

ROSA DELFINA GILER GILER

Diseño y elaboración de
**RECURSOS Y
AMBIENTES DE
APRENDIZAJE**

(GUÍA PRÁCTICA)



ROSA DELFINA GILER GILER

Diseño y elaboración de
**RECURSOS Y
AMBIENTES DE
APRENDIZAJE**

(GUÍA PRÁCTICA)



Editora jefe

Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

Editora ejecutiva

Natalia Oliveira

Asistente editorial

Flávia Roberta Barão

Bibliotecario

Janaina Ramos

Proyecto gráfico

Ellen Andressa Kubisty

Luiza Alves Batista

Nataly Evilin Gayde

Thamires Camili Gayde

Imágenes de portada

iStock

Edición de arte

Luiza Alves Batista

2024 por *Atena Editora*

Copyright © *Atena Editora*

Copyright do texto © 2024 *La autora*

Copyright de la edición © 2024 *Atena*

Editora

Derechos de esta edición concedidos a

Atena Editora por la autora.

Open access publication by *Atena*

Editora



Todo el contenido de este libro tiene una licencia de Creative Commons Attribution License. Reconocimiento-No Comercial-No Derivados 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0).

El contenido del texto y sus datos en su forma, corrección y confiabilidad son de exclusiva responsabilidad de la autora, y no representan necesariamente la posición oficial de *Atena Editora*. Se permite descargar la obra y compartirla siempre que se den los créditos a la autora, pero sin posibilidad de alterarla de ninguna forma ni utilizarla con fines comerciales.

Todos los manuscritos fueron previamente sometidos a evaluación ciega por pares, miembros del Consejo Editorial de esta editorial, habiendo sido aprobados para su publicación con base en criterios de neutralidad e imparcialidad académica.

Atena Editora se compromete a garantizar la integridad editorial en todas las etapas del proceso de publicación, evitando plagios, datos o entonces, resultados fraudulentos y evitando que los intereses económicos comprometan los estándares éticos de la publicación. Las situaciones de sospecha de mala conducta científica se investigarán con el más alto nivel de rigor académico y ético.

Consejo Editorial**Ciencias Humanas y Sociales Aplicadas**

Prof. Dr. Adilson Tadeu Basquerote Silva – Universidade para o Desenvolvimento do Alto Vale do Itajaí

Prof. Dr. Alexandre de Freitas Carneiro – Universidade Federal de Rondônia

Prof. Dr. Alexandre Jose Schumacher – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Paraná

Profª Drª Aline Alves Ribeiro – Universidade Federal do Tocantins

Prof. Dr. Américo Junior Nunes da Silva – Universidade do Estado da Bahia
Profª Drª Ana Maria Aguiar Frias – Universidade de Évora
Profª Drª Andréa Cristina Marques de Araújo – Universidade Fernando Pessoa
Prof. Dr. Antonio Carlos da Silva – Universidade de Coimbra
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Antonio Gasparetto Júnior – Instituto Federal do Sudeste de Minas Gerais
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília
Prof. Dr. Arnaldo Oliveira Souza Júnior – Universidade Federal do Piauí
Prof. Dr. Carlos Antonio de Souza Moraes – Universidade Federal Fluminense
Profª Drª Caroline Mari de Oliveira Galina – Universidade do Estado de Mato Grosso
Prof. Dr. Christopher Smith Bignardi Neves – Universidade Federal do Paraná
Prof. Dr. Crisóstomo Lima do Nascimento – Universidade Federal Fluminense
Profª Drª Cristina Gaio – Universidade de Lisboa
Prof. Dr. Daniel Richard Sant’Ana – Universidade de Brasília
Prof. Dr. Deyvison de Lima Oliveira – Universidade Federal de Rondônia
Profª Drª Dilma Antunes Silva – Universidade Federal de São Paulo
Prof. Dr. Edvaldo Antunes de Farias – Universidade Estácio de Sá
Prof. Dr. Eloi Martins Senhora – Universidade Federal de Roraima
Prof. Dr. Elson Ferreira Costa – Universidade do Estado do Pará
Profª Drª Eufemia Figueroa Corrales – Universidad de Oriente: Santiago de Cuba
Profª Drª Fernanda Pereira Martins – Instituto Federal do Amapá
Profª Drª Geuciane Felipe Guerim Fernandes – Universidade Estadual de Londrina
Prof. Dr. Gustavo Henrique Cepolini Ferreira – Universidade Estadual de Montes Claros
Prof. Dr. Humberto Costa – Universidade Federal do Paraná
Profª Drª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionale delle Figlie de Maria Ausiliatrice
Prof. Dr. Jadilson Marinho da Silva – Secretaria de Educação de Pernambuco
Prof. Dr. Jadson Correia de Oliveira – Universidade Católica do Salvador
Prof. Dr. Joachin de Melo Azevedo Sobrinho Neto – Universidade de Pernambuco
Prof. Dr. João Paulo Roberti Junior – Universidade Federal de Santa Catarina
Prof. Dr. Jodeylson Islony de Lima Sobrinho – Universidade Estadual do Oeste do Paraná
Prof. Dr. José Luis Montesillo-Cedillo – Universidad Autónoma del Estado de México
Profª Drª Juliana Abonizio – Universidade Federal de Mato Grosso
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense
Prof. Dr. Kárpio Márcio de Siqueira – Universidade do Estado da Bahia
Profª Drª Kátia Farias Antero – Faculdade Maurício de Nassau
Profª Drª Keyla Christina Almeida Portela – Instituto Federal do Paraná
Profª Drª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins
Profª Drª Lisbeth Infante Ruiz – Universidad de Holguín
Profª Drª Lucicleia Barreto Queiroz – Universidade Federal do Acre
Prof. Dr. Lucio Marques Vieira Souza – Universidade do Estado de Minas Gerais
Prof. Dr. Luis Ricardo Fernandes da Costa – Universidade Estadual de Montes Claros
Profª Drª Marcela Mary José da Silva – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Prof. Dr. Marcelo Pereira da Silva – Pontifícia Universidade Católica de Campinas
Prof. Dr. Marcelo Pereira da Silva – Pontifícia Universidade Católica de Campinas
Profª Drª Maria Luzia da Silva Santana – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Profª Drª Marianne Sousa Barbosa – Universidade Federal de Campina Grande

Prof. Dr. Miguel Rodrigues Netto – Universidade do Estado de Mato Grosso
Profª Drª Mônica Aparecida Bortolotti – Universidade Estadual do Centro Oeste do Paraná
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Prof. Dr. Pablo Ricardo de Lima Falcão – Universidade de Pernambuco
Profª Drª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof. Dr. Pedro Henrique Máximo Pereira – Universidade Estadual de Goiás
Profª Drª Rita de Cássia da Silva Oliveira – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof. Dr. Rui Maia Diamantino – Universidade Salvador
Profª Drª Sandra Regina Gardacho Pietrobon – Universidade Estadual do Centro Oeste
Prof. Dr. Saulo Cerqueira de Aguiar Soares – Universidade Federal do Piauí
Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará
Profª Drª Vanesa Bárbara Fernández Bereau – Universidad de Cienfuegos
Profª Drª Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande
Profª Drª Vanessa Freitag de Araújo – Universidade Estadual de Maringá
Profª Drª Vanessa Ribeiro Simon Cavalcanti – Universidade Federal da Bahia
Universidade de Coimbra
Prof. Dr. William Cleber Domingues Silva – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro
Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

Diseño y elaboración de recursos y ambientes de aprendizaje (Guía práctica)

Diagramación: Ellen Andressa Kubisty
Corrección: Maiara Ferreira
Indexación: Amanda Kelly da Costa Veiga
Revisión: La autora
Autora: Rosa Delfina Giler Giler

Datos de catalogación en publicación internacional (CIP)

G471 Giler, Rosa Delfina Giler
Diseño y elaboración de recursos y ambientes de aprendizaje (Guía práctica) / Rosa Delfina Giler Giler. - Ponta Grossa - PR: Atena, 2024.

Formato: PDF

Requisitos del sistema: Adobe Acrobat Reader

Modo de acceso: World Wide Web

Incluye bibliografía

ISBN 978-65-258-2703-2

DOI: <https://doi.org/10.22533/at.ed.032241508>

1. Aprendiendo. I. Giler, Rosa Delfina Giler. II. Título.

CDD 370.1523

Preparado por Bibliotecario Janaina Ramos – CRB-8/9166

Atena Editora
Ponta Grossa – Paraná – Brasil
Telefone: +55 (42) 3323-5493
www.atenaeditora.com.br
contato@atenaeditora.com.br

DECLARACIÓN DE LA AUTORA

La autora de este trabajo: 1. Certifica que no tienen ningún interés comercial que constituya un conflicto de interés en relación con el artículo científico publicado; 2. Declara haber participado activamente en la construcción de los respectivos manuscritos, preferentemente en: a) Concepción del estudio, y/o adquisición de datos, y/o análisis e interpretación de datos; b) Elaboración del artículo o revisión para que el material sea intelectualmente relevante; c) Aprobación final del manuscrito para envío; 3. Acredite que el texto publicado está completamente libre de datos y/o resultados fraudulentos; 4. Confirmar la cita y la referencia que sean correctas de todos los datos e interpretaciones de datos de otras investigaciones; 5. Reconoce haber informado todas las fuentes de financiamiento recibidas para la realización de la investigación; 6. Autorizar la publicación de la obra, que incluye las fichas del catálogo, ISBN (Número de serie estándar internacional), D.O.I. (Identificador de Objeto Digital) y demás índices, diseño visual y creación de portada, maquetación interior, así como su lanzamiento y difusión según criterio de Atena Editora.

DECLARACIÓN DEL EDITOR

Atena Editora declara, para todos los efectos legales, que: 1. Esta publicación constituye únicamente una cesión temporal del derecho de autor, derecho de publicación, y no constituye responsabilidad solidaria en la creación de manuscritos publicados, en los términos previstos en la Ley. sobre Derechos de autor (Ley 9610/98), en el artículo 184 del Código Penal y en el art. 927 del Código Civil; 2. Autoriza y estimula a los autores a suscribir contratos con los repositorios institucionales, con el objeto exclusivo de difundir la obra, siempre que cuente con el debido reconocimiento de autoría y edición y sin fines comerciales; 3. Todos los libros electrónicos son de acceso abierto, por lo que no los vende en su sitio web, sitios asociados, plataformas de comercio electrónico o cualquier otro medio virtual o físico, por lo tanto, está exento de transferencias de derechos de autor a los autores; 4. Todos los miembros del consejo editorial son doctores y vinculados a instituciones públicas de educación superior, según recomendación de la CAPES para la obtención del libro Qualis; 5. No transfiere, comercializa ni autoriza el uso de los nombres y correos electrónicos de los autores, así como cualquier otro dato de los mismos, para fines distintos al ámbito de difusión de esta obra.

El Instituto Superior Tecnológico Paulo Emilio Macías del cantón Portoviejo, es una Institución de Educación Superior regido por la Secretaria de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación – SENESCYT, que tiene el agrado de presentar a la comunidad académica formativa y en formación y a la sociedad en general una “Guía de clases prácticas: Diseño y elaboración de recursos y ambientes de aprendizaje” dedicado a todas las personas involucradas de forma total o parcial a los contextos del desarrollo infantil integral.

La presente guía educativa de clases prácticas es una herramienta que orienta el proceso de selección de materiales y ambientes educativos pertinentes para la atención en la estimulación de los infantes de 0 a 5 años de edad, el cual responde al contexto cultural, intereses, necesidades, características y desarrollo de los niños y niñas, considerando los objetivos de aprendizaje de cada uno de los 8 talleres prácticos establecidos. El trabajo realizado y el cumplimiento de las metas planteadas se logró producto del liderazgo de la Magister Rosa Delfina Giler Giler, docente de la carrera Tecnología Superior en Desarrollo Infantil Integral.

Los materiales desarrollados en esta guía han sido probados durante el desarrollo de la cátedra con la participación de los/as estudiantes, así como de niños y niñas; mismos que cuentan con resultados satisfactorios en cuanto a funcionalidad y uso en la práctica. Se reconoce y agradece de manera especial a la Magister Rosa Delfina Giler Giler por el despliegue de una herramienta pedagógica que aporta al fortalecimiento del proceso educativo para la primera infancia.

¡Te invito a leer y poner en práctica esta guía y a convertirla en un instrumento que potencialice el aprendizaje en los niños y niñas mediante ambientes de aprendizaje seguros y oportunos!

Lcdo. Fabián Vera Anzules, Mge

Vicerrector Académico

Instituto Superior Tecnológico Paulo Emilio Macías (ISTPEM)

INTRODUCCIÓN	1
OBJETIVOS	2
CONTENIDOS.....	3
UNIDAD I.....	4
TALLER 1	4
TALLER 2	7
UNIDAD II.....	19
TALLER 3	19
TALLER 4	36
UNIDAD III.....	40
TALLER 5	40
TALLER 6	44
UNIDAD IV.....	49
TALLER 7	49
TALLER 8	52
REFERENCIAS	55
ANEXO	56
SOBRE LA AUTORA.....	58

INTRODUCCIÓN

La presente guía de clases prácticas cuenta con 8 talleres los cuales contienen una gama de materiales didácticos educativos que conectan con actividades lúdicas dirigida a educación inicial, proporcionando elementos conceptuales y estrategias que les permiten a los y las estudiantes construir ambientes de aprendizajes para niños y niñas de forma segura, organizado, agradable.

El compromiso con el progreso de la calidad del trabajo diario en el nivel Inicial constituye uno de los retos de la carrera de tecnología en Desarrollo Infantil Integral, siendo los centros de educación inicial de 0 a 5 años donde se realizan los aportes de mayor significado para el cambio y para la transformación en la estimulación de los niños y niñas, a favor del desarrollo infantil integral biopsicosocial.

Teniendo como objetivo y misión formar profesionales motivados, preparados e identificados con su rol para que, de manera creativa, innovadora, puedan determinar y hacer uso de las mediaciones pedagógicas acorde a las necesidades de las niñas y los niños del nivel Inicial. A través de este manual de practica se presenta una diversidad de contenidos, estrategias metodológicas y sugerencias, que contribuyen en gran medida a la ejecución de las practicas pre profesionales.

Hoy por hoy los ambientes de aprendizaje son un indicador importante en el proceso educativo, en torno a la inclusión de diversos elementos tales como: espacio, tiempo, áreas geográficas, actividades de aprendizaje, actores niños, niñas, familias, docentes o educadores, recursos (tecnologías de información y la comunicación), entre otros. Por tanto, un ambiente de aprendizaje son todos los elementos involucrados en el desarrollo de los procesos de enseñanza y de aprendizaje.

