UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

SEDE CUENCA

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA:

PEDAGOGÍA

Tesis previa a la obtención del Título de:

Licenciada en Ciencias de la Educación con mención Parvularia

TITULO:

IMPLEMENTACIÓN DE MATERIAL DIDACTICO PARA RECUPERACIÓN PSICOPEDAGOGICA DIRIGIDO A NIÑOS DE 5 A 7 AÑOS, DE LA FUNDACIÓN SALESIANA PACES-CUENCA.

AUTORA:

Alexandra Lilian Iglesias Bermúdez

DIRECTOR:

Lcdo. Fernando Solórzano

Cuenca, abril del 2011

RESPONSABILIDAD

Los conceptos desarrollados, análisis realizados y las conclusiones del presente trabajo, son de exclusiva responsabilidad dela autora.

Cuenca, abril del 2011

(f)_____

DEDICATORIA

El presente trabajo va dedicado a mi esposo Daniel, a mis hijos Fabián y Paúl por todo la paciencia y el apoyo incondicional que me brindaron, a mis padres por estar siempre a mí lado con una palabra de aliento.

A mi hermana por toda la ayuda que supo darme para concluir esta etapa importante de mi vida.

A todas las personas: docentes, compañeras/os, que compartieron estos años de estudio.

AGRADECIMIENTOS

Al todopoderoso por su gran amor y el don de la vida, a mi querida madre Santísima María Auxiliadora, que siempre me cobijó con su divino manto.

A los docentes y compañeros que compartieron sus conocimientos y vivencias, los mismos que aportaron a la formación de seres humanos íntegros, auténticos y con una visión del mundo diferente, preparándonos para ser “Buenos Cristianos y Honrados Ciudadanos”.

A la Lcda. Marianita Carrillo, por todo el apoyo y consejos brindados durante estos años de estudio de manera desinteresada.

De manera especial al Lcdo. Fernando Solórzano, por el acompañamiento, motivación y toda la ayuda brindada para la elaboración de este trabajo; a él mis más sincero agradecimiento y mi gratitud.

INDICE GENERAL DE CONTENIDOS

CONTENIDO

CAPITULO 1 7
DIAGNOSTICO SITUACIONAL 7
1.1 Descripción del problema 7
1.1.1 Evaluación diagnóstica de los niños 8
1.1.2 Efectos que genera 9
1.1.3 Necesidades que tiene la fundación 9
CAPITULO 2 10
MODELO PEDAGOGICO 10
2.1 El constructivismo 10
2.1.1 Ideas fundamentales de la concepción constructivista 10
2.1.1.1. El alumno es el responsable último de su propio proceso de aprendizaje. ... 10
2.1.1.2. La actividad mental constructiva del alumno se aplica a contenidos 11
2.1.1.3. El hecho de que la actividad constructiva del alumno se aplique a unos contenidos de aprendizaje preexistente condiciona el papel que está llamado a desempeñar el facilitador. 11
2.2 Teoría del constructivismo 12
2.2.1 El constructivismo y el aprendizaje en línea 12
2.3 Principales representantes 13
2.4 Influencia del constructivismo dentro de la pedagogía 14
2.5 El constructivismo en la enseñanza del lenguaje 15
CAPITULO 3 17
FUNDAMENTACION TEORICA Y RECURSOS DIDACTICOS DE LA ASIGNATURA 17
3.1 El origen de los materiales educativos o didácticos 17
3.2 Los recursos didácticos 18
3.2.1 Funciones que desarrollan los recursos didácticos 18
3.2.2 Recomendaciones para crear y utilizar los recursos didácticos 19
3.3 Tipologías de los medios didácticos 20
3.4 Tarjetas y carteles silábicos 21
3.5 Foninaipes 21
3.6 Lotería de palabras 22
3.7 Domino de palabra 22

CAPITULO 4 24
ELABORACIÓN DE LOS RECURSOS DIDACTICOS EN EL AREA DE LENGUAJE PARA NIÑOS DE 4 A 7 AÑOS 24
4.1 Descripción de la elaboración y utilización del material didáctico: tarjetas silábicas. 24
4.2 Descripción de la elaboración y utilización del material didáctico: foninaipes. 25
4.3 Descripción de la elaboración y utilización del material didáctico: lotería de palabras 30
4.4 Descripción de la elaboración y utilización del material didáctico: domino de palabras. 31
CAPITULO 5 34
ELABORACION DEL CUADERNILLO 34
5.1 Utilización de las tarjetas silábicas. 34
5.2 Utilización de los foninaipes. 51
5.3 Utilización de la lotería de palabras. 56
5.4 Utilización del domino de palabras. 60
CONCLUSIONES 63
RECOMENDACIONES 64
BIBLIOGRAFÍA 65
ANEXO 66

CAPITULO 1

DIAGNOSTICO SITUACIONAL

1.1 Descripción del problema

Las dificultades presentes en la mayoría de los niños de estas edades (5 a 7 años); en lo que se refiere al desarrollo de las capacidades en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se generan a raíz de la carencia de un hogar estable, falta de educación y responsabilidad de sus progenitores, desconocimiento de los derechos y deberes que poseen los niños, por lo que depositan en ellos responsabilidades que no están de acuerdo a su edad y madurez como es el trabajo en la calle.

Luego de la semana de pasantías realizadas en los C.O.S. (Centro Organizativo Salesiano), se identificó las necesidades presentes en los niños tales como falta de motricidad fina y gruesa, problemas de lateralidad, dificultades cognitivas y de lenguaje, carencia afectiva, son niños con problemas familiares, sociales y económicos.

Al estar expuestos a todas estas dificultades y necesidades los educandos presentan diversos problemas tanto en el aspecto educativo, conductual, afectivo y psicológico.

En lo educativo se pudo apreciar que se produce un retraso general en el proceso de enseñanza-aprendizaje tales como:

- Dificultades en el área Matemática
- Dificultades en el área de Lenguaje (lecto-escritura, vocalización, reconocimiento de letras y fonemas, estructuración de oraciones, deficiencia en su vocabulario, etc.).
- Problemas disciplinarios
- Baja autoestima

En base a lo expuesto anteriormente podremos llegar a los niños de la mejor manera, a través del material didáctico propuesto, elaborado específicamente para las necesidades presentes dentro de los COS y superar sus falencias.

