RUTAS DEL
APRENDIZAJE**



CONDADO DE FAIRFAX

**Guías
para el
aprendizaje
preescolar**

Ubicación	Marca	Quiénes Son	Estilo visual	Materiales	Medios	Interacción
Chile		Empresa preocupada del bienestar del capital humano, a través de una <i>oferta selecta de juegos y materiales especializados para la educación.</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Variedad de piezas gráficas. - Piezas grandes - Diversidad de color 	<ul style="list-style-type: none"> - Madera - Espuma - Tela 	<ul style="list-style-type: none"> - Digital - Presencial (establecimiento o físico) 	<ul style="list-style-type: none"> - Diversidad de áreas de trabajo. - Uso de material físico.
Chile		Se dedica a <i>buscar y ofrecer material didáctico innovador y creativo</i> , que incentive la imaginación de los niños así como también las ganas de aprender a lo largo de toda la vida.	<ul style="list-style-type: none"> - Diversidad de color. - Variedad de formas según el material. - Piezas grandes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Espuma - Tela - Plástico - Madera 	<ul style="list-style-type: none"> - Digital - Presencial (establecimiento o físico) 	<ul style="list-style-type: none"> - Uso de material Físico. - Diversidad de materiales. - Estipulación del área motriz.
México		Empresa que tiene como objetivo la <i>fabricación y venta de material didáctico y juguetes educativos.</i> Fabricamos material de estimulación temprana sobre medida y diseño.	<ul style="list-style-type: none"> - Diversidad de color. - Variedad de formas según el material. - Piezas grandes. 	<ul style="list-style-type: none"> - Plástico - Madera - Tela 	<ul style="list-style-type: none"> - Digital - Presencial (establecimiento o físico) 	<ul style="list-style-type: none"> - Uso de material Físico. - Diversidad de material dependiendo de la edad.
Bucaramanga		Es la sede registrada y establecida legalmente <i>líder y número uno en la distribución de productos didácticos</i> tales como: proyectores, tableros interactivos, pantallas de proyección, laboratorios de química, física, idiomas, etc.	<ul style="list-style-type: none"> - Diversidad de color. - Hacen uso de elementos familiares a los niños (animales - cosas- personajes) 	<ul style="list-style-type: none"> - Plástico - Papel - Caucho - Espuma - Madera 	<ul style="list-style-type: none"> - Digital - Presencial (establecimiento o físico) 	<ul style="list-style-type: none"> - Uso de material Físico y digital. - Material físico de piezas grandes y manejables para todo tipo de edad.



Por medio del análisis realizado en el benchmarking se obtuvo un resultado en donde demuestra que los materiales utilizados por las diferentes empresas que elaboran material de apoyo son los mismos, es decir, hacen uso de materiales como: plástico, espuma, tela y madera, todos con piezas grandes. También muestra que en su mayoría los materiales de apoyo son presenciales – vivenciales, esto refiere a que el niños deben de manipular los elementos de apoyo en su día a día y experimentar físicamente con estos.

Por otro lado se encontró solo una empresa situada de Chile, en donde se preocupan por cubrir cada una de las etapas del desarrollo cognitivo con material didáctico en específico para suplir las necesidades que cada etapa conlleva.

Hasta el momento no se ha encontrado ninguna empresa que elabore material de apoyo teniendo en cuenta el uso de materiales reciclables, pensando en la educación medio ambiental que día a día se vuelve más fuerte e indispensable para un futuro y que tenga las capacidades económicas de las escuelas públicas o de fundación.

Conclusión Benchmarking

Juegos para las etapas de la cognición

Estimulación Psicomotor



Estimula la percepción visual y acústica. Desarrolla la motricidad y coordinación óculo manual, así como también la imaginación, la capacidad de atención y concentración, la percepción de diferencias, entre otros.

Estimulación Sensorial



Uso específico para el desarrollo sensitivo del tacto y la vista, permite que los niños manipulen los objetos y aprendan a reconocer las diferentes texturas que estos poseen.

Estimulación Socioemocional



Desarrolla la coordinación ojo mano, la motricidad fina y gruesa. Desarrolla el lenguaje, el trabajo en equipo, la percepción visual, pensamiento estratégico y la concentración.

Desarrollo preparacional



Desarrolla la coordinación óculo manual, discriminación y asociación de colores y formas. Trabaja la concentración y el pensamiento lógico. Ejercita la motricidad fina.

Desarrollo del Lenguaje



Permite desarrollar y ejercitar habilidades táctiles. Además estimula la concentración. Caja de madera que se puede utilizar en todo tipo de juegos de detección. El niño tiene que nombrar un objeto en el cuadro sólo usando sus manos.

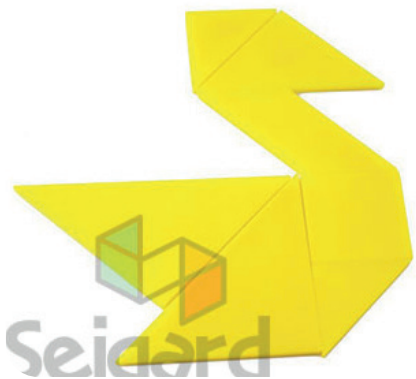
Desarrollo de percepción



Estimula la creatividad en la combinación de piezas para formar figuras. Desarrolla y estimula el pensamiento lógico. Ejercita la motricidad fina. Crea a partir secuencias lógicas. Desarrolla el concepto de espacialidad. Ejercita reconocimiento de elementos, color y forma. Los tangramas ayudan a explorar una variedad de conceptos geométricos que incluyen el tamaño, la forma, la congruencia, la semejanza, la superficie y las propiedades de los polígonos.