OBJETIVOS

1. Comprender los conceptos y procedimientos que se utilizan para el diseño e implementación de ambientes de aprendizaje que promuevan experiencias de aprendizaje lúdico e intercultural.
2. Implementar y organizar ambientes de aprendizaje utilizando procedimientos y técnicas adaptados a la realidad de los centros de desarrollo infantil o cualquier otra realidad institucional, desde un enfoque lúdico e intercultural.
3. Diseñar y elaborar recursos de aprendizaje físicos y digitales innovadoras para estimular los diversos ámbitos del desarrollo infantil.
4. Elaborar recursos didácticos con material disponible del entorno y/o reutilizable.

CONTENIDOS

UNIDAD I

- Generalidades de los ambientes de aprendizaje
- Definición de ambientes de aprendizaje
- Importancia de los ambientes de aprendizaje
- Propósito y evaluación de los ambientes de aprendizaje
- Tipos de ambientes de aprendizaje: reales o virtuales

UNIDAD II

- Estrategias y recursos didácticos de un ambiente de aprendizaje de acuerdo al Currículo de Educación Inicial y la guía metodológica de aplicación del currículo de educación inicial.
- Implementación de ambientes de aprendizaje
- Diseño de ambientes de aprendizaje seguros y oportunos para el desarrollo infantil integral
- Ambientes para el desarrollo de capacidades sensoriales y psicomotoras.
- Ambientes para la expresión artística y lúdica de los niños

UNIDAD III

- Ambientes de aprendizaje con condiciones pedagógicas específicas y otros espacios de uso común (entrada al centro infantil, zona externa de juego, cocina, comedor, zona de higiene y agua, espacio de descanso)
- Sostenibilidad de los ambientes de aprendizaje
- Diseño de recursos de aprendizaje
- Innovación educativa

UNIDAD IV

- Recursos didácticos abiertos
- Elaboración de materiales con elementos del entorno y/o reutilizables
- Recursos y materiales que favorecen el desarrollo psicomotriz, cognitivo, del pensamiento del lenguaje, socio afectivo de los niños (0 a 5 años) de acuerdo a su edad y a su contexto cultural.
- Valor pedagógico de materiales de uso común y ambientes externos de los centros: zona para la manipulación y exploración, zona de estructuras fijas, zona de juegos móviles, zona de juegos simbólicos, zonas de alfombra, zonas del movimiento y el desplazamiento, zonas para la expresión corporal y musical, zonas para la observación de la naturaleza.

UNIDAD I

TALLER 1

1. Tema de la práctica

Difusión sobre la importancia de los ambientes de aprendizaje.

2. Objetivo de la práctica

Comprender los conceptos y procedimientos que se utilizan para el diseño e implementación de ambientes de aprendizaje que promuevan experiencias de aprendizaje lúdico e intercultural.

3. Metodología y procedimiento

Metodología

Se desarrollará una metodología de difusión y promoción sobre la importancia de los ambientes de aprendizajes.

Procedimiento

Para llevar a cabo el/la estudiante debe elaborar material de difusión y promoción para los centros de desarrollo infantil o cualquier otra realidad institucional, desde un enfoque lúdico e intercultural, haciendo uso de herramientas tecnológicas como videos, folleterías, dípticos, trípticos, hojas volantes entre otros. Los mismos que deben llegar a las instituciones educativas en las diferentes modalidades de atención y a las familias.

Resultados a obtener

- Espacios organizados, limpios y seguros.
- Distribución de los espacios desde un enfoque intercultural.
- Difusión que favorezcan la ejecución de actividades lúdicas en los espacios de aprendizaje.

Recomendaciones

- Espacios adecuados y amplios
- Ambientación y decoración apropiada
- Equipamiento suficiente con mobiliarios acorde a la edad de los infantes
- Temperatura adecuada
- Iluminación suficiente y natural
- Ventilación natural adecuada
- Fuera de ruidos excesivos.

- Una apropiada organización de los espacios, materiales didácticos y rutinas diarias. La organización de los espacios debe considerar la edad, las características y necesidad de los niños y niñas.
- Los niños y niñas aprendiendo de un ambiente estimulante y a la vez ordenado, en el que se les ofrezcan distintas posibilidades de actividades.
- Crea un ambiente cálido y confortable, acogedor, parecido al del hogar, para que los infantes se sientan a gusto.
- Los espacios de aprendizaje deben ofrecer posibilidades de manipulación e inviten al juego y a la recreación.
- Que la organización del ambiente de aprendizaje facilite el encuentro entre los miembros del grupo, los pares, al mismo tiempo permita el trabajo y juego individual.
- Los recursos didácticos deben estar al alcance de todos los niños y niñas.
- Los ambientes de aprendizajes deben ser flexibles.
- El ambiente de aprendizaje debe ser cambiante en base al interés, edad, características y necesidad de los niños y niñas.
- Observar la utilización que los niños y niñas hacen del espacio y los recursos didácticos para introducir las modificaciones e innovaciones oportunas y necesarias.
- Diversificación de horarios en función de la edad de los niños, características del grupo.
- Que el espacio de aprendizaje le permita, observar, manipular, explorar y satisfacer sus curiosidades sin correr riesgos.
- Cubra los enchufes para evitar peligros.
- Cuando hay muebles pesados, anaqueles deben estar fijos a la pared.
- Evita materiales tóxicos, corta punzantes, espejos o vidrios rotos, tijeras con puntas, clavos, objetos con puntas de madera que puedan causar daño.
- Coloca almohadas, plantas, alfombra, fotos de los niños y sus familias para mayor comodidad de los niños y niñas.
- Crea un ambiente donde haya objetos naturales como: Conchas, piedras, plantas, hojas; animales como peces, insectos y puedan hacer experimentos y observar los cambios en el tiempo ejemplo flores.
- Promueva en los espacios de aprendizaje creatividad, diseño, organización, elaboración, adecuación, innovación y uso de de materiales didácticos de acuerdo al entorno socio cultural del infante.
- Organiza ambientes de aprendizaje internos y externos que estimulen a que las niñas y niños se expresen creativamente de acuerdo a sus potencialidades.

- Permita al infante explorar, experimentar, inventar, construir, representar, y realizar actividades que les permiten aprendizaje mientras están jugando.
- Observa con atención el juego de los niños y las niñas, participando como un compañero más

Los materiales didácticos son importantes porque:

- Favorecen el desarrollo sensorial, base del aprendizaje
- Facilitan el canal por donde el niño recibe la información de su entorno desde un enfoque lúdico e intercultural..
- Hace que el aprendizaje sea significativo.
- Estimulan la imaginación y la creatividad.
- Estimula la participación activa del infante.
- Enriquece el lenguaje oral y corporal.
- Permite a los niños y niñas dar rienda suelta a su imaginación y expresar las inquietudes que tienen en su entorno.
- La interacción del niño o niña con los materiales didácticos mediante un aprendizaje a través del juego.



4. Resultado (s) de aprendizaje a obtener

Estudiante comprenden los conceptos y procedimientos que se utilizan para el diseño e implementación de ambientes de aprendizaje que promuevan experiencias de aprendizaje lúdico e intercultural.

5. Mecanismo de evaluación

Informe de práctica con los anexos correspondientes a la difusión y promoción sobre importancia de los ambientes de aprendizaje haciendo uso de herramientas tecnológicas.

TALLER 2

1. Tema de la práctica

Actividades lúdicas de aprendizaje con materiales didácticos físicos y digitales.

2. Objetivo de la práctica

Diseñar y elaborar recursos de aprendizaje físicos y digitales para estimular las diversas áreas del desarrollo infantil integral.

3. Metodología y procedimiento

3.1. Metodología

Se utilizará una metodología participativa del saber hacer con la elaboración de materiales didácticos físicos y digitales.

3.2. Procedimiento

Se requiere que el o la estudiante elabore materiales didácticos físico y digital. Estos materiales didácticos de aprendizaje responderán a la edad, las características y necesidades de los niños y niñas, por ello deben ser seguros, atractivos, duraderos, prácticos y pertinentes, pero sobre todo con motivos de aprendizaje.

Se propone los siguientes materiales

Un libro de tela el cual puede ser con imágenes de medios de transporte, frutas, figuras geométricas, animales domésticos, profesiones entre otros

El cuento digital inédito, le permite hacer uso de herramientas tecnológicas para editar el cuento el monito Susu y la mariposa Chispita.

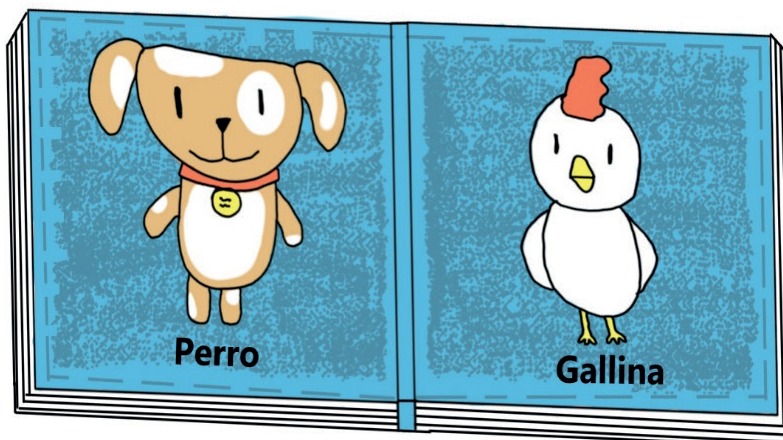
Material didáctico físico #1

Libro de tela con figuras de animales domésticos

Edad para niños y niñas menores de 3 años

Objetivo de la actividad: Disfrutar de las imágenes y gráficos como medio de expresión del lenguaje

Destreza: Demostrar interés por las imágenes de los cuentos y otros materiales impresos y digitales



Es un material didáctico físico que les permite al niño o niña desarrollar la percepción visual y discriminación táctil, favorece la memoria visual, la asociación de imágenes y favorece el desarrollo del lenguaje y la imaginación. El libro de tela puede ser de animales domésticos, medios de transporte, figuras geométricas, dependencia del hogar, nociones espaciales, entre otras

- Tela de fieltro.
- Hilo.
- Cinta o encaje.
- Silicona
- Figuras en tela.
- Cartón prensado
- Tijera

Responda las siguientes interrogantes:

¿Qué material didáctico físico utilizo? foto	¿Qué impacto tubo la actividad lúdica con el infante ?	¿En qué área o áreas del desarrollo ayudo la actividad al niño o niña?

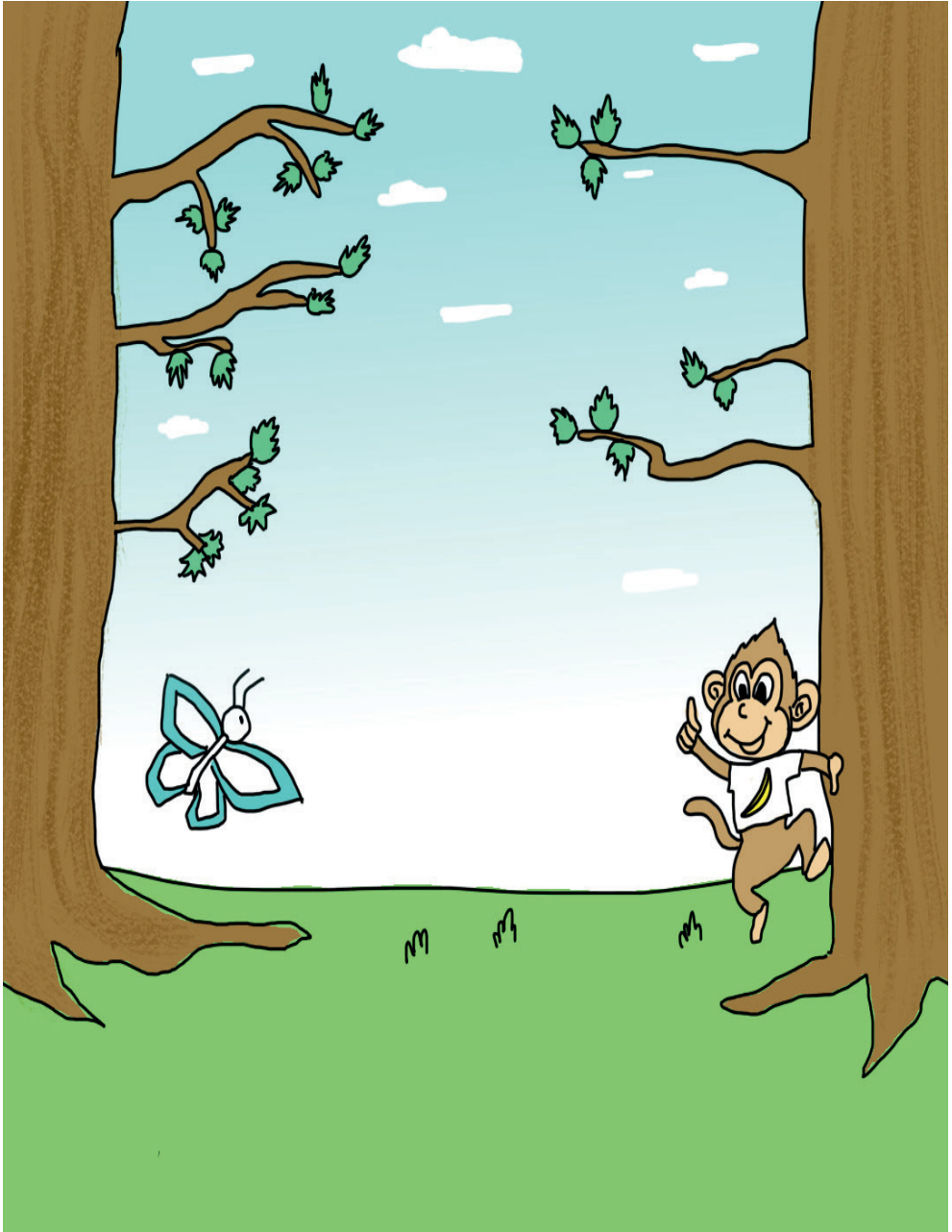
Descripción de la actividad lúdica realizada	Logros alcanzado con el niño o niña	Recursos utilizados para la elaboración del material didáctico