Los datos proporcionados, de acuerdo al estudio realizado por las estudiantes del segundo ciclo de Pedagogía, nos dejan ver las falencias presentes en cada uno de los estudiantes pertenecientes a los COS; sobre todo en lo que se refiere a las áreas de matemáticas y lenguaje, en esta última se encontraron problemas de lectura, escritura, estructuración de oraciones, reconocimiento de letras y fonemas.

1.1.1 Evaluación diagnóstica de los niños

Evaluación realizada mediante el proceso de enseñanza aprendizaje de manera continua y personalizada al inicio de una unidad de aprendizaje, con la finalidad de obtener un diagnostico real de asistentes.

El propósito de la evaluación diagnostica es detectar las necesidades de los centros y ver las condiciones en que se encuentran los niños, niñas jóvenes y adolescentes de los COS, en las áreas en fueron evaluados los estudiantes son en matemáticas y lenguaje.

A los COS asisten alrededor de unos 150 estudiantes en los niveles de primero de básica hasta decimo de básica. Los mismos han presentado las dificultades que detallamos a continuación, en el siguiente gráfico:

ÁREA	DIFICULTAD
MATEMÁTICAS	No existe relación entre cantidad y numeral. (1 al 10) Falta de trabajar en la noción de tiempo y espacio. Escritura de cantidades No diferencian el número mayor y menor. No identifica conjuntos Desconoce sistema de medidas Dificultad en las sumas y restas. Dificultad con la lateralidad.
LENGUAJE	No estructuran oraciones No conocen reglas ortográficas No conocen el orden alfabético No clasifican sustantivos.

Fuente: Informe del proyecto de evaluación de los COS: Centro Histórico y Feria Libre.

Las dificultades expuestas son de niños de primero hasta cuarto de básica las mismas que nos hacen ver fácilmente la necesidad de implementar material didáctico para que los docentes tengan los recursos suficientes o adecuados para trabajar con los niños y por ende superar las dificultades expuestas.

1.1.2 Efectos que genera

Todas las deficiencias encontradas en los COS tienen como resultado final un bajo rendimiento escolar el mismo que se manifiesta en la baja autoestima, en su nivel disciplinario, en la deserción escolar, dificultades cognitivas, y en problemas familiares.

Las dificultades que tienen los niños son porque proceden de familias disfuncionales, padres con algún tipo de adicción, niños que viven en las calles en algunos casos hay padres que ignoran los derechos y deberes de los hijos. Todo eso hace que los niños presenten problemas afectivos, conductuales, emocionales y psicológicos y por ende no tienen un buen desenvolvimiento en la escuela.

1.1.3 Necesidades que tiene la fundación

Misión

> *"La fundación salesiana PASES son una comunidad educativo pastoral salesiana, que a la luz del Evangelio y fieles al Sistema Preventivo de Don Bosco e insertos en la realidad que viven los niños y niñas adolecentes y jóvenes Trabajadores y en situación de alto riesgo, están comprometidos en la promoción y acompañamiento de procesos educativos integrales de calidad con una pedagogía laboral emprendedora y solidaria, desde la formación, garantía, ejercicio y defensa de sus derechos; para el fortalecimiento de su ciudadanía e incidencia sociopolítica y un calificado profesionalismo en la vocación de sus educadores y educadoras."*

Fuente: Documento proporcionado por la Psic. Janeth Pesantez, Psicóloga PACES

Necesidades que tiene la fundación:

Luego de las visitas realizadas a los COS, basándome en las evaluaciones diagnósticas realizadas y las sugerencias manifestadas por el personal a cargo de estos centros, se ve la necesidad de implementar material didáctico para el área de lenguaje, el mismo que servirá de apoyo a las diferentes actividades de enseñanza-aprendizaje; permitiéndoles tener al alcance un instrumento que les permita a niños (as), jóvenes y adolescentes la posibilidad de desarrollar sus capacidades, logrando que las labores educativas sean más interactivas y dinámicas.

CAPITULO 2

MODELO PEDAGOGICO

2.1 El constructivismo[1]

En pedagogía se denomina Constructivismo a una corriente que afirma que el conocimiento de todas las cosas es un proceso mental del individuo, que se desarrolla de manera interna conforme el individuo interactúa con su entorno.

El constructivismo social expone que el ambiente de aprendizaje óptimo es aquel donde existe una interacción dinámica entre los instructores, los alumnos y las actividades que proveen oportunidades para los alumnos de crear su propia verdad, gracias a la interacción con los otros. Esta teoría, por lo tanto, enfatiza la importancia de la cultura y el contexto para el entendimiento de lo que está sucediendo en la sociedad y para construir conocimiento basado en este entendimiento, quiere decir, que vale la pena entablar una comunicación fluida en el entorno educativo para que construya el aprendizaje entre todos los participantes del mismo.

Los principios constructivistas están ya presentes en las tradiciones educativas de occidente (Pozo, 1.990): "El constructivismo tiene un largo pasado en la tradición occidental... Ese pasado se remontaría a filósofos como Platón y especialmente Kant, y en nuestro siglo vendría de la mano de la psicología europea de entreguerras (Piaget, Vygotsky, la Gestalt etcétera)".

2.1.1Ideas fundamentales de la concepción constructivista

La concepción constructivista del aprendizaje y de la enseñanza se organiza en torno a tres ideas fundamentales:

2.1.1.1. El alumno es el responsable último de su propio proceso de aprendizaje.

Es él quien construye el conocimiento y nadie puede sustituirle en esa tarea. La importancia prestada a la actividad del alumno no debe interpretarse en el sentido de un acto de descubrimiento o de invención sino en el sentido de que es él quien aprende y, si él no lo hace, nadie, ni siquiera el facilitador, puede hacerlo en su lugar. La enseñanza está totalmente mediatizada por la actividad mental constructiva del alumno. El alumno no es sólo activo cuando manipula,

[1]CALVO, José Ramón y otros, El Constructivismo En La Práctica, Barcelona 2000. Pág. 28-40

explora, descubre o inventa, sino también cuando lee o escucha las explicaciones del facilitador.