Etapas cognitivas para potencializar

Desarrollo de percepción



Estimula la creatividad en la combinación de piezas para formar figuras. Desarrolla y estimula el pensamiento lógico. Ejercita la motricidad fina. Crea a partir secuencias lógicas. Desarrolla el concepto de espacialidad. Ejercita reconocimiento de elementos, color y forma. Los tangramas ayudan a explorar una variedad de conceptos geométricos que incluyen el tamaño, la forma, la congruencia, la semejanza, la superficie y las propiedades de los polígonos.

Desarrollo del Lenguaje



Permite desarrollar y ejercitar habilidades de reconocimiento. Además estimula la concentración. Caja de madera que se puede utilizar en todo tipo de juegos de detección. El niño tiene que nombrar un objeto en el cuadro sólo usando sus manos.

Estimulación Sensorial



Uso específico para el desarrollo sensitivo del tacto y la vista, permite que los niños manipulen los objetos y aprendan a reconocer las diferentes texturas que estos poseen.



Estado del Arte

Material didáctico

Los materiales didácticos o auxiliares son considerados como un soporte para la docencia en el proceso educativo de los diferentes estudiantes, ya que permite que estos logren dominar lo expuesto en clase obteniendo un resultado cognitivo óptimo durante su etapa de aprendizaje.

En el mundo existe gran variedad de elementos utilizados como material didáctico para apoyar el aprendizaje, pero cada uno de estos podrá cumplir adecuadamente su fin por medio del correcto uso que los docentes apliquen a estos y esto dependerá del conocimiento previamente adquiridos por ellos y por ende no es posible generar un igual método de aprendizaje en las diferentes escuelas.

Importancia de los materiales didácticos en la educación inicial

Los materiales didácticos dentro de la educación son de gran importancia para el desarrollo de los niños puesto que ellos se encuentran en una etapa en donde aprenden por medio de juegos, ya que por medio de experiencias y sensaciones acumulan diferentes conocimientos. Con el pasar del tiempo la información obtenida por medio de juegos y materiales que puedan ser manipulados por ellos, se encontrará activa, fresca y fácilmente comprensible.

Ventajas de los materiales didácticos

- Proporcionan información y guían el aprendizaje.
- Desarrollan la continuidad de sus pensamientos y el aprendizaje se convierte en algo mucho más duradero.
- Facilitan las experiencias que se obtienen por medio de los diferentes materiales.
- Evalúa conocimientos y habilidades para que los usuarios se expresen y creen sus propios elementos de forma libre.
- Facilitan la elaboraciones de tareas y obligaciones de manera más dinámica.

Los materiales didácticos deben de cumplir con 4 aspectos fundamentales:

1. Flexibles
2. Cómodos
3. Fácil acceso
4. Piezas grandes

Integración de las emociones y la cognición

En los niños más pequeños las emociones siguen a las acciones, según una retroalimentación de lo positivo y lo negativo que recibe el niño después de cada acción y resultado. En la edad preescolar empiezan a aparecer las emociones antes de la acción y esto proporciona un tipo de percepción en ellos de las posibles consecuencias de la acción que realizan. Los niños tienen la capacidad de entender que les puede pasar como resultado de sus acciones, como se pueden sentir tanto ellos como los demás.

Las acciones cognitivas de percepción, imaginación y reflexión adquieren un componente emocional pero estas no son una reacción de los hechos por el contrario adquieren una función de planificación y regulación, estas se vuelven “conscientes” en cada uno de ellos.



Actividad Cami Corre - Jardín Infantil Ardillitas - Dapa



El juego simbólico como actividad principal

El juego en los niños se basa en tres componentes

1. Crean una situación imaginaria, adoptan y representan papeles y siguen normas determinadas según un rol específico.
2. Las acciones internas dependen de las acciones externas sobre los objetos de uso de los niños. Estas acciones indican una transición desde las formas primarias de pensamiento sensorio motor y visual a un pensamiento simbólico avanzado.
3. El juego simbólico prepara dos funciones mentales superiores: pensamiento e imaginación y promueven el comportamiento intencional en ellos ya que estos deben seguir un rol estipulado con sus respectivas normas.

Actualmente, hay un creciente reconocimiento de la importancia de los primeros años de vida como una etapa crucial para el desarrollo humano, la mayor parte del desarrollo del cerebro ocurre durante esta etapa de la vida, la educación no se logra simplemente a través de la asistencia de los niños al jardín o colegio, sino por el desarrollo y aprendizaje que experimentan mientras están en ella y en sus hogares.



Etapas del desarrollo cognitivo

Etapa sensorio motora

Es la obtención de conocimiento a partir de la interacción física con el entorno inmediato. Así pues, el desarrollo cognitivo se articula mediante juegos de experimentación, muchas veces involuntarios en un inicio, en los que se asocian ciertas experiencias con interacciones con objetos, personas y animales cercanos.

Etapa socio emocional

Desarrollo socio emocional incluye las experiencias de los niños, la expresión y el manejo de emociones y la capacidad de establecer y mantener relaciones con los otros – niños y adultos (Cohen 2005). Incluye la habilidad de comprender los propios sentimientos, leer y comprender los estados emocionales en los otros, manejar emociones fuertes y expresarlas de manera constructiva, regular la propia conducta, desarrollar empatía con los otros y mantener relaciones (National Scientific Council on the Developing child 2004,2).

Etapa del lenguaje

Este representa el proceso de interacción y comunicación de niño tanto consigo mismo como con los que lo rodean, esto se presenta por medio de códigos y símbolos que el niño estipula para darse a entender y expresar lo que necesita o desea.