Material didáctico digital # 2

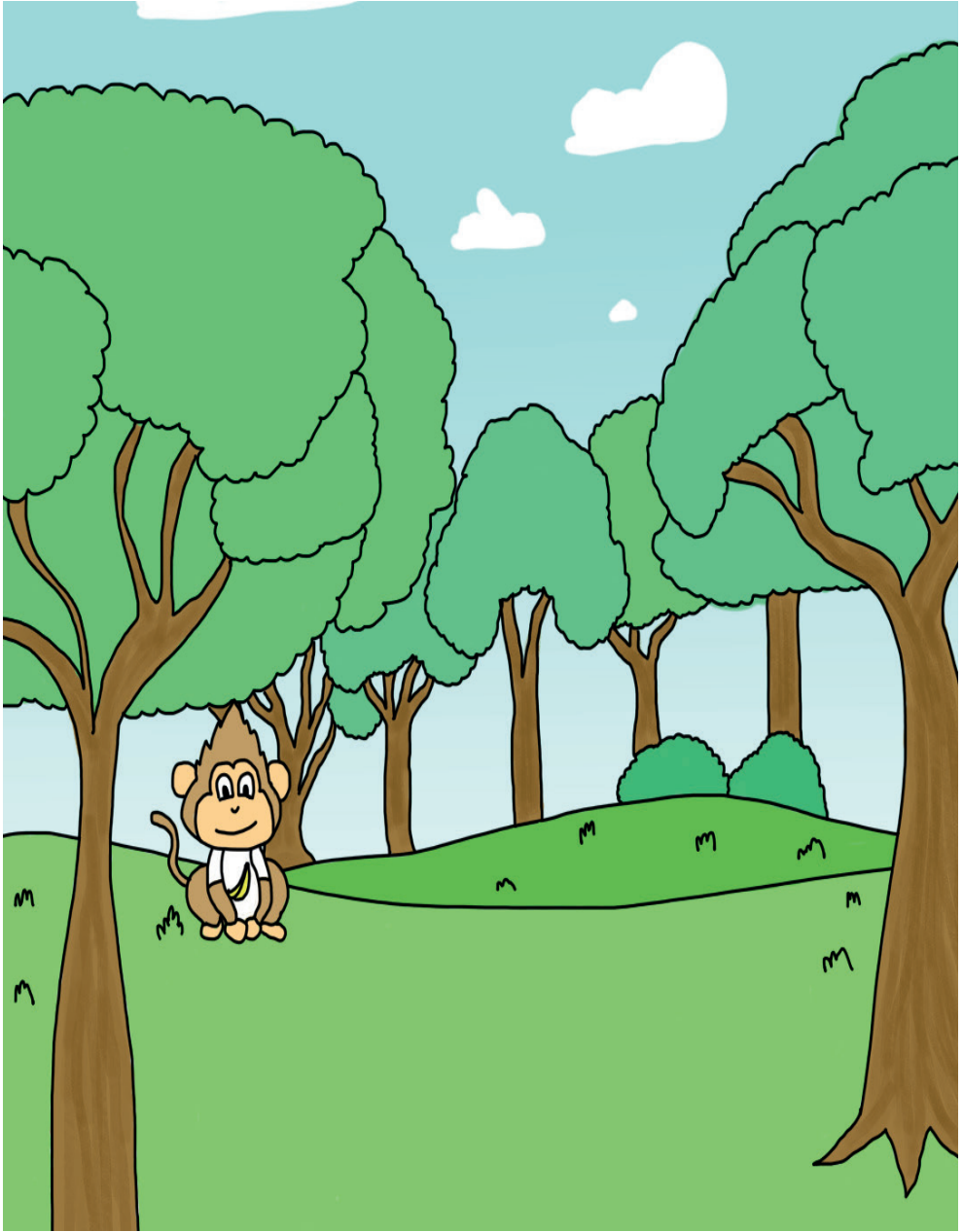
Mediante el uso de herramientas tecnológicas lleve a cabo la realización de la actividad lúdica con el siguiente cuento infantil.

EL MONITO SUSU Y LA MARIPOSA CHISPITA

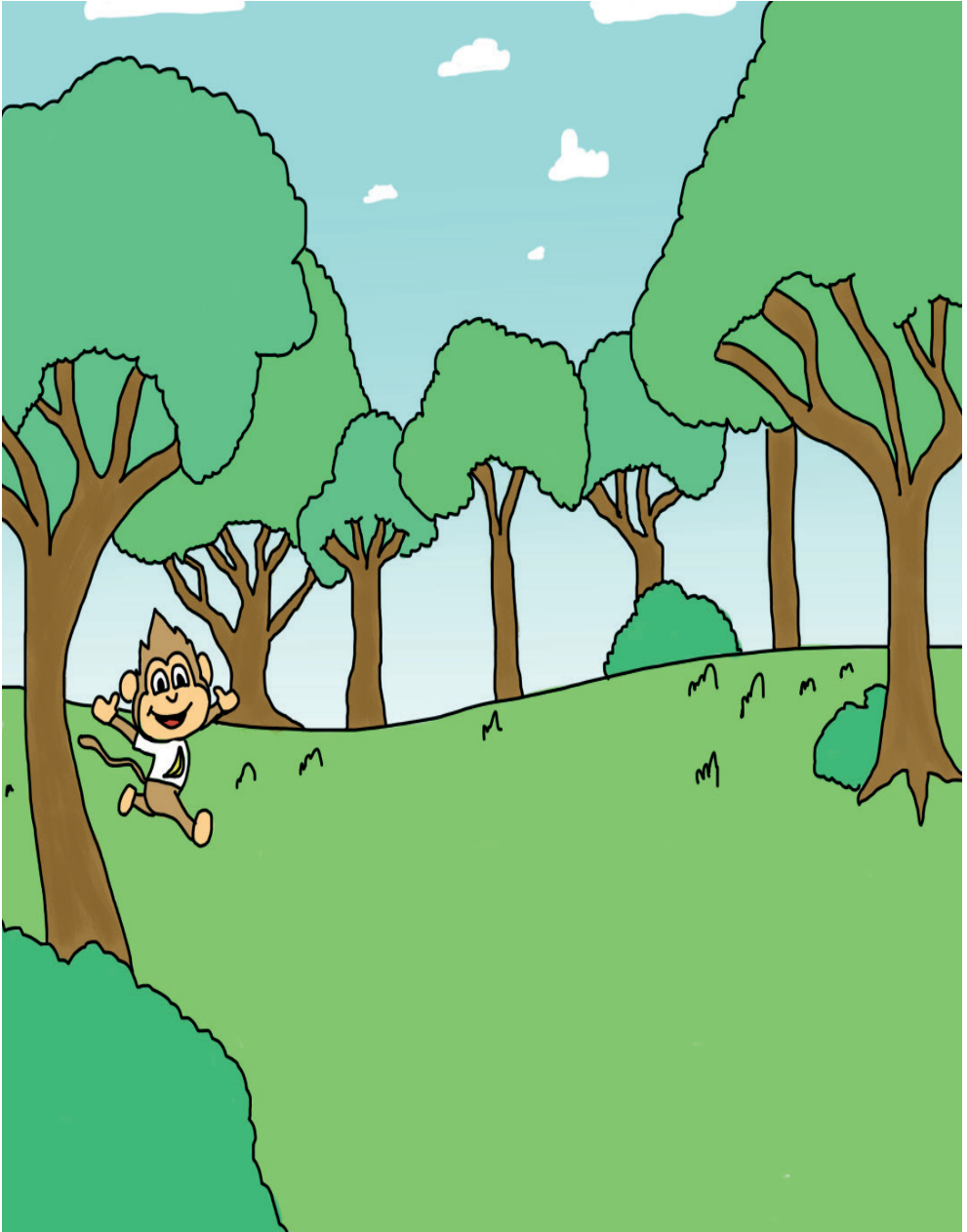




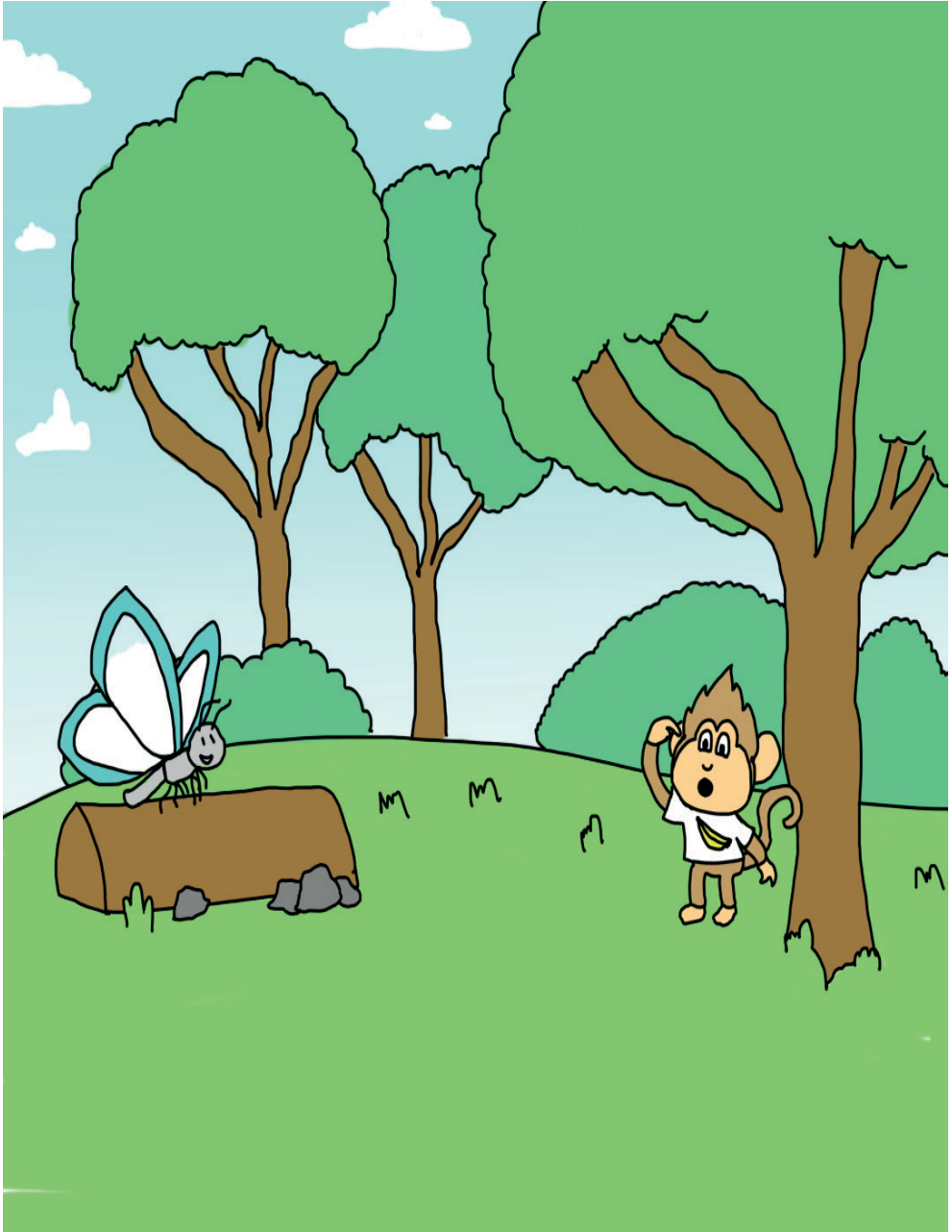
En un hermoso bosque se encuentra una bella mariposa, quien siempre está solitaria y triste, pero, hay un monito llamado Susu quien la observa de lejos todos los días.



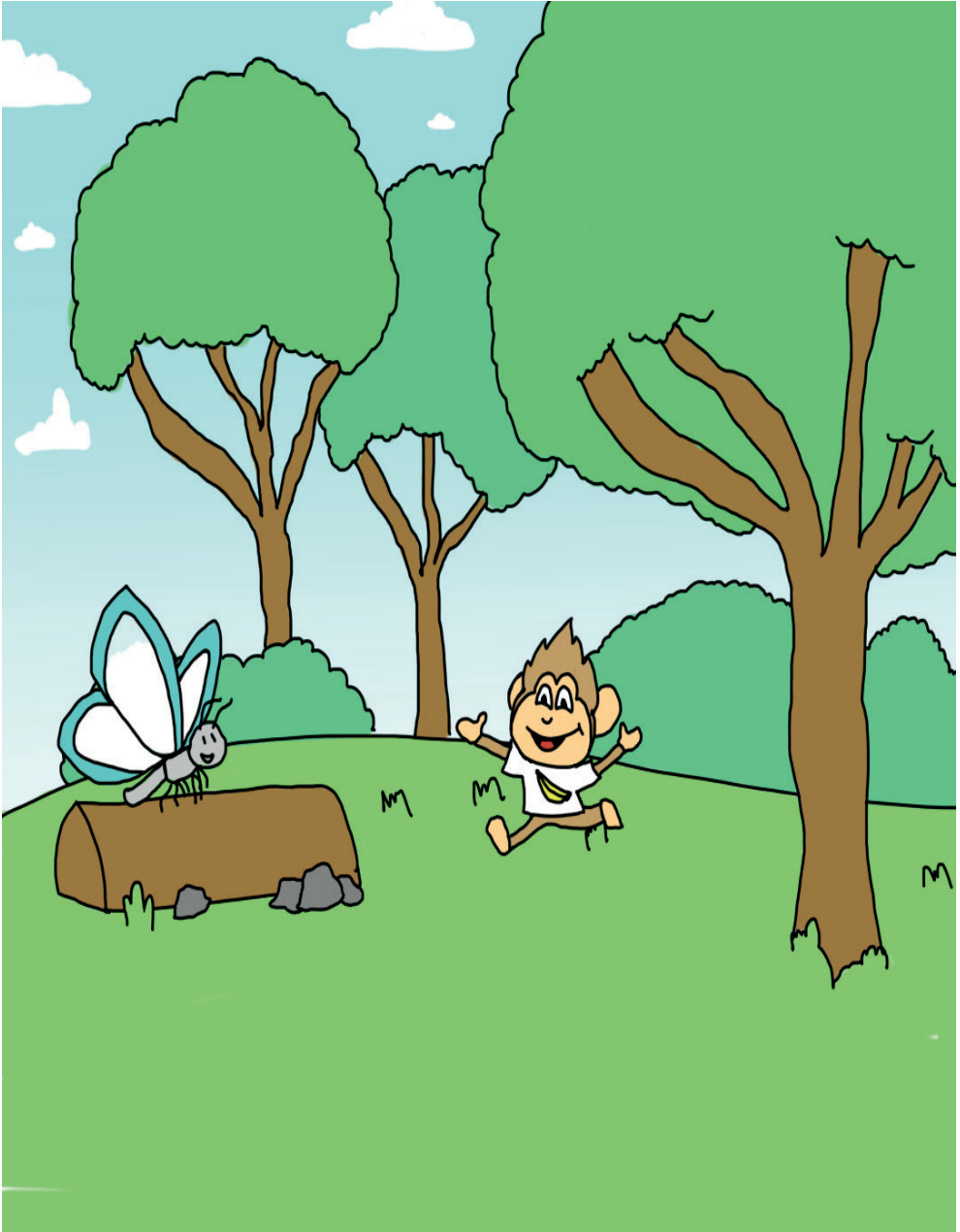
El monito Susu se pregunta ¿Cómo puedo ayudar a la mariposa solitaria y triste?