2.1.1.2. La actividad mental constructiva del alumno se aplica a contenidos *que ya poseen un grado considerable de elaboración, es decir, que es el resultado de un cierto proceso de construcción a nivel social.*

Los alumnos construyen o reconstruyen objetos de conocimiento que de hecho están construidos. Los alumnos construyen el sistema de la lengua escrita, pero este sistema ya está elaborado; los alumnos construyen las operaciones aritméticas elementales, pero estas operaciones ya están definidas; los alumnos construyen el concepto de tiempo histórico, pero este concepto forma parte del bagaje cultural existente; los alumnos construyen las normas de relación social, pero estas normas son las que regulan normalmente las relaciones entre las personas.

2.1.1.3.El hecho de que la actividad constructiva del alumno se aplique a unos contenidos de aprendizaje preexistente condiciona el papel que está llamado a desempeñar el facilitador.

Su función no puede limitarse únicamente a crear las condiciones óptimas para que el alumno despliegue una actividad mental constructiva rica y diversa; el facilitador ha de intentar, además, orientar esta actividad con el fin de que la construcción del alumno se acerque de forma progresiva a lo que significan y representan los contenidos como saberes culturales.

El enfoque constructivista es plenamente aceptado entre académicos e investigadores como el enfoque más acertado en educación. Sin embargo, y aunque el enfoque constructivista es enseñado en los cursos de educación, en el aula los maestros tienen dificultad en implementarlo. Uno de los problemas es que este enfoque implica un cambio fundamental en la forma de ver la educación y el aprendizaje y cuando los maestros entran en un aula convencional se dejan llevar por su propia experiencia en un sistema conductista y por las estructuras vigentes en la escuela (que siguen el modelo conductista). La implementación de un modelo constructivista implica un cambio que involucra todos los aspectos de la educación: la disposición del aula, la estructura horaria dentro de la escuela, el rol del maestro, los materiales de estudio, etc. En este sentido el método Montessori es uno de los pocos programas formales concretos que han sido exitosos y que sigue dando frutos. A diferencia de otros académicos que proponen el enfoque constructivista, las ideas de María Montessori surgieron de sus experiencias dentro del aula y de un proceso experimental de prueba y error que le permitió desarrollar un programa de educación completo, concreto y preciso que se aplica con éxito en los contextos sociales, económicos y culturales más diversos.

2.2 Teoría del constructivismo[2]

La teoría del aprendizaje constructivista viene a indicar cómo el conocimiento está construido de forma activa por el alumno, un conocimiento no estático incorporado de forma pasiva mediante el estudio y asimilación teórico-práctica de libros y manuales de estudio, en este sentido el alumno se va a erigir como un actor activo, consciente y responsable de su propio aprendizaje, el quehacer del alumno en su evolución formativa será de una implicación casi total, los resultados de dicha implicación vendrán a ser los conocimientos que él mismo ha podido ir confeccionando, todo ello bajo la supervisión tanto del docente como del centro educativo / formativo en el que se halla inmerso.

La construcción del conocimiento se efectúa sobre hechos, ideas y creencias que el alumno posee, en función de estos preconceptos dados y los preconceptos que se ponen a disposición del alumno, este finalmente construirá su conocimiento, característica principal de esta teoría que se contrapone a las premisas formuladas desde la teoría conductivista, que hace referencia a cómo el conocimiento es explícitamente un proceso de construcción del conocimiento.

2.2.1 El constructivismo y el aprendizaje en línea

De acuerdo con Seitzinger (2006), el aprendizaje en línea se apoya en una pedagogía constructivista en la cual el aprendizaje colaborativo juega un papel importante. En este orden de ideas, es relevante mencionar algunas características que, según Miers (citado en Seitzinger, 2006), deben estar presentes en el aprendizaje constructivista. Éste debe ser:

***Activo y manipulable**: Involucra a los estudiantes, de manera que sean ellos mismos quienes interactúan y exploran; además de darles oportunidad de concientizar el resultado de su manipulación del aprendizaje.*

***Constructivo y reflexivo:** Permite que el estudiante obtenga conocimientos nuevos y los acomode a los previos, lo cual lleva a una reflexión de su aprendizaje.*

***Intencional:** Permite que sea el estudiante quien proponga metas a alcanzar y además le lleva a monitorear hasta qué punto logra sus metas.*

***Auténtico, retador y contextualizado:** Ayuda a que el estudiante sitúe su aprendizaje en situaciones reales, lo cual le prepara para futuros retos.*

***Cooperativo, colaborativo y conversacional:** Fomenta la interacción entre estudiantes para discutir problemas, aclarar dudas y compartir ideas.*

[2] SEITZING, J. (2006). Sea constructivo: blogs, podcasts y wikis como herramientas de aprendizaje constructivista. Soluciones de Aprendizaje e-Magazine: Aplicaciones Prácticas de Tecnología para el Aprendizaje, pág. 1-14

2.3 Principales representantes

Pedagogos constructivistas destacados

- ***María Montessori***[3]***.-****fue precursora del enfoque constructivista, desarrollado más tarde por Piaget, Bruner y Vygostky, entre otros. La idea del niño activo en la construcción de su conocimiento se le acredita usualmente a Piaget quien fue influenciado por la doctora Montessori. Las teorías de Piaget y de Montessori comparten algunas ideas fundamentales, como la del niño activo, los períodos sensitivos y el énfasis en los primeros seis años de vida como el período fundamental en el desarrollo del niño, todas ideas que la psicología del desarrollo y las neurociencias confirman hoy en día.*

  "Los niños trabajan con materiales concretos científicamente diseñados, que brindan las llaves para explorar el mundo y para desarrollar habilidades cognitivas básicas. Los materiales están diseñados para que el niño pueda reconocer el error por sí mismo y hacerse responsable del propio aprendizaje".[4]