Ponencia estudiantes Jardín A - Jardín Infantil Ardillitas, Dapa

Trabajo en Equipo

Es el pilar de la sociedad en la que vivimos, y por lo tanto debe ser un aprendizaje muy presente en la vida de los niños. Desde pequeños los niños juegan y lo habitual es que lo hagan en grupo ya que esta es su manera innata de socialización y es lo que les ayuda a adquirir aptitudes para su desarrollo. Pero dentro de los juegos y de su desarrollo deben aprender a distinguir el trabajar en equipo para superar desafíos, por el bien común de competir por ser el mejor del grupo.

Cuando un niño juega está aprendiendo a vivir en sociedad, a socializarse y a interaccionar con sus iguales pero no todos los juegos enseñan a los pequeños a trabajar en equipo por lo que este aspecto deberá ser enseñado por los adultos del entorno cercano de los niños.

Reciclar

Es la acción y efecto de reciclar (aplicar un proceso sobre un material para que pueda volver a utilizarse). El reciclaje implica dar una nueva vida al material en cuestión, lo que ayuda a reducir el consumo de recursos y la degradación del planeta. Este punto será implementado dentro de la educación de los niños para fomentar el uso de materiales reciclables en sus actividades académicas.

Materiales que se pueden reciclar

Papeles

- Periódicos
- Revistas
- Hojas
- Papeles (impresos o no)
- Sobres comunes o de papel craft
- Facturas, formularios, etc.
- Cajas
- Carpetas
- Folletos
- Guías
- Envases de cartón
- Foami

Plásticos

- Envases de comida y bebida
- Vasos y cubiertos desechables
- Macetas, sillas, mesas, etc.
- Papel plástico

Textil

- Tela
- Algodón



Material reciclable - Jardín Infantil Ardillitas

Guías para el aprendizaje preescolar

Las Guías para el aprendizaje preescolar proporcionan una estructura para usar lo que sabemos ahora de la importancia de los primeros años para apoyar el éxito escolar posterior. Esta estructura se ha desarrollado alrededor de un conjunto de suposiciones que se reflejan en todos los aspectos de las Guías.

Rutas del aprendizaje

Fascículo en el cual se adopta un enfoque que conecte la matemática con la vida, con lo que ocurre en el entorno inmediato y personal de los estudiantes, así como en los diversos contextos sociales, económicos y políticos de este escenario mundial. Se trata de aprender a aplicar los conocimientos y contenidos matemáticos en el análisis, la comprensión y la resolución de problemas y situaciones de necesidad real. Ello implica desarrollar en las aulas, capacidades cognitivas y actitudes como la perseverancia, la confianza, la toma de decisiones, el trabajo colaborativo, el sentido de logro entre otros.



Estudiantes Pre Jardín - Jardín Infantil Ardillitas, Dapa



Métodos, técnicas y herramientas

Design thinking

Es una metodología para generar ideas innovadoras que busca entender y dar solución a las necesidades de los usuarios. El proceso de Design Thinking se compone de cinco etapas: empatiza, define, idea, prototipa, testea. No es lineal. En cualquier momento podrás ir hacia atrás o hacia delante si lo ves oportuno, saltando incluso a etapas no consecutivas. Comenzarás recolectando mucha información, generando una gran cantidad de contenido, que crecerá o disminuirá dependiendo de la fase en la que te encuentres.

Diseño participativo

Es un enfoque para diseñar haciendo partícipes activamente a todas las partes involucradas con el fin de ayudar a que el producto diseñado se ajuste a sus necesidades y se pueda utilizar. El diseño participativo es en sí mismo un proceso de ampliación de información, aprendizaje y acuerdos colectivos. Es tan importante la forma en que se desarrolla el proceso como los resultados de diseño a los que se llegan.

Método Waldorf

Este método basa su estrategia en la capacidad de los niños para imitar, imaginar y experimentar, adaptándose a su desarrollo y despertando su interés por conocer el mundo. En la primera infancia el niño imita lo que le rodea y, por lo tanto, sus padres y educadores tienen la responsabilidad de crear un entorno que ofrezca al niño suficientes oportunidades para la imitación y para que pueda jugar de forma creativa, ya que el método entiende que las actividades lúdicas constituyen una herramienta indispensable para aprender a dominar el movimiento corporal.

Conclusión

Por medio del producto final se buscará que los niños se apropien del Design thinking basándose en una serie de pasos para desarrollar un elemento final según su “criterio” e imaginación. El diseño participativo estará presente en la elaboración de la pieza gráfica haciendo uso de dibujos y elementos creados por los niños, también se encontrará al momento de compartir sus creaciones con el producto final.

Requerimientos

Contar con un material de apoyo que ayude a docentes y niños en la etapa de aprendizaje y desarrollo cognitivo, teniendo en cuenta la situación económica en la que estas escuelas se encuentran, es decir tener presente que el costo de los materiales sea lo más mínimo posible o totalmente nula para que en el momento dado que dicho material se deteriore y deseen renovarlo estén en capacidad de hacerlo fácil y rápidamente.

Jardín Infantil Ardillitas



Niños de 1 – 2 años (desarrollo sensorial)

- Desarrollo de sus sentidos
- Desarrollo de su independencia

Niños de 2 – 3 años (desarrollo motriz)

- Desarrollo de la motricidad fina
- Desarrollo del lenguaje

Niños de 3 – 5 años (desarrollo Académico - Lenguaje - Matemática)

- Desarrollo del lenguaje
 - Desarrollo matemático
-



Resultados

Por medio del trabajo con los niños del grado Jardín A, se obtuvieron diferentes resultados, propuestas y conclusiones; siempre teniendo en cuenta lo que a ellos les gusta y llama su atención.