Pensó durante varios días, hasta que decidió visitarla



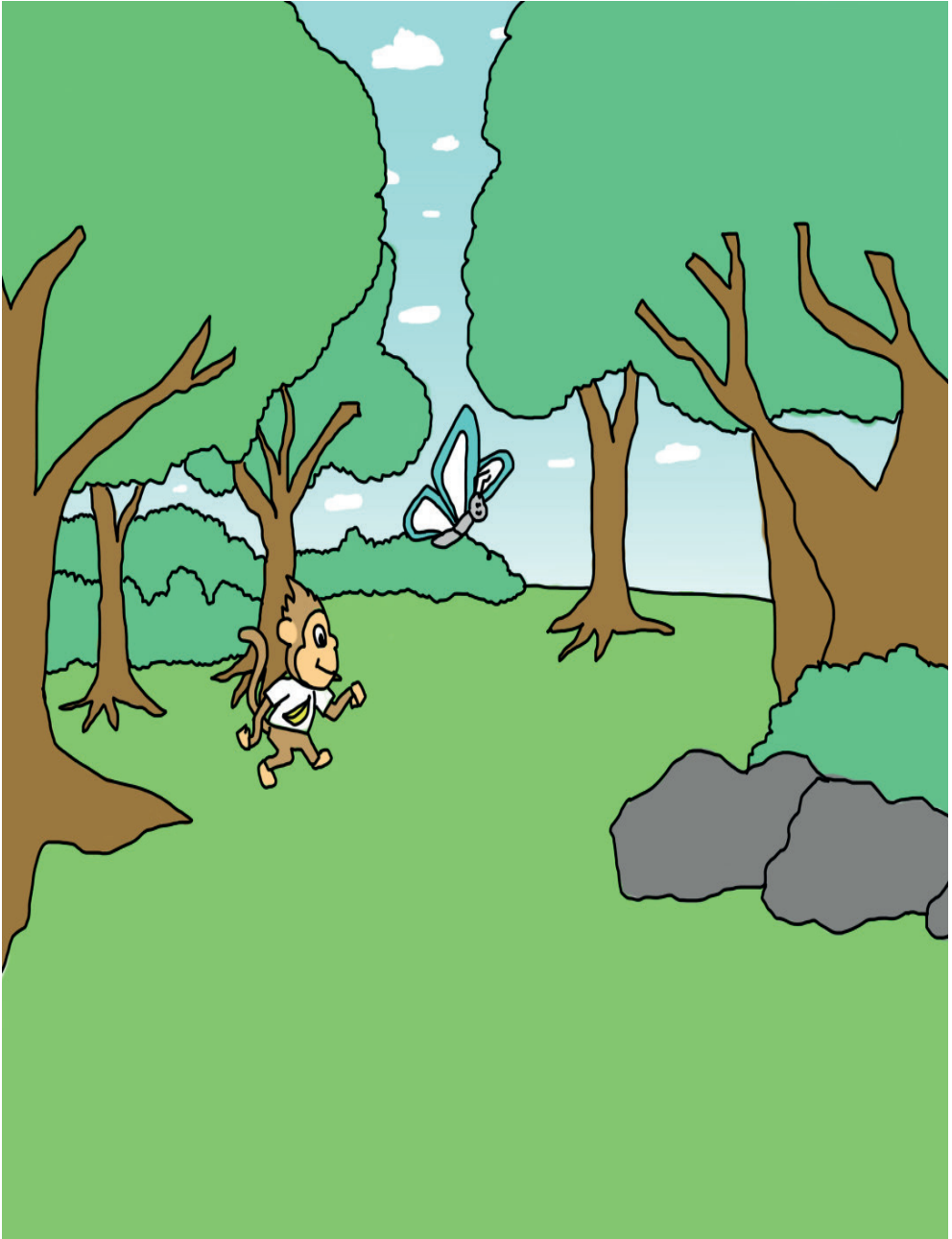
Después de buscar por todo el bosque el monito Susu encontró a la linda mariposa con sus alas grandes y hermosas. A quien le pregunto, ¿Cómo te llamas?, soy chispita la mariposa solitaria de este bosque, y tú ¿quién eres? soy Susu el monito juguetón y amigable



Susu le dice, no temas chispita, no te asustes que no te hare daño, soy un monito muy juguetón y quiero ser tu amigo, chispita le respondió ¡NO!!!!porque yo vuelo muy alto y tú tienes una cola muy larga y puedes subir a las ramas de los árboles. ¡No somos iguales!!!!



El monito Susu le responde ¡si es verdad!! Pero no importa que no seamos iguales, yo puedo ir brincando de rama en rama y tú puedes ir volando y así podemos jugar juntos.



La mariposa Chispita acepto la propuesta de Susu y desde ese día juegan juntos y viven muy felices en el bosque.

FIN

Responda las siguientes interrogantes:

¿Qué herramientas tecnológicas utilizo? Foto del producto	¿Qué impacto tubo al realizar la actividad lúdica con el niño o niña?	¿En qué área o áreas del desarrollo ayudo la actividad al niño o niña?

Descripción de la actividad lúdica.	Logros alcanzados con el niño o niña	Foto de la actividad ejecutada

4. Resultado (s) de aprendizaje a obtener

Estudiante diseña y elabora recursos de aprendizaje físicos y digitales para estimular las diversas áreas del desarrollo infantil integral.

5. Mecanismo de evaluación

Informe práctico entregado por el estudiante con los respectivos anexos como fotos de la actividad, materiales didácticos físico y digital elaborados y utilizados.

UNIDAD II

TALLER 3

1. Tema de la práctica

Capacitación a familias sobre diseño de ambientes de aprendizaje seguros y oportunos para el desarrollo infantil integral

2. Objetivo de la práctica

Implementar y organizar ambientes de aprendizaje utilizando procedimientos y técnicas adaptados a la realidad de los centros de desarrollo infantil o cualquier otra realidad institucional, desde un enfoque lúdico e intercultural.

3. Metodología y procedimiento

Metodología

Se desarrollará una metodología de participación activa mediante una capacitación a las familias para lo cual el/la estudiante realizará materiales didácticos relacionados a los espacios seguros y oportunos para el desarrollo infantil integral considerando la realidad de los centros de desarrollo infantil o cualquier otra realidad institucional, desde un enfoque lúdico e intercultural

Procedimiento

Debe elaborar agenda, invitación a las familias por medio de tarjetas, videos u otro recurso, materiales didácticos preparados como modelos para replica en la capacitación, anexas en el informe de práctica fotos del evento, firmas, agenda, invitación.

En primer lugar, debe preparar el tema con contenidos que se encuentran en la guía y si es posible, busque bibliografía adicional para que pueda preparar mejor y tener mayor conocimiento del tema.

Entrega de contenido de apoyo para modelos de materiales para la adecuación de espacios lúdicos en los hogares con recursos reutilizables para el diseño de ambientes de aprendizaje seguros y oportunos para el desarrollo infantil integral.

Cada grupo realizará materiales considerando los rincones haciendo uso de materiales reutilizable, elegirá un relator quien expondrá lo trabajado en el grupo durante la plenaria.

Orden del día

1. Saludo de bienvenida.
2. Dinámica de presentación
3. Socialización del tema

4. Elaboración de materiales reutilizables
5. Adecuación y organización de espacios lúdicos
6. Plenaria
7. Clausura

Recursos didácticos considerando los diferentes espacios o rincones:

Los rincones son espacios internos y externos del área de aprendizaje, en el que los niños y niñas de manera individual o en grupo pueden realizar juegos de manera espontánea o también preparada por el docente, educador o cuidador, durante el tiempo dedicado al juego - trabajo en los espacios lúdicos preparados, encontramos dentro de un mismo espacio grupos de niños realizando tareas diferentes, cada uno a su ritmo, según sus necesidades e intereses.

El objetivo de los rincones o espacios de aprendizaje es permitir que el niño o niña explore, manipule y crea nuevas experiencias, que sea autónomo y que cuando necesita de un mediador sea quien proponga, dé seguridad y responda a cada inquietud del infante y no sea quien dirige la actividad en todo momento, que permita que el niño o niña pueda elegir el rincón y proponga juegos. Las propuestas pueden ser individuales, en parejas o en pequeños grupos y se fomenta especialmente el trabajo cooperativo y el aprendizaje entre iguales.

El trabajo por rincones si está planificado, si se ha hecho una buena organización de espacios y si se han seleccionado cuidadosamente los materiales didácticos donde cada niño puede encontrar respuestas a sus necesidades siguiendo sus intereses y ritmos de desarrollo y aprendizaje.

Esta capacitación consiste en organizar diferentes espacios o ambientes de aprendizaje seguros y oportunos, denominados rincones, en ella se orienta evitar materiales didácticos pequeños en las que los niños y niñas se puedan llevar a la nariz, oído, introducir en la boca y provocar atragantamiento, materiales no tóxicos, evitar materiales didácticos con puntas.

Se trata de una metodología flexible que permite atender de mejor manera la diversidad del aula y potenciar las capacidades e intereses de cada niño. Los rincones de juego-trabajo permiten que los niños aprendan de forma espontánea y según sus necesidades. La principal característica del juego trabajo en rincones es que brinda una auténtica oportunidad de aprender jugando. A través de esta metodología, se reconoce al juego como la actividad más genuina e importante en la infancia temprana. Es innegable que el juego es esencial para el bienestar emocional, social, físico y cognitivo de los niños.

Todo centro de Educación Inicial debe contar con un espacio destinado a los rincones, ya sea en un área compartida o en el aula de cada grupo de edad. Los educadores y docentes son responsables de diseñar los rincones, implementarlos, acompañar a los niños y jugar con ellos para estimular el aprendizaje, supervisar constantemente el orden, limpieza

y buen estado de los materiales, y renovar o cambiar periódicamente los rincones, sobre todo si los niños demuestran que han perdido el interés. En la estrategia de rincones, los materiales cumplen un papel fundamental, convirtiéndose en mediadores del aprendizaje, ellos sugieren e inspiran el juego. El educador debe seleccionar y manejar los materiales con mucho cuidado para que los rincones cumplan su objetivo.

Algunas recomendaciones prácticas son las siguientes:

Cada rincón debe tener el material necesario: ni demasiados objetos que aturdan o confundan a los niños; ni muy pocos que limiten el juego o generen peleas.

El material debe ser accesible a los niños. Esto quiere decir que debe estar colocado de modo que ellos puedan cogerlo por sí mismos y luego dejarlo en su sitio.

Presentar el material de manera ordenada, fácilmente identificable. Por ejemplo, se puede usar cajas, gavetas, canastas u otros recipientes rotulados con fotografías, dibujos y palabras que identifiquen los materiales. Esto favorece la autonomía del niño y permite que pueda ordenar y guardar el material después de usarlo.

Es necesario conservar los recursos en buen estado. Hay que dedicar tiempo a revisar, reparar, reponer o desechar el material, según el caso. Los materiales deteriorados pueden constituir una amenaza para la seguridad de los niños. Accidentes como cortaduras o atragantamientos pueden ocurrir en los rincones con materiales en mal estado.

Es importante incluir materiales que sean relevantes en el contexto, es decir, elementos de la comunidad y la cultura local. Estos son más fáciles de conseguir y, sobre todo, tienen mayor significado para los niños. Los educadores pueden implementar una variedad de rincones, según el espacio y los materiales disponibles, tanto en el interior como en el exterior del centro. A continuación, se describen los más recomendables:

Rincones recomendados para el Subnivel Inicial 1 (Menores de 3 años)

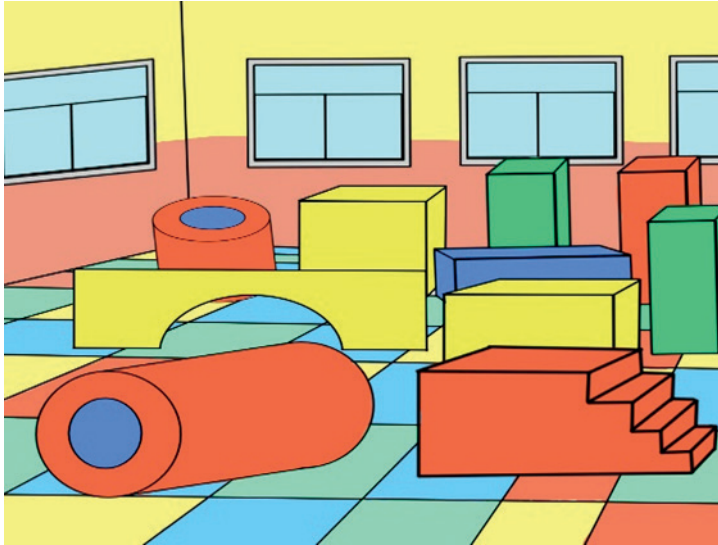
RINCÓN DEL GIMNASIO

En este rincón los niños desarrollan la motricidad gruesa: gatear, pararse, caminar, deslizarse, trepar, saltar, reptar, correr, entre otras habilidades. Les ayuda a desarrollar progresivamente el equilibrio y la coordinación corporal. Se lo puede implementar al interior o en el exterior del centro.

MATERIALES RECOMENDADOS

1. Colchonetas (diferente tamaño y grosor)
2. Rampas
3. Arcos
4. Escalera
5. Túneles
6. Aros

7. Pelotas (diversos tamaños)
8. Conos
9. Juguetes de arrastre
10. Coches
11. Balancines



SUGERENCIAS

Verificar la seguridad de las estructuras, no debe existir ningún riesgo para los niños. Las esquinas y puntas deben estar redondeadas. Preferir materiales y equipos versátiles que se puedan armar y desarmar para usarlos de diversas maneras. Evitar estructuras rígidas. Preferir equipos fabricados con materiales y fibras naturales del medio que sean suaves, resistentes y lavables.