- ***Lev Vygotsky***[5]***.-*** *señala que la inteligencia se desarrolla gracias a ciertos instrumentos o herramientas psicológicas que el/la niño/a encuentra en su medio ambiente (entorno), entre los que el lenguaje se considera como la herramienta fundamental. Estas herramientas amplían las habilidades mentales como la atención, memoria, concentración, etc. De esta manera, la actividad práctica en la que se involucra el/la niño/a sería* ***interiorizada*** *en actividades mentales cada vez más complejas gracias a las palabras, fuente de la formación conceptual. La carencia de dichas herramientas influye directamente en el nivel de pensamiento abstracto que el niño pueda alcanzar.*

- ***Jean Piaget.-*** *hace notar que la capacidad cognitiva y la inteligencia se encuentran estrechamente ligadas al medio social y físico. Así considera Piaget que los dos procesos que caracterizan a la evolución y adaptación del psiquismo humano son los de la asimilación y acomodación. Ambas son capacidades innatas que por factores genéticos se van desplegando ante determinados estímulos en muy determinadas etapas o estadios del desarrollo.*

- ***Ausubel.-*** *considera que el aprendizaje por descubrimiento no debe ser presentado como opuesto al aprendizaje por exposición (recepción), ya que éste puede ser igual de eficaz, si se cumplen unas características. Así, el aprendizaje escolar puede darse por recepción o por descubrimiento, como estrategia de enseñanza, y puede lograr un aprendizaje significativo o memorístico y repetitivo. De acuerdo al aprendizaje significativo, los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno. Esto se logra cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos; pero también es necesario que el alumno se*

---

[3] http://www.fundacionmontessori.org/Metodo-Montessori.htm

[4] http://www.fundacionmontessori.org/Educacion.htm

[5] CRESPO, Mercedes. Corrientes Pedagógicas Contemporáneas - Compilación. Edit. U.P.S. Cuenca 2007. Pág. 25-38

interese por aprender lo que se le está mostrando. Ventajas del Aprendizaje Significativo: Produce además una retención más duradera de la información. Facilita el adquirir nuevos conocimientos relacionados con los anteriormente adquiridos de forma significativa, ya que al estar claros en la estructura cognitiva se facilita la retención del nuevo contenido. La nueva información al ser relacionada con la anterior, es guardada en la memoria a largo plazo. Es activo, pues depende de la asimilación de las actividades de aprendizaje por parte del alumno. Es personal, ya que la significación de aprendizaje depende los recursos cognitivos del estudiante.

- ***Bruner**.- Bruner ha desarrollado una teoría constructivista del aprendizaje, en la que, entre otras cosas, ha descrito el proceso de aprender, los distintos modos de representación y las características de una teoría de la instrucción. Bruner ha retomado mucho del trabajo de Jean Piaget.*

2.4 Influencia del constructivismo dentro de la pedagogía

El constructivismo pedagógico plantea que el verdadero aprendizaje humano se produce a partir de las "construcciones" que realiza cada alumno para lograr modificar su estructura y conocimientos previos, con la finalidad de alcanzar un mayor nivel de complejidad, diversidad e integraciónfrente al mundo. Este aprendizaje es lo opuesto a la mera acumulación de conocimientos que postula la educación como sistema transmisor de datos y experiencias educativas aisladas del contexto.

El Constructivismo postula como verdadero aprendizaje aquel que contribuye al desarrollo de la persona.

Las características de la enseñanza constructivista parten del precepto de que el aprendizaje humano es siempre el producto de una construcción mental interior, ya sea uno el primero o el último en entender el nuevo conocimiento. **Flórez Ochoa (1994)** las define en cuatro acciones fundamentales:

1. Parte de las ideas y esquemas previos del alumno.
2. Prevé el cambio conceptual y su repercusión en la estructura mental, a partir de la construcción activa del nuevo concepto por parte de los alumnos.
3. Confronta las ideas y preconceptos afines al concepto que se enseña.
4. Aplica el nuevo concepto a situaciones concretas y lo relaciona con aquellos previos a fin de ampliar su transferencia.

2.5 El constructivismo en la enseñanza del lenguaje

La enseñanza y aprendizaje de la escritura y la lectura desde el enfoque constructivista se basa en las siguientes ideas:

- ✓ Los niños están familiarizados con el lenguaje escrito antes de entrar en el colegio; los niños desde muy pequeños están continuamente interactuando con el significado de los textos escritos que encuentran: carteles de la calle, etiquetas de los productos que se consume en casa, símbolos de restaurantes y comercios.
- ✓ Para el aprendizaje, tan importantes son las ideas de los niños, de la escuela y de los profesores acerca de la enseñanza de lo que es leer y escribir. Por lo tanto profesor y alumno tienen un papel activo.
- ✓ Proponemos enseñar por escribir, porque al escribir se ponen en juego una serie de conocimientos sobre el sistema de escritura, sobre el lenguaje y sobre la relación entre ambos, que le permiten al niño avanzar en el desarrollo de sus conocimientos. Al escribir, en la actividad del aprendiz se produce una reflexión sobre el lenguaje escrito, el proceso de escritura y, además la lectura de lo que él mismo escribe.
- ✓ Se pueden escribir y leer textos aún antes de dominar el código alfabético. Los textos constituyen una unidad comunicativa básica. El lenguaje escrito se vincula así a su función fundamental: comunicar.
- ✓ Los niños aprenden a base de construir distintas ideas sobre la escritura, cada vez más ajustadas, en un proceso que termina, finalmente coincidiendo con nuestro sistema alfabético actual.

Además, los niños aprenden las características propias del lenguaje escrito que se utiliza en distintas situaciones, con distintas finalidades y en los distintos tipos de textos, así como los procedimientos que llevan a la comprensión y producción de textos y las actitudes que le estimulan a mejorar en su aprendizaje de la cultura escrita.

Por tanto, es necesario dentro del aula el uso de textos reales que utilizamos en nuestro quehacer diario: cartas, instrucciones de algún juego, descripciones, relatos, etc., son el punto de partida en la enseñanza de la lengua. Así, defendemos la escritura y la lectura a partir de contextos en los que aparezca evidente el valor

funcional de la lengua escrita; proponiendo actividades que partan de los textos, considerando que la mejor forma de aprender es intentando leer y escribir algo interesante que tenga sentido para el niño.