Se trabajó con los estudiantes del grado Jardín A del Jardín Infantil Ardillitas, Dapa; con el fin de explorar y evidenciar sus trazos, uso de color y gustos, de esta forma se escogería el tema de trabajo para la actividad y sus respectivas ilustraciones y colores.



Exploración



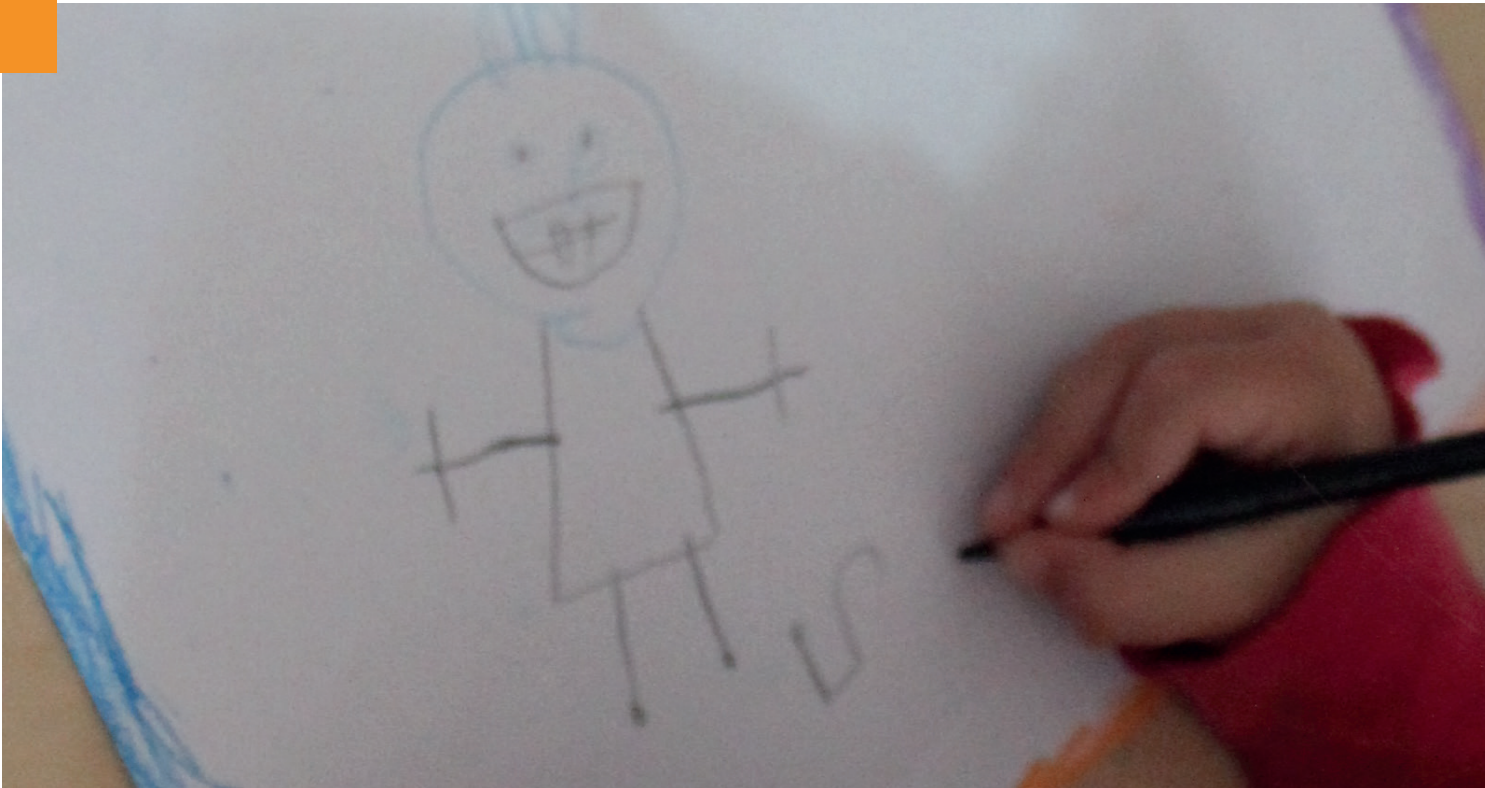
Exploración de trazos con estudiantes del grado Jardín A del Jardín Infantil Ardillitas, Dapa.