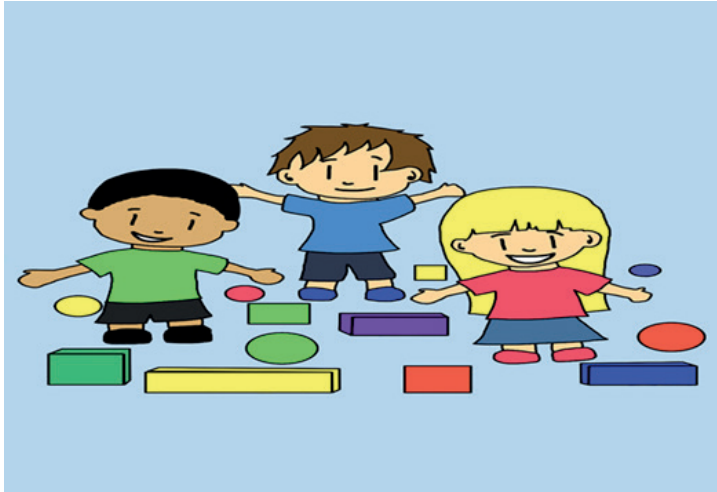
RINCÓN DE CONSTRUCCIÓN

En este rincón los niños utilizan diversos materiales para armar y construir. Al hacerlo exploran nociones de espacio, forma, tamaño, longitud, altura, peso, volumen, resistencia y otras. Ejercitan habilidades motrices y la coordinación ojo-mano. Desarrollan la imaginación.

MATERIALES RECOMENDADOS

1. Bloques de construcción
2. Cubos de esponja forrados de corosil
3. Coches y trenes desarmables (piezas grandes, no pequeñas)

4. Pistas o carreteras desarmables con trenes, aviones o coches.
5. Envases diversos (que sean seguros)
6. Juguetes de encajar y embonar
7. Muñecos desarmables de piezas grandes



SUGERENCIAS

Para los niños más pequeños es preferible que los bloques sean de esponja resistente, de caucho o de madera muy liviana. Si se adquiere material de plástico, verificar que sea resistente y no tóxico. Evitar plástico quebradizo que se rompa o desgarre si lo muerden.

Preferir bloques de muy diversas formas: cubo, ladrillo, rampa, arco, pirámide, medio arco, columna, entre otros.

El tamaño de las piezas debe ser grande o mediano, evitar piezas muy pequeñas. Preferir material versátil que se pueda utilizar en construcciones muy variadas.

Estos rincones brindan al niño y niña espacios reales en los cuales aprende de sus propias interacciones elaborando pautas y normas de convivencia. A través de estas interacciones, el niño o niña representa su realidad, la comprende y aprende a expresar sus sentimientos, emociones, frustraciones, etc. Son rincones proyectivos.

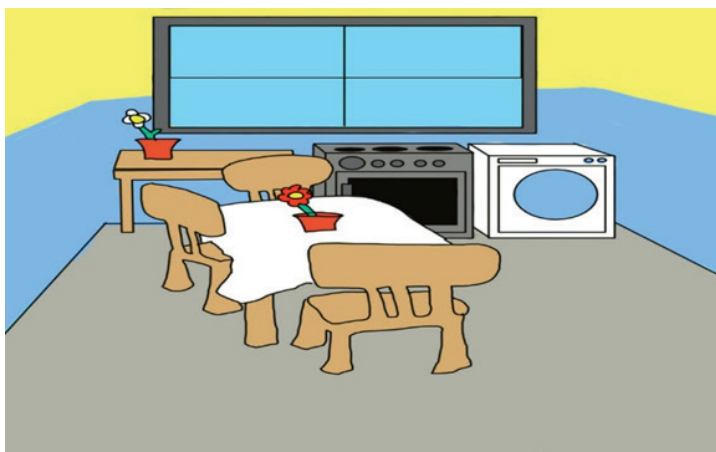
RINCÓN DEL HOGAR

En este rincón los niños y niñas inician sus experiencias de juego simbólico al recrear las actividades e interacciones del hogar. Desarrollan la imaginación, el lenguaje, la socialización, el esquema corporal, la percepción sensorial y la motricidad. Es un rincón proyectivo, donde los educadores pueden conocer mejor a los niños porque ellos, de manera natural y espontánea, imitan lo que viven en su casa.

Sugerencia: Se recomienda utilizar muñecos de caucho, de tela u otro material suave. Incluir objetos propios de la comunidad local, para que los niños se identifiquen con ellos y valoren su propia cultura. Asegurar que los juguetes sean seguros y que no tengan pinturas o barnices tóxicos.

MATERIALES RECOMENDADOS

1. Camas con sábanas, cobijas, almohadas, cojines.
2. Ropa para vestirse y desvestirse
3. Muñecos, ropa de muñecos y cochecitos.
4. Refrigeradora, lavaplatos, mesa, sillas, vajilla, cubiertos, mantel, frutas de plástico y demás elementos para jugar a la cocina.
5. Escoba pequeña, recogedor y trapeador de juguete.
6. Espejo grande



SUGERENCIAS

Preferir muñecos de caucho u otro material suave. Incluir objetos propios de la comunidad local, para que los niños se identifiquen con ellos y valoren su propia cultura. Asegurar que los juguetes sean seguros y que no tengan pinturas o barnices tóxicos.

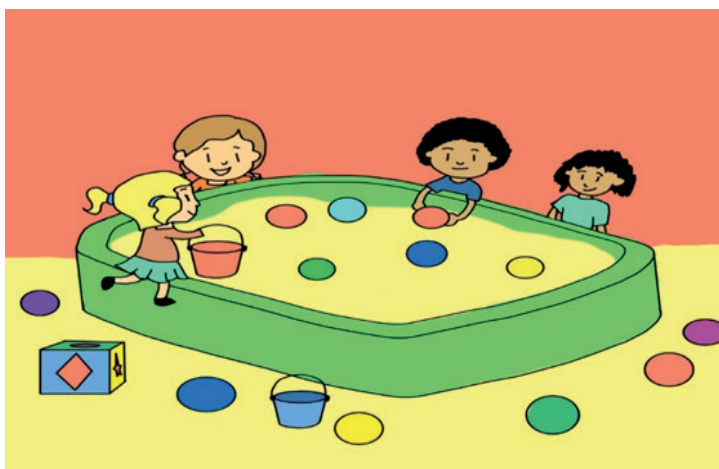
RINCÓN DE ARENA

En este rincón las niñas y los niños exploran las características y propiedades de la arena; desarrollan nociones de espacio, volumen, peso, estimula su imaginación, construyen, juegan, y comparten en grupo.

En este rincón los niños exploran las características y propiedades de la arena; desarrollan nociones de espacio, cantidad, capacidad, volumen y peso. Pueden jugar y hacer diversas construcciones, desarrollando su imaginación. Inventan juegos como “esconder el tesoro”. En este rincón se promueve el juego compartido.

MATERIALES RECOMENDADOS

1. Recipiente amplio y resistente para la arena, de preferencia con tapa. Puede ser una piscina inflable.
2. Baldes y otros recipientes de diferente forma y tamaño.
3. Palas (hondas, no planas) y de distinta forma
4. Embudos
5. Cernidores
6. Rastrillos
7. Juguetes
8. Moldes



SUGERENCIAS

Si el arenero se ubica al aire libre, debe tener una tapa o cubierta para evitar insectos y excrementos de animales. La arena del mar es la más conveniente para el rincón, ya que no se pega y facilita la limpieza de la ropa y de los juguetes. Si no se puede conseguir arena del mar, la siguiente opción es arena de río. Para la selección de los objetos de juego, preferir los elaborados con materiales del medio. Si son de plástico, verificar que sean resistentes. Evitar el plástico quebradizo.

Probar la funcionalidad de los objetos para el rincón, por ejemplo, Las palas deben facilitar el recogido de la arena. Si son muy planas no sirven.

RINCÓN DE MÚSICA

La música no es sólo expresión artística, es un elemento esencial para lograr el equilibrio afectivo, sensorial, intelectual y motriz. En este rincón, el niño o niña podrá desarrollar su sensibilidad, memoria, atención, concentración, coordinación, expresión

corporal, motricidad gruesa y fina, además de permitir un espacio de relajación y tranquilidad según la melodía.

Se pueden utilizar: Instrumentos musicales variados: panderetas, tambores, maracas, flautas, platillos, entre otros.

En este rincón los niños experimentan sonidos, ritmos y melodías. Desarrollan la motricidad, el esquema corporal, la percepción auditiva, el lenguaje y el juego compartido.

MATERIALES RECOMENDADOS

1. Tambores
2. Maracas
3. Panderetas
4. Campanas
5. Platillos
6. Triángulos
7. Silbatos grandes y largos



SUGERENCIAS

Para los niños menores de tres años se recomienda utilizar principalmente instrumentos de percusión. Es importante incluir instrumentos musicales de la cultura local. También se pueden elaborar instrumentos con materiales del medio, por ejemplo, se pueden hacer tambores con recipientes vacíos. Evitar instrumentos muy pequeños que los niños no puedan manipular con facilidad o que resulten peligrosos.

RINCÓN DE LECTURA

En este rincón, las niñas y niños disfrutan que los adultos les muestren los libros y les ayuden a interpretar las imágenes y el texto, mientras manipulan, describen y dialogan. Los niños desarrollan el lenguaje y aprenden a gozar de la lectura y amar a los libros.

Se pueden utilizar:

Tarjetas de vocabulario, revistas, periódicos para hacer recortes, libros, cuentos, imágenes, láminas, historietas gráficas, tarjetas de bingo, etiquetas de productos, afiches publicitarios, adivinanzas, rimas, trabalenguas, canciones, crayolas, colores y lápices

MATERIALES RECOMENDADOS

1. Libros con lecturas apropiadas para niños menores de 5 años
2. Láminas grandes con ilustraciones
3. Alfombra y/o colchonetas
4. Cojines grandes y cómodos
5. Cuentos
6. Pictogramas



SUGERENCIAS

Es indispensable que los libros presenten imágenes grandes, con detalles y colores apropiados, que estén elaborados con material resistente que se pueda limpiar y no se deterioren con facilidad. Este rincón debe estar ubicado en un lugar tranquilo y acogedor.

Rincones recomendados para el Subnivel Inicial 2 (De 3 a 5 años)

Para el Subnivel Inicial 2 se pueden organizar los mismos rincones sugeridos para el Subnivel 1, especialmente el rincón de lectura y, adicionalmente, se recomiendan los siguientes:

RINCÓN DE MODELADO

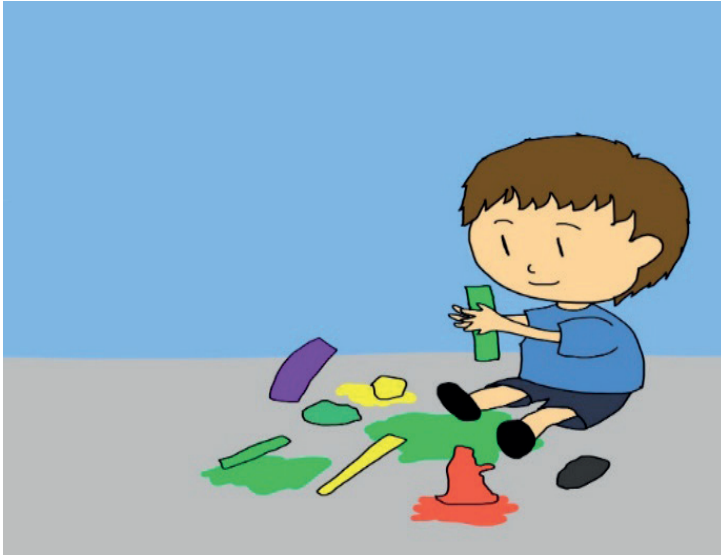
En este rincón los niños pueden explorar una diversidad de materiales e implementos para modelar.

Pueden usar masa de sal, plastilina, arcilla, entre otros. Este rincón permite dar rienda suelta a la imaginación y los niños pueden armar sus creaciones una y otra vez sin desanimarse.

Además, aprenden nociones de espacio, forma, color, volumen, proporción, relación y otras.

MATERIALES RECOMENDADOS

1. Rodillos
2. Moldes
3. Tenedores de puntas redondas
4. Cuchillos romos y palos de helado
5. Mazos
6. Espátulas
7. Tablas para modelado
8. Plastilina blanda
9. Arcilla
10. Goma



SUGERENCIAS

Se sugiere mantener este rincón funcionando de forma permanente, ya que es uno de los más efectivos para el desarrollo de las habilidades motrices y la creatividad.

Para mantener el interés de los niños, es recomendable cambiar cada semana los materiales, variando las masas y los implementos disponibles. Las actividades en este rincón son provechosas en las mañanas cuando llegan los infantes, para que se relajen, sobre todo en el periodo de adaptación cuando muchos niños sufren de ansiedad al separarse de sus padres.

RINCÓN DE JUEGO DRAMÁTICO

En este rincón, los niños se transforman con la imaginación. Representan roles y personajes del mundo real y también de fantasía. Desarrollan la creatividad, el lenguaje verbal y corporal. Proyectan sus ideas, sentimientos e intereses. Aprenden a jugar con sus amigos organizando sencillas dramatizaciones.

MATERIALES RECOMENDADOS

1. Disfraces, máscaras, pelucas, pañuelos, pañoletas, sombreros, bolsos, carteras, cinturones.
2. Maquillajes
3. Espejos
4. Títeres, máscaras, muñecas, ropa de adultos, accesorios de médico, carpintero, bombero, entre otros.



SUGERENCIAS

Este rincón debe renovarse o transformarse periódicamente, cada semana o máximo cada quince días. Se puede simular el hogar, la tienda, la peluquería, el restaurante, el centro médico, la oficina u otros espacios de interrelación social en la comunidad. Es importante que los niños participen en el diseño e implementación

RINCÓN DE PINTURA Y DIBUJO (ARTE)

En este rincón los niños desarrollan el pensamiento creativo y expresan sus emociones.

Les permite explorar una gran variedad de materiales y técnicas para pintar y dibujar. Es importante aprovechar este espacio para estimular la apreciación artística, facilitando el contacto con las obras de grandes artistas plásticos. Esto motiva a los niños y les inspira para pintar y dibujar sus propias creaciones.

MATERIALES RECOMENDADOS

1. Caballetes u otros muebles que permitan pintar de pie.
2. Pinceles y brochas de diferente grosor
3. Rodillos y otros implementos para pintar con esponja.
4. Témperas (solubles en agua)
5. Acuarelas
6. Tizas blancas y de colores
7. Crayones gruesos y finos
8. Revistas, periódicos, cartulinas, cartón.
9. Cinta adhesiva
10. Trozos de esponja
11. Cepillos de dientes viejos

12. Paños de diferente textura y tamaño
13. Tapas, tarrinas y otros recipientes para guardar materiales y pinturas
14. Papel reciclado de diferentes texturas y tamaños, especialmente hojas grandes (tamaño A3 o más grande)
15. Colorantes vegetales como los que se utiliza en repostería
16. Mandiles o camisetas viejas para proteger la ropa de los niños
17. Corchos, hisopos, sorbetes, rodillos



SUGERENCIAS

Se sugiere mantener este rincón funcionando de forma permanente, ya que es uno de los más efectivos para el desarrollo de la motricidad fina y la creatividad.