CAPITULO 3

FUNDAMENTACION TEORICA Y RECURSOS DIDACTICOS DE LA ASIGNATURA

3.1 El origen de los materiales educativos o didácticos[6]

La historia del material educativo o didáctico es casi tan antigua como la propia enseñanza, aunque suele citarse como referente del primer material propiamente didáctico la obra OrbisSensualiumPictus de J.A. Comenio, elaborada en el siglo XVII, ya que representa la creación del primer texto o manual generado con la intencionalidad de facilitar la transmisión de conocimiento combinando el texto escrito con representaciones pictóricas así como incorporar la lengua vernácula del alumnado a las páginas impresas. Este libro tenía dos peculiaridades que lo convertían en "didáctico":

- *Una era la combinación del texto escrito con la imagen, y*
- *El otro rasgo era que estaba escrito en la lengua "vernácula" propia de los lectores.*

Frente a los libros escritos exclusivamente en latín, esta obra de Comenio supuso un salto cualitativo en generar materiales comprensibles para un público amplio y diverso.

En épocas históricas anteriores como en la Grecia Antigua, como durante el Imperio Romano o posteriormente a lo largo de la Edad Media, la enseñanza se apoyaba en las demostraciones y explicaciones orales ofrecidas por el maestro. Era la transmisión del saber personal. El adulto enseñaba lo que conocía y había ido adquiriendo a lo largo de su experiencia vital, no lo que estaba en los libros. La entrada, presencia y generalización de los textos impresos y otros materiales didácticos en la enseñanza fue un proceso lento y gradual desarrollado a lo largo de varios siglos (aproximadamente desde el siglo XVI hasta el siglo XIX) que fue creciendo de modo paralelo a la consolidación de la obra impresa como canon del saber occidental, y a la aparición de una racionalidad didáctica que teorizaba y pretendía sistematizar la acción y procesos de enseñanza.

Sin embargo, el material didáctico no alcanza su plenitud o al menos sus señas de identidad hasta la aparición de los sistemas escolares a mediados del siglo XIX. La escolaridad, es decir, la educación institucionalizada dirigida a toda la población, es un fenómeno histórico relativamente reciente que surgió en Europa, en plena revolución industrial, a mediados del siglo XIX. A partir de entonces, sobre todo a lo largo del siglo XX, el material didáctico impreso se convirtió en el eje vertebrador de gran parte de las acciones de enseñanza y

[6]**MOREIRA, Manuel,** www.conimagen.dgme.sep.gob.mx/memorias/ma_conferencia.doc

aprendizaje en cualquiera de los niveles y modalidades de educación. Desde la educación infantil hasta la enseñanza universitaria; en la educación a distancia, en la educación no formal, es decir; en cualquier actividad formativa suele existir un material impreso de referencia para docentes y alumnos. Unas veces adoptan el formato de un conjunto de fichas de actividades (como en la citada educación infantil); otras veces el formato de un manual (como en la enseñanza universitaria); otras como una guía práctica (como en un texto de enseñanza de habilidades prácticas como por ejemplo para aprender a escribir a máquina o para manejar un determinado software); otras veces como material de autoaprendizaje (como en el caso de la educación a distancia), o como los libros de texto (material propio de la enseñanza primaria y secundaria).

3.2 Los recursos didácticos

Es el más amplio de los términos, ya que engloba a los materiales y a los medios. Son todos los objetos que puede incluir el docente en sus clases. Pueden ser didácticos y/o pueden utilizarse didácticamente.

Entendemos por medios y recursos didácticos todos aquellos instrumentos que, por una parte, ayudan a los formadores en su tarea de enseñar y por otra, facilitan a los alumnos el logro de los objetivos de aprendizaje.

Los Materiales Didácticos son: "Objetos físicos que almacenan mediante determinadas formas y códigos de representación el conocimiento escolar, y permiten el desarrollo del trabajo académico"[7]

Podemos afirmar que los medios y recursos didácticos pueden considerarse como herramientade ayuda para llevar a cabo la tarea formativa, siempre que se haga un uso correcto y adecuado deellos.

3.2.1 Funciones que desarrollan los recursos didácticos[8]

- *Lo resumiremos en seis funciones:*
    1. *Los recursos didácticos proporcionan información al alumno.*
    2. *Son una guía para los aprendizajes, ya que nos ayudan a organizar la información que queremos transmitir. De esta manera ofrecemos nuevos conocimientos al alumno.*

[7]PERE MARQUÉS Graells, 2000, "Los medios didácticos", pág. 48-50

[8]http://www.pedagogia.es/recursos-didacticos/

3. *Nos ayudan a ejercitar las habilidades y también a desarrollarlas.*
4. *Los recursos didácticos despiertan la motivación, la impulsan y crean un interés hacia el contenido del mismo.*
5. *Evaluación. Los recursos didácticos nos permiten evaluar los conocimientos de los alumnos en cada momento, ya que normalmente suelen contener una serie de cuestiones sobre las que queremos que el alumno reflexione.*
6. *Nos proporcionan un entorno para la expresión del alumno. Como por ejemplo, rellenar una ficha medianteuna conversación en la que alumno y docente interactúan.*

3.2.2 Recomendaciones para crear y utilizar los recursos didácticos

Los materiales didácticos son de gran ayudan al docente en su labor educativa, le permiten mejorar y le brindan ayuda al proceso de enseñanza-aprendizaje, razón por la que se debe seleccionar los recursos y materiales didácticos con cuidado.

En la última década, las tendencias en la elaboración de materiales didácticos para escuelas o colegios no han sufrido cambios sustanciales, por lo contrario se han reforzado con elementos nuevos.

Cada material didáctico tiene características bien definidas. Muchos se fundamentan principalmente en la imagen, otros en el sonido, etc., permitiendo a los niños descubrir cosas, potenciar su actividad motriz y desarrollarse de manera íntegra.

Un docente debe tener en cuenta que no se trata solo de “dar la clase”, sino debe tomar un tiempo para elegir adecuadamente los recursos y materiales didácticos, que le ayudarán a conseguir los objetivos planteados enriqueciendo el proceso enseñanza-aprendizaje de los alumnos.