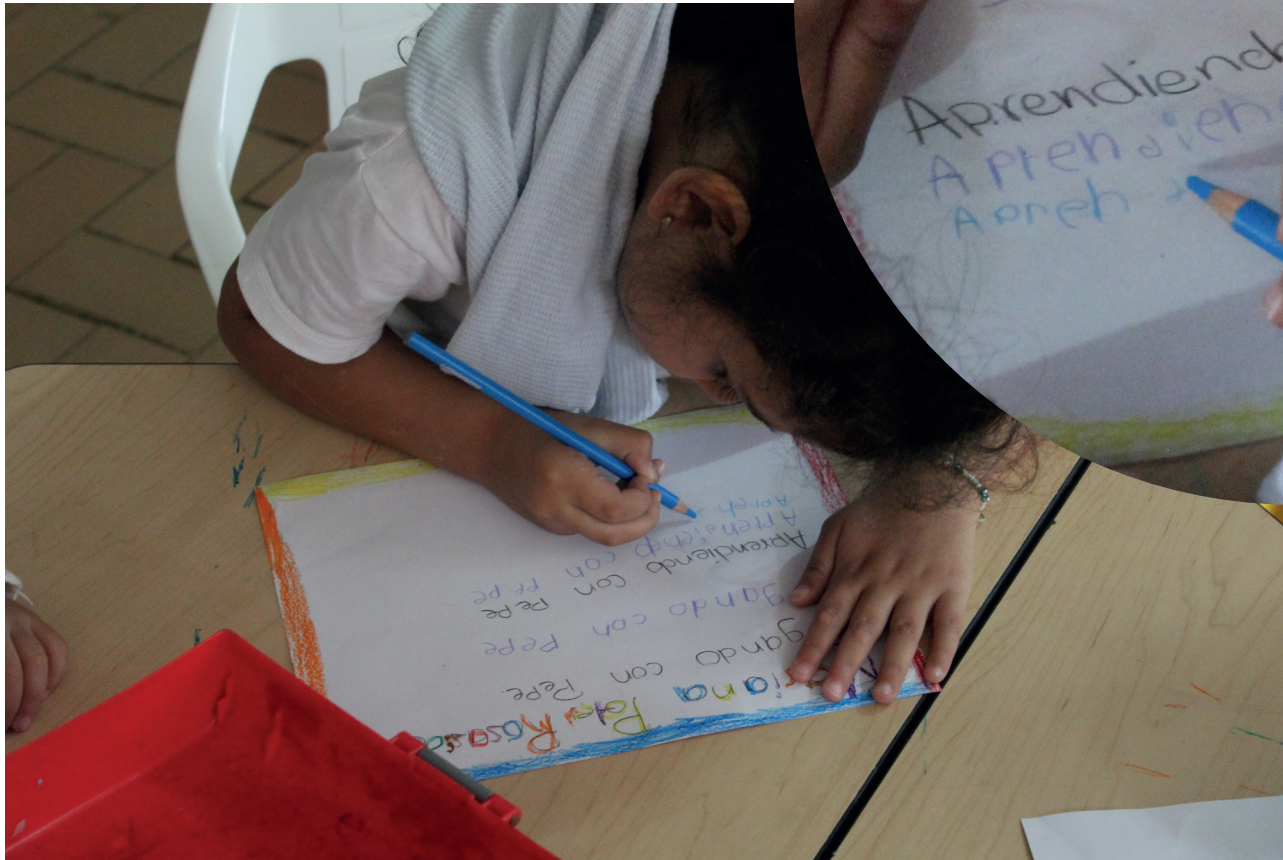
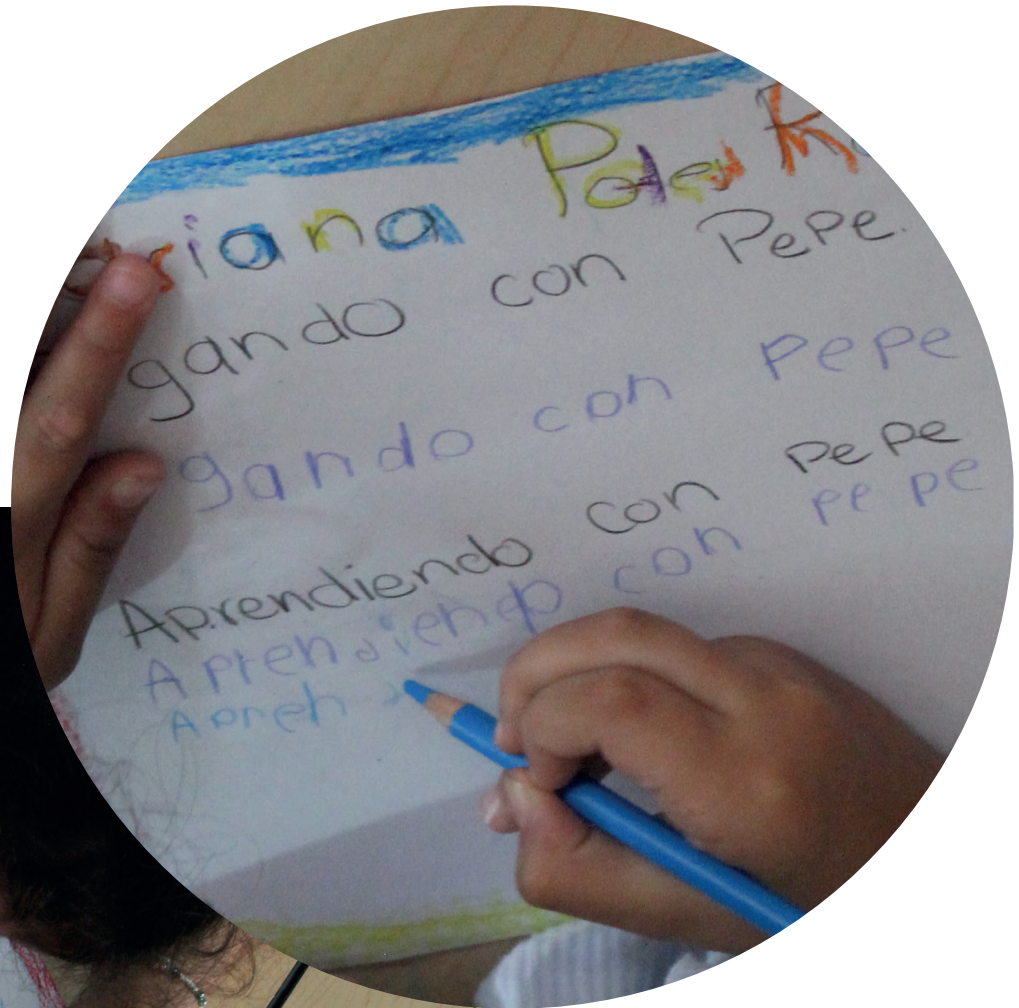
Exploración

Resultados del trabajo realizado con los estudiantes del Jardín Infantil Ardillitas, Dapa.