Para mantener el interés de los niños, se recomienda cambiar cada semana los materiales disponibles para pintar. De este modo los niños pueden probar diversas técnicas y explorar diversos materiales. Este rincón se puede adaptar muy bien para reforzar el desarrollo de las experiencias de aprendizaje, puesto que permite realizar una gran variedad de actividades, tanto libres como dirigidas. Es necesario poner normas claras para el funcionamiento del rincón de pintura: los niños deben ser responsables de limpiar todos los instrumentos que utilicen y dejarlos en su lugar. Se debe exponer las creaciones de los niños en la pizarra o en una cartelera y también deben enviarse a casa, periódicamente. Cuando los niños tienen acceso frecuente a pintar y dibujar libremente en ese rincón progresan rápidamente en estas habilidades, lo cual les da seguridad y fortalece la autoestima.

Rincón orientado al desarrollo de la creatividad y la expresión libre del niño. Se recomienda que este rincón se encuentre cerca al agua para que los utensilios utilizados se puedan lavar fácilmente.

RINCÓN DE JUEGOS TRANQUILOS

En esta área el niño podrá realizar juegos de razonamiento, análisis, reflexión, asociación, resolución de problemas, etc.

Se pueden utilizar: Juegos de memoria, encaje, rompecabezas, dominós, loterías, enroscado, enhebrado, ensartado, plantados, seriaciones, clasificaciones según forma, color, tamaño, series lógicas.

Este rincón es para pensar y jugar en un ambiente adecuado. Con una gran variedad de materiales, que deben renovarse periódicamente, se estimula el desarrollo del pensamiento lógico (verbal y matemático). Los niños aprenden nociones (forma, color, tamaño, cantidad, espacio, etc.) y ejercitan las relaciones lógicas (semejanza, diferencia, correspondencia, número-cantidad, etc.).

MATERIALES RECOMENDADOS

Rompecabezas varios (entre 12 y 24 piezas)

Loterías

Dominós

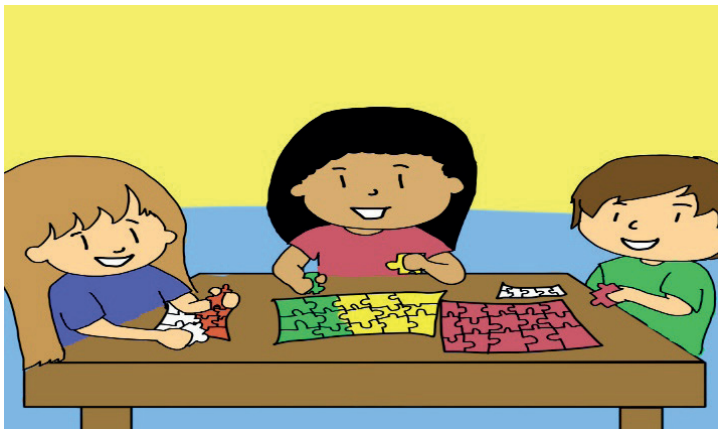
Encajes y plantados

Tangram

Bloques lógicos

Cuerpos geométricos sólidos

Materiales para ensartar y seguir o crear patrones



SUGERENCIAS

Se debe combinar materiales para estimular el pensamiento lógico verbal con materiales para estimular el pensamiento lógico matemático. Ambos son muy importantes.

Los materiales deben ser variados, es mejor contar con un ejemplar de cada material para tener mayor diversidad. Los materiales deben tener diferentes niveles de complejidad, para estimular paulatinamente aprendizajes más avanzados. Preferir materiales de madera resistente, que sea durable y se pueda limpiar con facilidad. Verificar que los materiales no tengan pinturas tóxicas.

EL RINCÓN DEL AGUA

Las niñas y niños juegan y experimentan con el agua. Exploran las características del agua, desarrollan nociones de cantidad, capacidad, volumen y peso.

En este rincón, los niños juegan y experimentan con el agua. Exploran las características y propiedades del líquido vital, desarrollan nociones de cantidad, capacidad, volumen y peso. Reflexionan sobre la utilidad del agua y la importancia de cuidarla y ahorrarla. Es un rincón en el que los niños pueden divertirse e interrelacionar con sus compañeros.

MATERIALES RECOMENDADOS

1. Tinas y soportes para sostenerlas
2. Recipientes para medir
3. Baldes
4. Embudos y cernidores
5. Barquitos de diversas formas y tamaños
6. Animales de caucho para “bañarles” y hacerlos “nadar”.
7. Regaderas
8. Molinillos que giran con agua
9. Pescaditos y cañas de pescar (magnéticos)
10. Mandiles impermeables para proteger la ropa.
11. Jeringuillas grandes (sin aguja)
12. Goteros de medicinas (bien lavados y desinfectados)
13. Trozos de tubos de plástico y de manguera
14. Piedrecitas, corchos, conchas, esponjas
15. Botellas plásticas de diverso grosor y tamaño



SUGERENCIAS

Este es uno de los rincones favoritos de todos los niños; es relajante y muy divertido, se debe implementar en el área exterior. Es importante que los niños conozcan bien las normas para jugar en el rincón del agua; por ejemplo, no mojar a sus compañeros, dejar todo en su sitio, usar el mandil plástico para proteger la ropa, entre otras. Los docentes pueden proponer numerosas experiencias de aprendizaje relacionadas con el rincón del agua para estimular diferentes destrezas y nociones.

RINCÓN MODALIDAD CNH

En los servicios de atención familiar Creciendo con nuestros hijos (CNH), los rincones de juego-trabajo son reemplazados por recursos alternativos como:

- El cajón lúdico. Se trata de un baúl, caja, canasta u otro recipiente, decorado de manera agradable y llamativa, donde se proporciona al niño diversidad de juguetes y/o materiales de reciclaje para jugar. Los niños disfrutan enormemente al explorar con envases, cajas, utensilios, herramientas y otros materiales del hogar. Sin embargo, antes de ponerlos en el cajón lúdico se debe asegurar que estén en buen estado y sean seguros para los niños.

Otra opción es sugerir a la familia que designe un pequeño espacio dentro de la vivienda, para convertirlo en un rincón de juego y en el que se podría variar periódicamente los materiales disponibles. Si el espacio interior es muy reducido, tal vez se podría aprovechar algún rincón exterior que tenga cubierta y ofrezca seguridad para el niño.

También es importante sugerir a las familias que aprovechen los espacios públicos disponibles en la comunidad, pueden ser parques, canchas, museos, teatros, bibliotecas, etc. Si no existen estos espacios públicos, las familias podrían organizarse y gestionar alguno de ellos.



4. Resultado (s) de aprendizaje a obtener

Elabora recursos didácticos con material disponible del entorno y/o reutilizable.

5. Mecanismo de evaluación

Informe de práctica con los anexos correspondientes como foto de capacitación a las familias y recursos didácticos elaborados y utilizados.

TALLER 4

1. Tema de la práctica

Recursos didácticos para la expresión artística y lúdica de los niños y niñas.

2. Objetivo de la práctica

Elaborar recursos didácticos con material disponible del entorno y/o reutilizable.

3. Metodología y procedimiento

Metodología

Se desarrollará mediante una metodología activa elaborando un material didáctico con recursos de reciclaje sobre la expresión artística y lúdica que se detalla en el contenido de este taller.

Procedimiento

Lleva a cabo una actividad pedagógica considerando las características y desarrollo del niño o niña para ello debe elaborar un material didáctico con recursos de reciclaje para la expresión artística y lúdica conjuntamente con una canción infantil inédita.

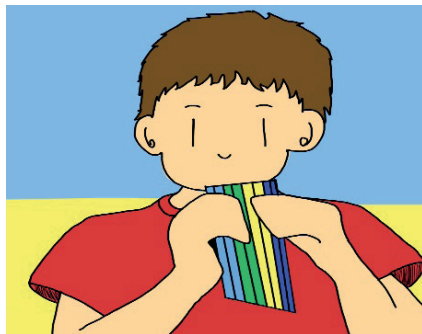
ACTIVIDAD PARA LA EXPRESIÓN LÚDICA Y ARTÍSTICA

Nombre del juego			
Ámbito:			
Destreza:			
Objetivo de Aprendizaje:			
Nombres y apellidos del infante o infantes			
Edad del niño o niña			
Foto del material didáctico elaborado	Descripción de la actividad lúdica con la canción infantil creada	Logros alcanzados	¿Cómo elaboró el material?

Instrumentos musicales

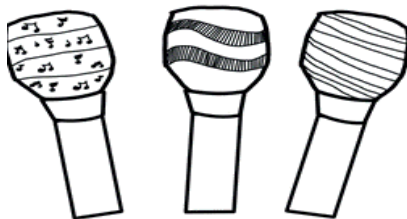
FLAUTA

No puede ser más sencillo: cogemos 9 sorbetes y los unimos con cinta adhesiva. Las cortamos en diagonal. Si se pueden doblar, ponemos esta parte abajo y la cortamos.



MARACAS

Las maracas es un instrumento que está relleno de pequeños elementos. En este caso utilizaremos semillas, arroz, azúcar, arena, piedritas, entre otros. Normalmente se utilizan dos maracas a la vez. Una en cada mano, pero también puedes utilizar solamente una, estas pueden ser elaborado con botellas plásticas otra alternativa mate con un pedazo de palo de escoba, decorarla al gusto de quien la elabora.



TAMBOR DE BALANCEO

Material necesario: una caja redonda de cartón; un palo, papel decorativo adhesivo; dos bolas de madera (o similar, por ejemplo, piezas de hacer brazaletes cuentas o botones grandes); hilo grueso.



Instrucciones:

Abrir la caja. Por donde hay el corte, hacer un agujero en medio para poder poner el palo. Fijarlo con cinta adhesiva.

Hacer dos agujeros en los laterales de la caja y pasar el hilo (de unos 60cm, ya cortaremos el sobrante). Atarlo al palo para que no se desplace de un lado al otro.

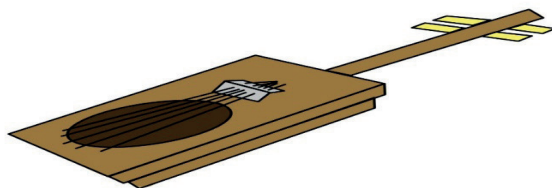
Cerrar la caja.

Atar las bolas de madera (o similar) a los extremos del hilo. Incrustar en la longitud final, tienen que quedar encima de la caja para así hacer ruido al girar el tambor.

Decorar el tambor. con papel decorativo adhesivo.

GUITARRA

Material necesario: una caja de cartón pequeña (por ejemplo, de zapatos infantiles); 4 gomas elásticas; 2 clips; un rollo de papel de cocina, dos palos de helado.



Instrucciones:

Dibujar un círculo en la caja de cartón y recortarlo, se recomienda hacerlo con un estilete

Con el círculo que recorte hacer lo siguiente: cortar por la mitad y dividir en cuatro partes iguales (como la fotografía). Doblar por estas divisiones, quedará un prisma. Lo enganchamos en la caja, junto al agujero.

Cortar las gomas elásticas y atarlas al clip.

Hacer cuatro agujeros en la caja y pasar las gomas de forma que el clip quede dentro de la caja.

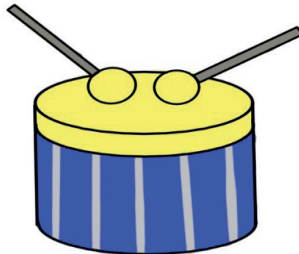
Hacer cuatro agujeros más al otro extremo de la caja (junto al prisma) y pasar las gomas. Atarlas al otro clip.

Hacer cuatro cortes en el prisma para pasar las gomas.

Si queremos, podemos hacer un mango para la guitarra con un tubo de papel de cocina y dos palos de helado. También podemos atar una cinta para poder colgar la guitarra al cuello de los niño o niña

TAMBOR

Sólo necesitamos un bote metálico o de plástico sin tapa (por ejemplo, leche en polvo o de detergente), un globo y una goma elástica. Primero, si queremos, decoramos el bote, por ejemplo, con papel decorativo. Cortamos el extremo del globo (por donde se sopla al hincharlo) y lo colocamos en el bote (donde iría la tapa). Sujetamos con la goma elástica.



4. Resultado (s) de aprendizaje a obtener

Elabora recursos didácticos con material disponible del entorno y/o reutilizable.

5. Mecanismo de evaluación

Informe de práctica con los anexos correspondientes como matriz de la actividad con el niño o niña, recursos didácticos utilizados y la canción infantil inédita elaborada.

UNIDAD III

TALLER 5

1. Tema de la práctica

Guía sobre organización de espacios de uso común en los centros infantiles.

2. Objetivo de la práctica

Implementar y organizar ambientes de aprendizaje utilizando procedimientos y técnicas adaptados a la realidad de los centros de desarrollo infantil o cualquier otra realidad institucional, desde un enfoque lúdico e intercultural.

3. Metodología y procedimiento

Metodología

Se desarrollará una metodología de participación activa mediante el diseño de una guía con todos los espacios de uso común de los centros de desarrollo infantil o cualquier otra realidad institucional, desde un enfoque intercultural

Procedimiento

Para responder a las necesidades vitales de los niños y niñas realizarán la organización del centro de desarrollo infantil mediante una guía, esta organización debe parecerse más al hogar que a un espacio educativo, se puede distribuir y aprovechar el espacio pensando más bien en las dependencias de un hogar (dormitorio para descansar, baño, comedor, áreas de recreación, entre otros.). Esto permite evitar una separación rígida entre grupos de edad y utilizar los espacios de manera rotativa o compartida a lo largo de la jornada, favoreciendo la interacción entre niños y niñas de diferentes edades.

Cada unidad de atención debe organizar los espacios de acuerdo a su realidad, sin embargo, es recomendable incluir los siguientes elementos:

Entrada al Centro Infantil

Infraestructura

Ambiente educativo y protector: El diseño arquitectónico, mobiliario, ambientación y funcionalidad de las unidades de atención de desarrollo infantil, deben cumplir con criterios de seguridad y de calidad y que cuenten con espacios amplios que den facilidad a la libertad de movimiento y creatividad, de acuerdo a su ubicación geográfica, conforme a los estándares de calidad.