Son varias características que se deben tener presentes al momento de elegir los materiales didácticos a utilizar; la elección dependerá de los objetivos que se quieran alcanzar, pero conviene tomar en cuenta los siguientes aspectos:

• Materiales de buena calidad

• Durables

• Variados

• Seguros (no tener elementos punzantes, no tóxicos)

• Legibles para los niños

• Que tengan un verdadero valor como facilitadores del aprendizaje

• Que incluyan preferentemente el valor lúdico

• Ser de tamaño proporcionado

• Adecuados para cada edad

Los docentes deben seleccionar los recursos y materiales didácticos adecuados, es fundamental elegir correctamente los recursos y materiales didácticos porque constituyen herramientas fundamentales para el desarrollo y enriquecimiento del proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos.

3.3 Tipologías de los medios didácticos[9]

Materiales convencionales:

- Impresos (textos): libros, fotocopias, periódicos, documentos...

- Tableros didácticos: pizarra, franelograma...

- Materiales manipulativos: recortables, cartulinas...

- Juegos: arquitecturas, juegos de sobremesa...

- Materiales de laboratorio.

Materiales audiovisuales:
- Imágenes fijas proyectables (fotos): diapositivas, fotografías...
- Materiales sonoros (audio): casetes, discos, programas de radio...
- Materiales audiovisuales (vídeo): montajes audiovisuales, películas, vídeos, programas de televisión...

Nuevas tecnologías:
- Programas informáticos (CD u on-line) educativos: videojuegos, lenguajes de autor, actividades de aprendizaje, presentaciones multimedia, enciclopedias, animaciones y simulaciones interactivas...
- Servicios telemáticos: páginas web, weblogs, tours virtuales, webquest, cazas del tesoro, correo electrónico, chats, foros, unidades didácticas y cursos on-line...
- TV y vídeo interactivos.

[9]**Dr. Pere MarquèsGraells, 2000**http://peremarques.pangea.org/medios.htm

3.4Tarjetas y carteles silábicos[10]

Las tarjetas silábicas cumplen la función de reforzadores de la lectura mecánica, le permiten al niño/a, ejercitar la combinación de los sonidos para construir nuevas palabras.

3.5 Foninaipes

La caja de Foninaipes está constituida por 96 tarjetas fónicas repartidas en 24 familias de cuatro cartas cada una. Todas las tarjetas contienen una ilustración que ayuda al niño a recordar la vocal o consonante con que comienza. El término "fónicas" proviene de fonema" y se refiere al estudio de los sonidos que componen el habla, en su relación con la lectura. La caja incluye tres tarjetas con las palabras que corresponden a las ilustraciones y una tarjeta con las letras del alfabeto. Estos Foninaipes pueden ser utilizados desde los tres años de edad en forma individual o en grupo; está diseñado para ser usado en forma de juego independiente o como complemento a cualquier método de enseñanza de la lectura.

Objetivos psicopedagógicos

Las tarjetas fónicas pueden servir para múltiples usos que permiten desarrollar diversas destrezas necesarias en el proceso de aprendizaje de la lectura; sus principales objetivos son los siguientes:

- Jugar

- Discriminar auditivamente los principales sonidos (fonemas) de la lengua castellana.

- Sensibilizar a los niños hacia la ortografía a través de la presentación de las principales letras (grafemas).

- Desarrollar del lenguaje y el pensamiento.

- Establecer relación entre los fonemas y sus grafemas corno componentes básicos del aprender a leer.

[10]**ALLIENDE, F**.: Biblioteca de Aula. Santiago de Chile. Mineduc. Programa de mejoramiento de la calidad en escuelas básicas de sectores pobres, 1990 (Folleto explicativo).

- Aprendizaje los nombres de las letras del alfabeto.

- Tomar conciencia de las sílabas que componen las palabras.

- Desarrollar la memoria auditiva y visual.

3.6 Lotería de palabras

La Lotería de palabras está formada por 28 cartones con 12 palabras cada uno. Las palabras son representativas de objetos, seres vivos y lugares; éstos contienen letras y sílabas comunes que ayudan al niño a aprender a leer o a mejorar su lectura. Puede ser utilizada con niños a partir de los cinco años de edad.

Objetivos psicopedagógicos

La Lotería de palabras tiene los siguientes objetivos:

- Aprender a través del juego un conjunto de palabras claves que ayuden al niño a aprender a leer o a mejorar su lectura.

- Discriminar visual y auditivamente las diferencias y semejanzas entre las palabras.

- Tomar conciencia de las palabras en su totalidad y de los elementos que las componen (letras, sílabas).

- Aprender y respetar las reglas del juego.

- Formar un vocabulario visual básico para aumentar la velocidad de lectura y por ende su comprensión.

- Desarrollar la capacidad de atención y concentración.

3.7 Domino de palabra

El Dominó de palabras contiene 28 fichas con palabras e imágenes, para ser apareados. Puede ser utilizado con niños a partir de los cuatro años de edad.

Objetivos psicopedagógicos

Los objetivos psicopedagógicos fundamentales del Dominó de palabras son los siguientes:

Aprender a través del juego un conjunto de palabras claves que ayuden al niño a aprender a leer o a mejorar su lectura.

- Asociar ilustraciones con las palabras que las representan.

- Discriminar visual y auditivamente las diferencias y semejanzas entre las palabras.

- Tomar conciencia de las palabras en su totalidad y de los elementos que las componen (letras, sílabas).

- Aprender y respetar las reglas del juego.

- Formar un vocabulario visual básico para aumentar la velocidad de lectura y por ende su comprensión.

- Desarrollar la capacidad de atención y concentración.