Resultados del trabajo realizado con los estudiantes del Jardín Infantil Ardillitas, Dapa.

Creación del nombre



Estudiante del Jardín con la cual se trabajó el nombre del proyecto.

Mariana Potes

5 años

Bocetos

Elaboración de boceto por medio de los resultados obtenidos con los niños y uno de los objetos vinculantes (oso)

Aprende con pepe (nombre)

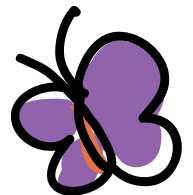
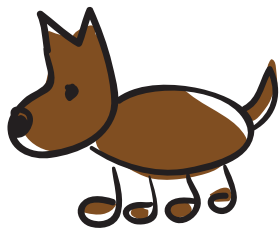
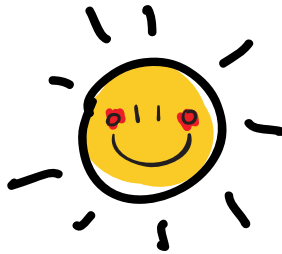
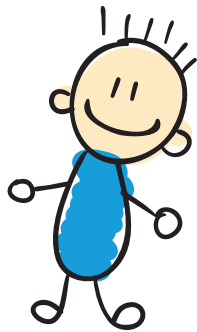
Aprende con pepe