Terreno

El terreno donde se localizan las unidades de atención de desarrollo infantil deben cumplir con las normas de regulación y planificación y observa que se encuentre en un entorno seguro y propicio, de conformidad con los parámetros establecidos por la Secretaría Nacional de Gestión de Riesgos. Metros cuadrados por niña o niño: La unidad de atención de desarrollo infantil cuenta con un mínimo de 2 metros cuadrados por niña/niño en cada aula. Distribución del espacio: La unidad de atención de desarrollo infantil destina un mínimo del 30% del espacio total de la infraestructura, para movilidad, tránsito, juegos; este espacio cuenta con luz natural, sonido, color, temperatura, ventilación y visibilidad para el control interno. También tiene que tener un Rotulo del nombre de cada centro infantil.

Zona Externa de Juego

El espacio exterior de juego es uno de los más importantes durante los primeros años de vida de los niños. Desde su origen se encontró una relación directa entre la salud, el desarrollo cognitivo, motor grueso, y el juego cooperativo de los niños y niñas. Hoy sabemos que la mayoría de las formas de juego son fundamentales para un desarrollo saludable, pero se considera que el modo libre y espontáneo de diversión asociado a estos espacios es el más beneficioso para ellos.

Dentro de las unidades de atención (centros de desarrollo infantil), la zona externa de juego debe constar de espacios verdes, seguros y constituido por equipamiento como: toboganes, resbaladeras, columpios, puentes, casitas lúdicas entre otros. En estos espacios la educadora encargada debe compartir el juego con los infantes, además de estar pendiente y atenta al cuidado y seguridad de cada uno de ellos, para así evitar cualquier tipo de accidentes. Debemos también tomar en cuenta el tiempo para la recreación, pues este será de mínimo treinta minutos, es recomendable tener una cubierta que de sombra y proteja de la lluvia. Un espacio exterior de juego bien diseñado fomenta el contacto con seres vivos, como animales y plantas, favorece el desarrollo físico y cognitivo, promueve el juego imaginativo, simbólico y estimula la empatía.

Área del Comedor

El Ministerio de Inclusión Económica y Social menciona que dentro del Centro de Desarrollo Infantil debe existir un comedor especialmente exclusivo para las niñas y niños, el cual debe contar con mesas y sillas de acuerdo al tamaño y cantidad de niños y niñas; en el caso de no contar con el espacio adecuado para esa área se pueden llegar a utilizar otras áreas como los espacios de ambiente de aprendizaje, claro siempre y cuando se consideren los diferentes tiempos de alimentación, y para ello se debe asegurar que esté constantemente limpio.

Durante la jornada pueden contemplarse cuatro tiempos para la alimentación: desayuno, refrigerio de la mañana, almuerzo y refrigerio de la tarde. Es importante asignar

el tiempo necesario para que los niños puedan comer con tranquilidad y con las debidas prácticas de higiene.

Los momentos de alimentación son valiosas oportunidades para compartir con los demás y para aprender. Los educadores deben acompañar a los niños para supervisar que se alimenten, estimular el lenguaje, la socialización, los hábitos alimenticios y las formas de comportamiento a la hora de alimentarse.

Área de la Cocina

La alimentación se externaliza ya que el proveedor-contratista deberá preparar los alimentos en espacios distintos y fuera del Centros de Desarrollo Infantil, mismo que debe garantizar condiciones de salubridad e higiene en las instalaciones y pasar por una revisión y aprobación del Analista Distrital de Desarrollo Infantil

Los utensilios para cocinar (ollas, cuchillos, cucharas, etc.) deberán ser lavados con agua potable y jabón o detergente y luego deben ser desinfectados (las cucharas deben ser hervidas)

Área de descanso

Es un espacio silencioso y acogedor, donde los niños y niñas pueden descansar o dormir (ya sea en cunas, colchonetas o catres) este espacio debe contar, con ventilación, evitando el exceso de contaminación auditiva y de fácil visibilidad para la vigilia y cuidado de los infantes.

Colocar música clásica o instrumental, con el volumen muy bajo, para acompañar a los niños mientras descansan.

Colocar móviles llamativos en las cunas o camas para estimular la percepción sensorial de los niños. Los móviles pueden cambiarse periódicamente para mantener el interés.

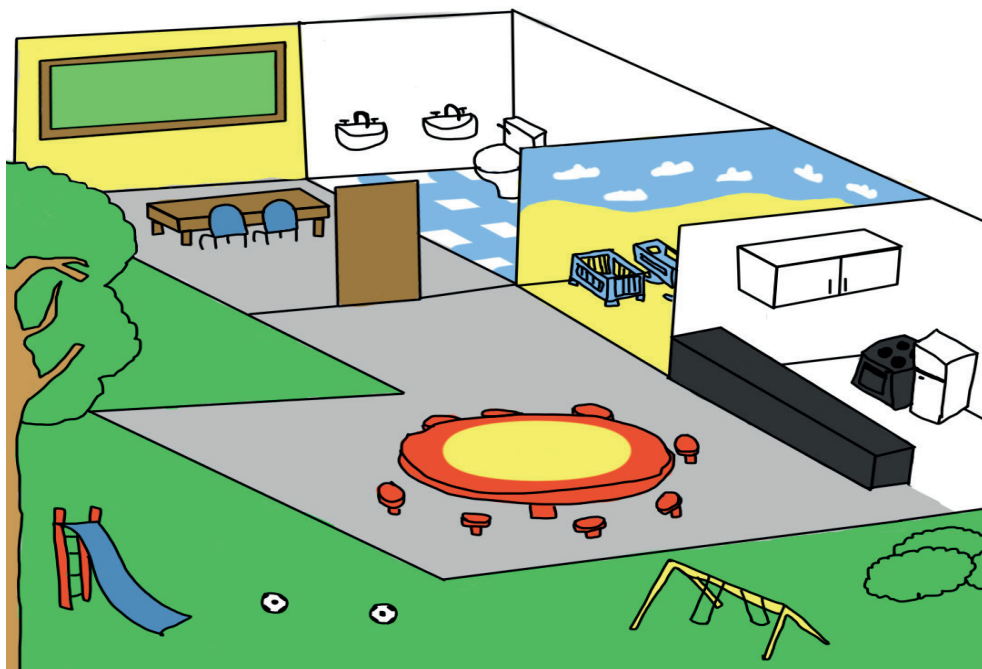
Dependiendo de la edad de los niños, debe organizarse uno o más momentos del día para que tomen una siesta. Para ello se requiere un ambiente cómodo y tranquilo. Lo recomendable es que los niños puedan descansar cada vez que lo necesiten.

Respetar las necesidades vitales de los niños: juego, alimentación, descanso, higiene, entre otras.

Área de higiene

Son los momentos que se destinan a cubrir las necesidades fisiológicas y de aseo de las niñas y niños, para lo cual se debe considerar los siguientes aspectos: Se deben incrementar zonas de aseo acorde a las necesidades de las niñas y niños. (Inodoros, lavamanos). Implementar varios lavamanos para promover la independencia de las niñas y niños en el aseo de los dientes, cara, manos. La zona de cambio de pañal para las niñas y niños debe ser visible desde afuera por temas de seguridad, y los desechos se deben

colocar en botes adecuados. Y esto no debe estar ni al alcance de las niñas y niños, ni cercano al sitio de su descanso. Las Educadoras CDI deben asear con mucho cariño a las niñas y niños. En el transcurso de la jornada se debe enseñar hábitos de higiene personal como: lavarse la cara, lavarse las manos después de ir al baño, lavarse los dientes después de cada comida, cuidar de no desperdiciar el agua. Además, se debe promover el control de esfínteres en las niñas y niños de 2 a 3 años. Cada niña y niño debe tener su bolsita de aseo en la cual debe ir: toalla, cepillo de dientes, un vaso plástico y una peinilla. Los útiles de aseo de cada niña y niño deben estar a su alcance en los percheros. Situar espejos a la altura de las niñas y niños con la finalidad de que puedan observar sus movimientos corporales. La educadora CDI debe vigilar el aseo de cada niña y niño. Se debe recomendar que las madres o padres de familia corten las uñas de sus hijas e hijos para evitar rasguños entre los niños. Cultivar normas de aseo en las niñas y niños dependiendo de la edad. En los grupos de edad contar con el baño dentro del salón, esto aplica sobre todo para el segundo año de vida por el entrenamiento al uso del baño y al control de esfínteres pues los momentos de aseo son estimulantes para aprender.



4. Resultado (s) de aprendizaje a obtener

Estudiante Implementa y organiza ambientes de aprendizaje utilizando procedimientos y técnicas adaptados a la realidad de los centros de desarrollo infantil o cualquier otra realidad institucional, desde un enfoque lúdico e intercultural.

5. Mecanismo de evaluación

Informe de práctica con los anexos correspondientes a la guía con todos los espacios del centro infantil.

TALLER 6

1. Tema de la práctica

Materiales didácticos del entorno y/o reutilizables

2. Objetivo de la práctica

Elaborar recursos didácticos con material disponible del entorno y/o reutilizable

3. Metodología y procedimiento

Metodología

Se desarrollará una metodología de elaboración de materiales didácticos con recursos del medio o reutilizables.

Procedimiento

Para llevar a cabo el/la estudiante debe elaborar material didáctico con elementos del entorno o reutilizables

Nombre del juego:

Juego de idénticos.

Ámbito Descubrimiento natural y cultural

Destreza: Identificar objetos de su entorno que los observa y/o interactúa frecuentemente.

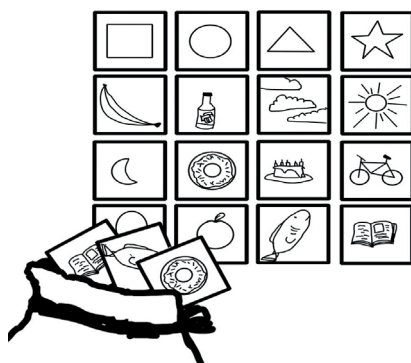
Material a utilizar: Tablero de múltiple uso, pares de tarjetas, elaboradas de cartón e imágenes recortadas de revistas, periódicos, libros escolares que ya no se utilizan.

¿Cómo se elabora?

Después de hacer el tablero de múltiples usos, para cada juego solamente hay que elaborar las tarjetas de cartón. En el juego de idénticos se preparan 16 pares de tarjetas con diferentes figuras de objetos de su entorno que los observa, resultando un total de 32 tarjetas.

¿Cuál es su uso?

Se colocan en el tablero las 16 primeras tarjetas, no se fijan para que el tablero pueda servir de múltiple uso. Las 16 tarjetas individuales restantes se depositan en una funda y/o envase para que el niño y la niña busquen la pareja que se parece a la que está colocada en el tablero, o sea, su idéntico



Pizarras sensoriales.

Para dar comienzo a la actividad se divide a los niños/as en 4 grupos; por pareja. Cada grupo se invita a sentar dejando espacio entre ellos para poder trabajar cómodamente. A cada grupo le da una pizarra sensorial. Una pizarra es de harina, otra de pan rallado, otra de serrín y otra de arena. Cada cinco minutos las pizarras rotaran de un grupo a otro. La actividad será totalmente libre, por lo que los niños/as podrán en esos cinco minutos experimentar y explorar a su antojo el material. Así pues, tendrán oportunidad de tocar, manipular, hacer dibujos con el dedo y apilar y esparcir el contenido.



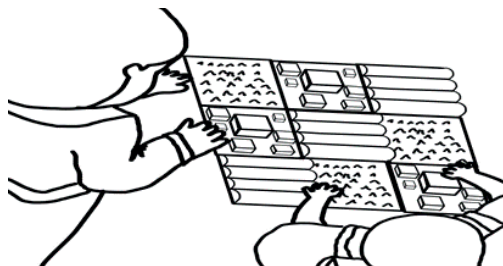
Una vez todos los grupos hayan tenido todas las pizarras, compartiremos todos juntos las emociones y sensaciones: qué pizarra les gusta más, qué material está más fresquito, qué habían hecho con cada pizarra, si habían experimentado solos o en grupo, cual sentía pizarra sentía áspera o cual suave. Entre otras experiencias.

Sentido del tacto

Pintando sobre texturas.

Para llevar a cabo esta actividad, previamente se elaborará un mural en el que lleve trozos de materiales de distintas texturas, lisas y rugosas, como lija, corcho, toalla, cartulina, celofán, papel de seda, de aluminio, granos, fieltro y goma.

En la actividad con los niños y niñas hablaremos de textura duro blando y rugoso, Una vez ambientado, se les presenta el mural, permitiendo al infante tocar las texturas que se encuentran. Motivar el uso de pintura con los dedos y usando las palmas de las manos, todos dispuestos en el suelo pintaran con sus manos deslizándolas por toda la superficie con distintos colores



Aprendo saboreando.

¿A qué sabe? Sentido del gusto

En una mesa colocar tres recipientes iguales, uno con agua y sal, otro con agua y azúcar y otro zumo de limón. Por orden ir llamando a los niños/as uno a uno y colocar el antifaz para que no puedan ver los recipientes. Pedir a los niños y niñas que saquen la lengua y con ayuda de tres goteros dejar caer sobre ella una gotita de cada ingrediente con la finalidad de que ellos reconozcan y expresen si el sabor es dulce, salado o ácido y lo asociaran con el contenido de cada recipiente de colores primarios.



Sentido de la vista

A través de los materiales didácticos para trabajar el sentido de la vista se puede **aprender a diferenciar formas geométricas, tamaños y colores.**

Elaborar figuras geométricas **grandes**, 3 amarillo, 3 azul, 3 rojas, cuadrados, triángulos, círculos y rectángulo.

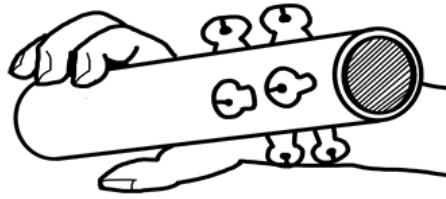
Elaborar figuras geométricas **pequeñas**, 3 amarillo, 3 azul, 3 rojas, cuadrados, triángulos, círculos y rectángulo.

Para que logre discriminar por color, tamaño y forma



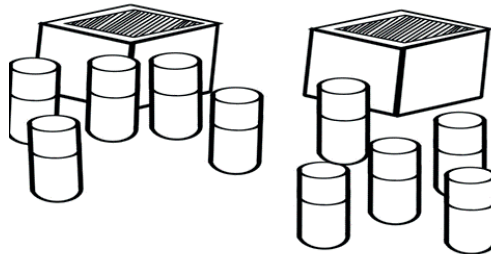
Sentido auditivo

Con los materiales didácticos se incentiva al niño o niña a **desarrollar su sentido auditivo.** Para esto podemos utilizar cascabeles, las cajas de sonidos, botellas con semillas, cuentas, piedras, arroz, arena, entre otros.