CAPITULO 4

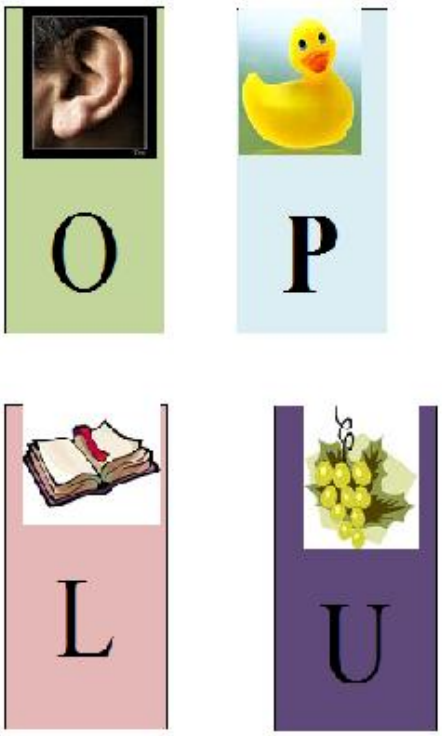
ELABORACIÓN DE LOS RECURSOS DIDACTICOS EN EL AREA DE LENGUAJE PARA NIÑOS DE 4 A 7 AÑOS

4.1 Descripción de la elaboración y utilización del material didáctico: tarjetas silábicas.

La caja de tarjetas silábicas está compuesta por 60 fichas en las cuales se encuentran los diferentes fonemas con la imagen correspondiente y 30 tarjetas correspondiente al alfabeto. Además 440 fichas con sílabas y 27 fichas con números y signos.

El material se elaborará en MDF de 0.3 mm., su dimensión es 10,7 cm. de ancho por 15 cm de largo; con una lámina melamínica donde se encuentra impreso los dibujos, las letras y sílabas.

4.2 Descripción de la elaboración y utilización del material didáctico: foninaipes.



La caja de Foninaipes está constituida por 120 tarjetas fónicas repartidas en 30 familias de cuatro cartas cada una. Todas las tarjetascontienen una ilustración que ayuda al niño a recordar la vocal o consonante con que comienza. Estos Foninaipes pueden ser utilizados desde los tres años de edad en forma individual o en grupo; está diseñado para ser usado en forma de juego independiente o como complemento a cualquier método de enseñanza de la lectura.

Los foninaipes están elaborados en MDF de 0.3 mm, las medidas de cada uno es de 10 cm. de ancho por 15 cm. de largo, las figuras y fonemas son de melamínico. Se corta la madera con las medidas indicadas luego se pega en las mismas las láminas de melamínico que están impresas.

El foninaipes puede utilizarse para jugar a distintos juegos como los que se sugieren a continuación; evidentemente esto no impide que se pueda inventar otras modalidades en conjunto con los alumnos.

LA CANASTA

Nº de jugadores: 2 ó más.

Naipes: Se determina la cantidad de familias a utilizar según el número de jugadores. Para 4 jugadores por ejemplo, utilizar 5 a 8 familias. Las ilustraciones dibujadas en la parte superior de las tarjetas permiten determinar fácilmente todas las tarjetas que pertenecen a una misma familia.

Objetivo del juego: Este juego consiste en reconstituir cada una de las familias escogidas, agrupando las tarjetas que las componen.

Reglas del juego: Se reparten seis cartas a cada jugador, las otras se dejan para el "montón" (pozo).

Los jugadores clasifican sus cartas por familias; si forman una, la ponen sobre la mesa.

Luego, un jugador comienza pidiendo a otro una ilustración que le falte según la familia que quiere formar; si la obtiene, puede pedir a otro jugador o bien sacar una del montón, cediendo su turno al jugador siguiente.

Las familias completas se van colocando sobre la mesa. El juego termina cuando no quedan más cartas en la mano. Gana aquel que forma el mayor número de familias.

Memorión

Nº de jugadores: 2 ó más.

Naipes: El número de cartas a utilizar dependerá del número de jugadores. En caso de ser 4 jugadores, se eligen 12 familias y se dejan dos cartas por familia.

Objetivo del juego: Se trata de memorizar el lugar de las cartas para formar parejas. Gana el que junta mayor número de pares.

Reglas del juego: Se mezclan todas estas cartas y se colocan sobre la mesa "boca abajo". Por turno, cada jugador da vuelta simultáneamente 2 cartas, si ellas son de la misma familia, se forma un par que coloca en la mesa frente a él. Si las 2 cartas son de diferente familia, se las vuelve a dejar en su lugar, tocándole el turno a otro jugador.

El que pestañea pierde

Nº de jugadores: Mínimo 3.
Naipes: Todos.

Reglas del juego: Se reparten todas las cartas entre los jugadores. Un jugador dice un sonido aislado o bien dice una palabra prolongando su sonido inicial (Ejemplo tttaza). El primer jugador que muestre una tarjeta que ilustre el mismo sonido, recolecta todas las cartas de sus compañeros que comiencen con ese sonido. Gana el que recolecta más cartas.

El buque cargado

Nº de jugadores: Mínimo 3.
Naipes: Todos.

Reglas del juego: Se reparten todas las cartas. Un jugador dice: "ha llegado un buque cargado de..." y muestra una tarjeta. Si por ejemplo la tarjeta representa una silla los jugadores mostrarán y le entregarán las tarjetas con el mismo sonido que tengan en su mano. Luego le toca al siguiente. Gana el jugador que tenga más tarjetas.

El juego se puede complicar pidiéndoles a los jugadores que vayan repitiendo las palabras ya dichas.

El cartero

Nº de jugadores: 2 ó más.
Naipes: Todos.

Reglas del juego: El jugador que hace las veces de "cartero" tiene todas las tarjetas. El cartero muestra una tarjeta a un jugador; si éste puede decir una palabra que comience o termine con el mismo sonido de la figura presentada, se queda con la carta. Lo mismo puede hacerse considerando el mismo número de sílabas. Gana el jugador que logra acumular más cartas.

Pagar la entrada

Nº de jugadores: 2 ó más.
Naipes: Todos.

Reglas del juego: Se reparten por igual las cartas entre los jugadores. Se juega a entrar a un teatro, circo u otro espectáculo o a pagar la cuenta de una tienda o supermercado. Un niño hace las veces de "cobrador" y muestra una tarjeta al jugador que desee entrar. El jugador tiene que mostrar una tarjeta con el sonido inicial, intermedio o final similar a la tarjeta mostrada por el cobrador. Otra alternativa puede ser mostrar la figura que tenga el mismo número de sílabas. Gana el jugador que logra “entrar” más veces.