Aprende con Pepe

Aprende con Pepe

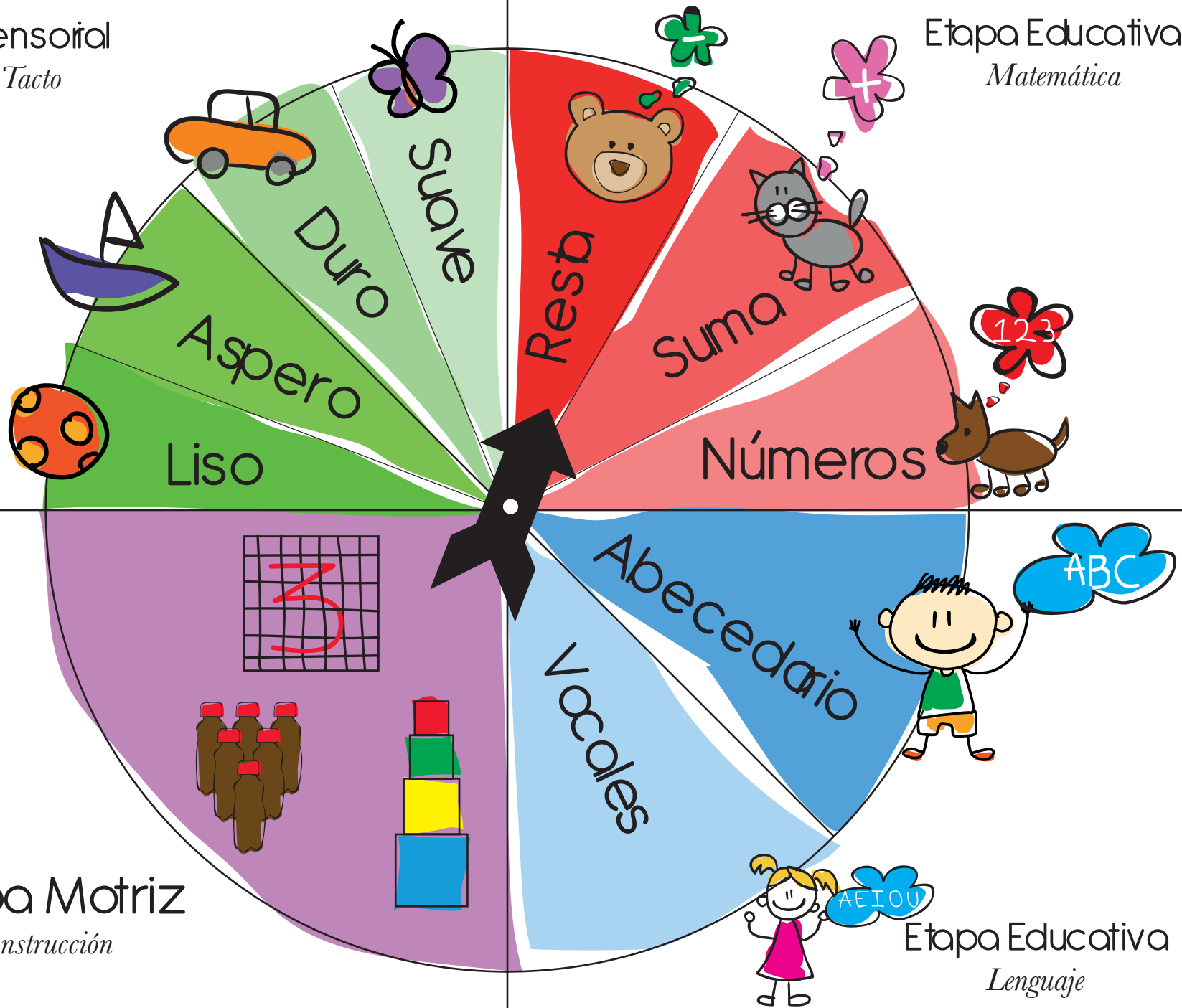
Aprende con Pepe

Ilustraciones



Etapa Sensorial
Vista - Tacto

Etapa Educativa
Matemática

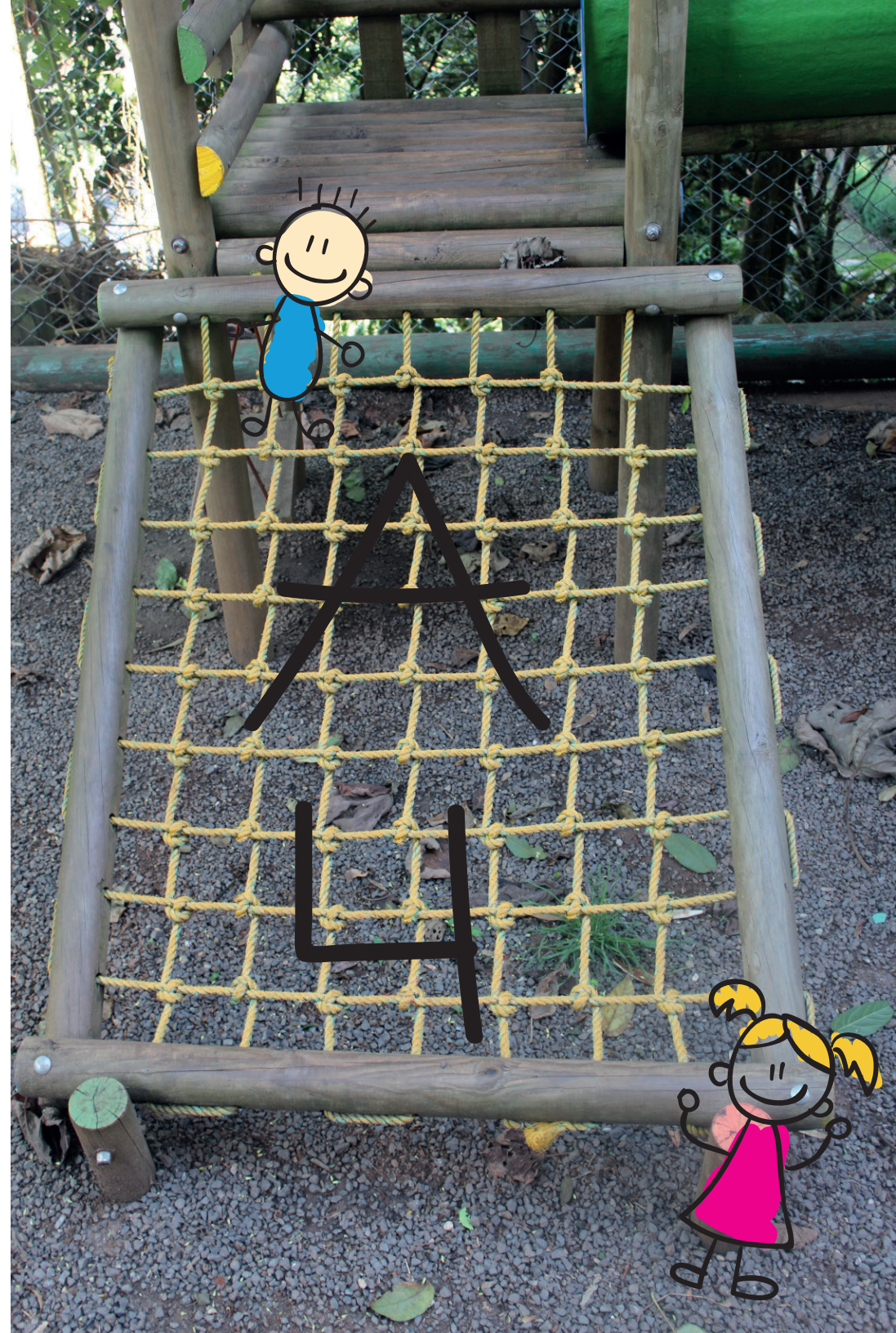


Etapa Matriz
construcción

Etapa Educativa
Lenguaje

Instrucciones

1. Sentar los niños en un mismo espacio de trabajo (suelo).
 2. Ubicar el juego en el centro de donde esten sentados los niños.
 3. Escoger el niño que dara vueltas a la flecha (por turnos).
 4. Al hacer girar la flecha y esta se detenga en alguna de las etapas (Sensorial - Educativa - matemática o lenguaje) debera escoger un ejercicio motroz con el cual desarrollara la actividad o viceversa.
- Ejemplo: al hacer girar la flecha esta se detiene en números, por ende la docente eligira un ejercicio motriz como: construcción, lanzar y contar o realizar el número que la docente asigne.
 5. Al hacer girar la flecha esta se detiene en etapa sensorial en una categoria, el niño debera buscar un elemento que corresponda a dicha categoria, enseñarla a sus compañeros y contar que elemento es.
 6. El niño deberá realizar el ejercicio que le corresponda y de esta forma aplicará conocimientos previos que ha obtenido en sus clases.
-



Referentes



Juegos de tapete que involucran el movimiento del cuerpo humano, reconocimiento de colores, toma de decisiones y desarrollo de diferentes aptitudes.



PL. Giotrends



Proceso

En el transcurso de la investigación, se fueron realizando cambios por medio del trabajo y socialización con las docentes, psicóloga y niños del Jardín Infantil Ardillitas en Dapa - Yumbo.