Sentido del olfato

Uno de los **materiales educativos utilizados para desarrollar el olfato** son las botellas de olores, que nos permiten realizar actividades para que los niños y niñas experimenten con el sentido olfativo.



4. Resultado (s) de aprendizaje a obtener

Elabora recursos didácticos con material disponible del entorno y/o reutilizable.

5. Mecanismo de evaluación

Informe de práctica con los anexos correspondientes a la difusión y promoción sobre el desarrollo biopsicosocial en las niñas y niños mediante herramientas tecnológicas

UNIDAD IV

TALLER 7

1. Tema de la práctica

Actividad lúdica que genere el desarrollo psicomotriz, cognitivo, del pensamiento, del lenguaje, socio-afectivo. en el niño o niña

2. Objetivo de la práctica

Implementar y organizar ambientes de aprendizaje utilizando procedimientos y técnicas adaptados a la realidad de los centros de desarrollo infantil o cualquier otra realidad institucional, desde un enfoque lúdico e intercultural.

3. Metodología y procedimiento

Metodología

Se desarrollará una metodología de organización y elaboración de una planificación pedagógica que promueva en el niño o niña la manipulación y exploración durante las actividades lúdicas que generen aprendizaje para el desarrollo psicomotriz, cognitivo, del pensamiento, del lenguaje, socio-afectivo.

Procedimiento

Prepara el espacio con los materiales o recursos didácticos necesarios como: cartón, madera, pintura, imágenes relacionadas con los productos de cada marca, cartón, tijeras. foto familiar, figuras geométricas de cartón pequeñas y grandes, entre otros materiales de reciclaje o reutilizables que haya en el sector de la unidad de atención, para ejecutar las actividades lúdicas con grupos etarios de 3 a 4 años y de 4 a 5 años.

ACTIVIDAD LÚDICA

Nombre del juego del pensamiento y psicomotriz: Encajes de materiales didácticos relacionando número y cantidad	
Ámbito:	. Relaciones lógico-matemáticas
Destreza:	Comprender la relación de número - cantidad hasta el 5. (3 a 4 años) Comprender la relación de número - cantidad hasta el 10. (4 a 5 años)
Objetivo de Aprendizaje:	Comprender nociones básicas de cantidad facilitando el desarrollo de habilidades del pensamiento para la solución de problemas sencillos.
Nombres y apellidos del padre, madre o cuidador:	

Nombres y apellidos del niño o niña			
Edad del infante	3 a 5 años - 4 a 5 años		
Fotos de la actividad realizada con el niño o niña	Descripción de la actividad	Foto del material	Logros alcanzados
.			

ACTIVIDAD LÚDICA

Nombre del juego cognitivo: Tablero de figuras geométricas			
Ámbito:	Relaciones lógico-matemáticas		
Destreza:	Descubrir formas básicas circulares, triangulares, rectangulares y cuadrangulares en objetos del entorno. (3 a 4 años) Identificar figuras geométricas básicas: círculo, cuadrado y triángulo en objetos del entorno y en representaciones gráficas (4 a 5 años)		
Objetivo de Aprendizaje:	Discriminar formas y colores desarrollando su capacidad perceptiva para la comprensión de su entorno.		
Nombres y apellidos del padre, madre o cuidador:			
Nombres y apellidos del niño o niña			
Edad del infante	3 a 5 años - 4 a 5 años		
Fotos de la actividad realizada con el niño o niña	Descripción de la actividad	Foto del material	Logros alcanzados
.			

ACTIVIDAD LÚDICA

Nombre del juego lenguaje: Ve el Logo y selecciona el producto	
Ámbito:	. Comprensión y expresión del lenguaje
Destreza:	Identificar etiquetas y rótulos con la ayuda de un adulto y las asocia con el objeto o lugar que los representa. (3 - 4 años) Reconocer etiquetas y rótulos de su entorno inmediato y los "lee". (4 - 5 años)
Objetivo de Aprendizaje:	Mejorar su capacidad de discriminación visual en la asociación de imágenes y signos como proceso inicial de la lectura partiendo del disfrute y gusto por la misma.
Nombres y apellidos del padre, madre o cuidador:	
Nombres y apellidos del niño o niña	

Edad del infante	3 a 5 años - 4 a 5 años		
Fotos de la actividad realizada con el niño o niña	Descripción de la actividad	Foto del material	Logros alcanzados
.			

ACTIVIDAD LÚDICA

Nombre del juego socio afectivo: Álbum familiar			
Ámbito:	. Identidad y Autonomía		
Destreza:	Comunicar algunos datos de su identidad como: nombre, apellido, edad y nombres de los padres. (3 a 4 años) Comunicar algunos datos de su identidad como: nombres completos, edad, nombres (4 a 5 años) de familiares cercanos, lugar dónde vive.		
Objetivo de Aprendizaje:	Desarrollar su identidad mediante el reconocimiento de sus características físicas y manifestaciones emocionales para apreciarse y diferenciarse de los demás.		
Nombres y apellidos del padre, madre o cuidador:			
Nombres y apellidos del niño o niña			
Edad del infante	3 a 5 años - 4 a 5 años		
Fotos de la actividad realizada con el niño o niña	Descripción de la actividad	Foto del material	Logros alcanzados
.			

6. Resultado (s) de aprendizaje a obtener

Implementa y organiza ambientes de aprendizaje utilizando procedimientos y técnicas adaptados a la realidad de los centros de desarrollo infantil o cualquier otra realidad institucional, desde un enfoque lúdico e intercultural.

7. Mecanismo de evaluación

Informe de práctica con los anexos correspondientes a las actividades establecidas mediante la matriz detallada que generen aprendizajes desde las diferentes áreas del desarrollo de los niños y niñas

TALLER 8

1. Tema de la práctica

Zona de juegos móviles, zona de juegos simbólicos, zonas de alfombra, zonas del movimiento y el desplazamiento, zonas para la expresión corporal y musical, zonas para la observación de la naturaleza.

2. Objetivo de la práctica

Comprender los conceptos y procedimientos que se utilizan para el diseño e implementación de ambientes de aprendizaje que promuevan experiencias de aprendizaje lúdico e intercultural

3. Metodología y procedimiento

Metodología

La metodología de trabajo que se propone consiste en preparar la zona de juegos móviles, zona de juegos simbólicos, zonas de alfombra, zonas del movimiento y el desplazamiento, zonas para la expresión corporal y musical, zonas para la observación de la naturaleza, haciendo uso de recursos del medio o reutilizable con que cuenta la localidad donde se encuentra el centro infantil o en cualquier modalidad de atención y ejecute juego con los niños y niñas dependiendo de la zona que se le designe.

Las zonas de juego son importantes porque generan placer, convirtiendo estas actividades generadoras en el niño o niña a través del juego trabajo, mediante un aprendizaje de satisfacción, en el cual disfruta, se relaciona, crea y desarrolla todas las áreas ya sean motrices, socio afectiva, intelectual, lenguaje, convirtiendo al juego en la estrategia más importante en el aprendizaje del infante.

Materiales a utilizar Móviles, cajas de disfraces, espejo, maquillajes, cuentos, libros infantiles, alfombras, cojines y audio cuentos, triciclos, aros, cuerdas, pelotas, rodaderas, escaleras, puentes, túneles laberintos, plantas, animales, agua, arena, palas, cubos, hojas de árboles, conchas, piedritas, entre otros.

Procedimiento

Prepara la zona de juegos móviles, zona de juegos simbólicos, zonas de alfombra, zonas del movimiento y el desplazamiento, zonas para la expresión corporal y musical, zonas para la observación de la naturaleza, mediante el uso y elaboración de recursos del medio o reutilizable necesarios. Posterior a ello ejecute juegos con los infantes dependiendo de la zona que se le designe tomar foto y colocar en el espacio que se detalla en la matriz que a continuación se detalla:

ZONA	OBJETIVO	MATERIALES	LOCALIZACIÓN
Zona de juegos móviles	Desarrollar hábitos óculo manual	Móviles	En área de descanso: Sobre cunas, catres, colchonetas
FOTOS DE MÓVILES ELABORADOS Y EJECUCIÓN DE JUEGO CON EL INFANTE			
ZONA	OBJETIVO	MATERIALES	LOCALIZACIÓN
zona de juegos simbólicos	Favorece que el niño se exprese de diferentes formas	Cajas de disfraces, espejo, maquillajes,	Zona amplia y confortable y espacio para realizar dramatizaciones y cuenta cuentos, imágenes
FOTOS DE LOS MATERIALES PARA DRAMATIZACIÓN Y EJECUCIÓN DE JUEGO CON EL INFANTE			
ZONA	OBJETIVO	MATERIALES	LOCALIZACIÓN
Zonas de alfombra	Desarrolla el lenguaje y la comunicación	Cuentos, libros infantiles, alfombras, cojines y audio cuentos.	Ambiente adecuado, ventilado y tranquilo
FOTO DEL ESPACIO DE LECTURA Y EJECUCIÓN DE JUEGO CON EL INFANTE			
ZONA	OBJETIVO	MATERIALES	LOCALIZACIÓN
Zonas del movimiento y el desplazamiento	Favorecer las experiencias motrices, el lenguaje y el pensamiento	Triciclos, aros, cuerdas, pelotas, rodaderas, escaleras, puentes, túneles laberintos, entre otros	Zona amplia y confortable.
FOTO DE LA ZONA DE DESPLAZAMIENTO Y EJECUCIÓN DE JUEGO CON EL INFANTE			
ZONA	OBJETIVO	MATERIALES	LOCALIZACIÓN
zonas para la expresión corporal y musical	Expresar mediante el cuerpo sus sentimientos y emociones	Videos con canciones infantiles	Salón amplio
FOTO DEL ESPACIO PARA EXPRESIÓN CORPORAL Y MUSICAL Y EJECUCIÓN DE JUEGO CON EL INFANTE			
ZONA	OBJETIVO	MATERIALES	LOCALIZACIÓN
Zonas para la observación de la naturaleza.	Favorecer la observación y experimentación con plantas y animales.	Plantas, animales, agua, arena, palas, cubos, hojas de árboles, conchas, piedritas, entre otros	Lugar amplio y delimitado en el jardín, en el patio o huerto
FOTO DE LA ZONA DE OBSERVACIÓN DE LA NATURALEZA Y EJECUCIÓN DE JUEGO CON EL INFANTE			

4. Resultado (s) de aprendizaje a obtener

Comprende los conceptos y procedimientos que se utilizan para el diseño e implementación de ambientes de aprendizaje que promuevan experiencias de aprendizaje lúdico e intercultural

5. Mecanismo de evaluación

Informe de práctica con los anexos correspondientes a la adecuación de las zonas de juegos antes mencionadas con las fotos de los materiales elaborados correspondientes en la matriz adjunta.

REFERENCIAS

Bibliografía básica

Educación Inicial, C. de. (2014). Currículo Educación Inicial 2014. In *Currículo Educación Inicial 2014* (Vol. 6, Issue 12). www.educacion.gob.ec

En él se encuentran detallada las estrategias, ejes, ámbitos destrezas que se utilizan en la ejecución de actividades pedagógicas considerando el desarrollo evolutivo de los niños y niñas

GILER GILER, Rosa Compendio en diseño y elaboración de recursos y ambientes de aprendizaje

Este texto está estructurado en cuatro unidades y ocho talleres.

Unidad I Le ayudará a comprender los conceptos y procedimientos que se utilizan para el diseño e implementación de ambientes de aprendizaje que promuevan experiencias de aprendizaje lúdico e intercultural.

Unidad II Le permitirá implementar y organizar ambientes de aprendizaje utilizando procedimientos y técnicas adaptados a la realidad de los centros de desarrollo infantil o cualquier otra realidad institucional, desde un enfoque lúdico e intercultural.

Unidad III Le dará pautas para diseñar y elaborar recursos de aprendizaje físicos y digitales innovadoras para estimular los diversos ámbitos del desarrollo infantil.

Unidad IV Tiene por finalidad elaborar recursos didácticos con material disponible del entorno y/o reutilizable.

Bibliografía complementaria

Guía Metodológica para la Implementación del Currículo de Educación Inicial. (2018).

Esta guía se genera a partir del Currículo de Educación Inicial 2014 para favorecer su implementación, y está dirigida a los educadores y docentes que trabajan con niños y niñas menores de cinco años, en todas las instituciones públicas y privadas que ofertan el nivel de Educación Inicial subniveles 1 y 2. Se incluye, además, algunas sugerencias para la implementación de los espacios o ambientes de aprendizaje.

ANEXO

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO
"PAULO EMILIO MACIAS"

INFORME DEL COMPONENTE PRÁCTICO EXPERIMENTAL

Nombres y apellidos del estudiante: -----

Ciclo: -----**Paralelo** -----**Fecha:** -----

TEMA:

--

OBJETIVO:

--

RESUMEN:

--

MARCO TEORICO:

--

MATERIALES UTILIZADOS

PROCEDIMIENTO:

--

RESULTADOS Y CONCLUSIONES:

--

BIBLIOGRAFIA

--

ANEXOS

--

ROSA DELFINA GILER GILER:



TITULOS:

Magister en Educación y Desarrollo Social

Licenciado en Ciencias de la Educación en la Especialidad de Educación Básica

Licenciado en Ciencias de la Educación en la Especialización Historia y Geografía

Doctora en Ciencias de la Educación Especialización Pedagogía

Profesora de Segunda Enseñanza Especialización Historia y Geografía

EXPERIENCIA:

Docente del Instituto Superior Tecnológico Paulo Emilio Macías (SENESCYT)

Analista Senior del Ministerio de Inclusión económica y Social (MIES)

Técnica de Protección Integral del instituto de la Niñez y la Familia (INFA)

Coordinadora Técnica de la Fundación de Desarrollo Humano Sostenible (DHS)

Técnica de Campo del Programa Creciendo con Nuestros Hijos (FUNPAD)

ARTICULOS CIENTÍFICOS:

12 Artículos científicos publicado

Diseño y elaboración de

RECURSOS Y AMBIENTES DE APRENDIZAJE

(GUÍA PRÁCTICA)

 www.atenaeditora.com.br

 contato@atenaeditora.com.br

 [@atenaeditora](https://www.instagram.com/atenaeditora)

 www.facebook.com/atenaeditora.com.br

Diseño y elaboración de

RECURSOS Y AMBIENTES DE APRENDIZAJE

(GUÍA PRÁCTICA)

-  www.atenaeditora.com.br
-  contato@atenaeditora.com.br
-  [@atenaeditora](https://www.instagram.com/atenaeditora)
-  www.facebook.com/atenaeditora.com.br