Dinámica

Por medio del trabajo con las docentes, se obtuvo que para tener un resultado óptimo con los niños, estos debían de ser tratados por medio de la fantasía y con algo que a ellos llamara mucho su atención. Por este motivo se decide realizar un pequeño relato haciendo uso de Reyes y Reinas, tema que se obtuvo indagando cual era su personaje favorito.



Es un juego de tablero en piso con temática de reyes. Los jugadores deben realizar 6 grupos con 6 integrantes cada uno y nombrar cual será el rey y la reina que los representará durante el recorrido de la escalera; para comenzar el juego todos los participantes deberán contar el relato “ceñido, ceñido, ceñido y bien cocido” y vestir a cada representante con su capa y corona, una vez listos estos dos jugadores se encargarán de lanzar los dados y avanzar por cada casilla del juego, al llegar a la casilla del número indicado por los dados, la docente proseguirá a buscar dicho número en las fichas que hacen parte del juego y en voz alta leera las indicaciones de la misma. Inmediatamente la docente termine su lectura todos los integrantes del grupo deberán realizar lo que esta les propone, si el grupo realiza la actividad correctamente podra seguir participando en la siguiente ronda, de lo contrario deberá perder un turno y esperar que los demás grupos avancen.

Cada uno de los grupos contará con 6 tapetes elaborados con retazos, de esta forma se ubicarán de manera ordenada para disponer a realizar la actividad con la mayor actitud y orden.





Ceñido, ceñido, ceñido y bien cocido...

A un noble rey un traje ceñido con esmero del color de su parecer.

¿Qué color?

Un elegante saco ceñido con esmero.
Ceñido, ceñido, ceñido y bien cocido (brazo izq); Ceñido,
ceñido, ceñido y bien cocido (brazo der);

Un hermoso pantalón ceñido con esmero.
Ceñido, ceñido, ceñido y bien cocido (pierna izq); Ceñido,
ceñido, ceñido y bien cocido (pierna der);

Unas botas de cuero (pie izq); unas botas de cuero (pie der);

Una hermosa capa ceñida con esmero y una corona en
señal de su nobleza.

A una noble reina un hermoso vestido ceñido con esmero
del color de su parecer.

¿Qué color?

Ceñido, ceñido, ceñido y bien cocido (brazo izq); Ceñido,
ceñido, ceñido y bien cocido (brazo der);

Unas blancas medias veladas
Ceñidas, ceñidas, ceñidas y bien cocidas (pierna izq);
Ceñidas, ceñidas, ceñidas y bien cocidas (pierna der);

Unas zapatillas de cristal (pie izq); unas zapatillas de cristal
(pie der);

Una hermosa capa ceñida con esmero y una corona en
señal de su nobleza.



Elaboración del tapete

Se contrataron dos madres de familia del Jardín Infantil Ardillitas, con el fin de involucrar a las familias en todo el proceso de elaboración y desarrollo del proyecto; de esta forma estas también harán parte del proceso educativo que tienen y tendrán sus hijos durante su estadía en el Jardín.



Para la realización del tapete, la empresa Punto Tex la cual pertenece a un habitante de Dapa, donó 6 kilos de retazos de tela.



Ajuste del material para la elaboración del tapete donde serán ubicados los niños.





Proceso de elaboración de tapete, haciendo uso del material donado por la empresa Punto Tex.



Pruebas de usuario

Luego de tener listo los tapetes que usarán los niños durante el uso del material didáctico, se prosigue a realizar pruebas de aceptación por parte de ellos y las docentes.

Estudiantes Materno Infantil



Las fotos fueron tomadas con un niño y una niña buscando la adaptación a la posición de rey y reina dentro del juego.

Estudiantes Pre Jardín



Con este grupo no se uso la misma metodología de organización que con el anterior, puesto que el día de la toma de fotos no contaban con niñas en su aula de clase.



Estudiantes Jardín A



Las fotos fueron tomadas con un niño y una niña buscando la adaptación a la posición de rey y reina dentro del juego.





Cada uno de los niños del Jardín Infantil Ardillitas aceptaron positivamente el material llevado a clase, empezaron a reconocer figuras, colores, texturas, animales, entre otros.





Estudiantes y docentes del Jardín Infantil Ardillitas, Dapa. Todos reunidos para la socialización y prueba del material didáctico.



Estudiantes del jardín ya organizados en sus respectivos tapetes esperando la selección del rey y reina representativo de cada grupo.



Selección de rey y reina de cada grupo. Los demás estudiantes deben quedarse sentados en su respectivo lugar.



Desarrollo del juego Pepe te enseña



Estudiante Pre Jardín - Jardín Infantil Ardillitas - Dapa



Estudiantes preparando y realizando el relato ceñido, ceñido y bien cocido.





Al final de la actividad, diferentes estudiantes decidieron manipular y explorar a su parecer el material expuesto, evidenciando agrado y aceptación del mismo.



Conclusiones

- Se alcanzaron Satisfactoriamente los objetivos específicos establecidos para el trabajo.
 - Las docentes del Jardín aceptaron positivamente cada una de las intervenciones realizadas para la elaboración del proyecto.
 - Los estudiantes estuvieron con gran disposición y expectativa sobre lo que se iba a realizar con ellos cada vez que contaban con mi presencia en las instalaciones del Jardín.
 - Fue indispensable contar con el apoyo y la asesoría tanto de la psicóloga Paula Zapata como de las docentes del Jardín.
 - Fue totalmente necesario e indispensable saber e involucrarse sobre el tema a tratar, para así poder resolver la problemática y obtener una solución u resultado óptimo y adecuado para su público objetivo.
-