La pesca milagrosa

Nº de jugadores: 2 ó más.
Reglas del juego:

Se coloca un clip en cada una de las tarjetas y se depositan en una caja. Los niños amarran en el extremo de una "caña de pescar", un imán y "pescan" tarjetas. Para ganar, deben decir otra palabra que empiece o termine con el mismo sonido; o que contenga el mismo número de sílabas que la tarjeta "pescada".

Ejercicios complementarios:

- Colocar dos columnas de tarjetas y pedir a los niños que agrupen las que tengan un mismo sonido inicial o final (formar conjuntos)

- También pueden agruparse sobre la base de las sílabas. En esta etapa es importante evitar términos como "trisílabas" o "monosílabos".

- Colocar frente al niño una serie de tarjetas que representen figuras que comiencen con un mismo sonido inicial e incluir una distinta. Pedirle que la reconozca. Comenzar el ejercicio con sonidos vocálicos y continuar utilizando sonidos de consonantes que el niño identifique con facilidad.

- Colocar una tarjeta a la izquierda seguida de otras cuatro, una de las cuales comienza con el mismo sonido inicial de la primera. Pedirle a los niños que la reconozcan.

- Presentar una serie de tarjetas con el mismo sonido y otra con distinto sonido. El niño debe seleccionar el sonido que no corresponde a la serie.

- Decir palabras en voz alta, que comiencen con un mismo sonido. El niño debe buscar una tarjeta con un sonido inicial o final similar.

- Hacer ejercicios de lenguaje tales como:

  - Formar una oración a partir de una ilustración.

  - Seleccionar dos o más tarjetas y hacer una oración que las incluya.

  - A partir de una ilustración, iniciar una frase y continuarla de acuerdo a la tarjeta siguiente. Pueden participar varios niños.

4.3 Descripción de la elaboración y utilización del material didáctico: lotería de palabras

La lotería de palabras esta fabricada en MDF de 0.3 mm.Se recorta la madera con las dimensiones especificadas, en cada tabla consta palabras que están impresas en melamínico, este material también consta una bolsa de fichas de madera que contienen la figura de las palabras que constan en las tablas.

Consta de 30 tarjetas de bingo, 18 fichas con imagen correspondiente a las palabras que se encuentran en las tarjetas de bingo y 1 tablero de control.

Sugerencias para su utilización

Se juega en la forma tradicional, previa advertencia a los jugadores de que los números han sido reemplazados por palabras. Se colocan las piezas con las palabras en una bolsa, se elige a un jugador al azar para que dirija el juego. Los otros eligen sus cartones. El jugador que dirige el juego saca al azar una palabra de la bolsa y la pronuncia; los demás la buscan en sus cartones y colocan una ficha sobre la palabra cuando la encuentran. Gana el primero que completa una corrida o bien el cartón en su totalidad.

Variaciones

Una palabra que empiece con...

El animador del juego, en vez de "cantar" una palabra para ser buscada por los jugadores, dice una letra (vocal o consonante) para que los jugadores busquen las palabras que comiencen con dicha letra. Luego de "cantar" 10 letras iniciales, el animador declara terminado el juego. Gana el que tiene mayor número de fichas en su cartón. Una variación del juego anterior es buscar palabras que terminen con la letra que ha sido anunciada.

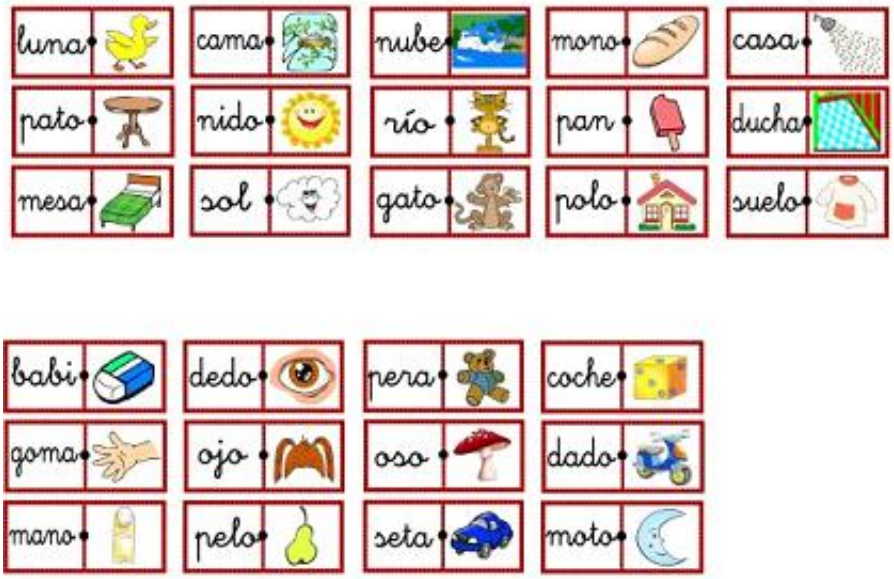
Lotería de sílabas

En esta variación, el animador del juego, en vez de "cantar" una palabra para ser buscada por los jugadores, señala un número de sílabas que debe tener la palabra (sólo de dos o tres sílabas). En este caso cuando el animador anuncia el número de sílabas, sólo el niño que diga primero una palabra que cumpla con este requisito, tendrá derecho a poner una ficha. Gana el que completa primero su cartón.

MEMORIÓN

Los niños, en grupos de cuatro, nombran un animador. Este último pide al grupo que mire en silencio sus cartones durante tres minutos. Luego, los jugadores dan vuelta sus cartones y por turno, dicen de memoria las palabras contenidas en su cartón. El animador verifica; gana el que dice un mayor número de correctas.

4.4 Descripción de la elaboración y utilización del material didáctico: domino de palabras.



Se recortan rectángulos de MDF de 0.3 mm., de aproximadamente cms x 10 cms, (la medida puede variar según la edad y las condiciones operacionales del menor). Luego se procede a pintarlos con tempera o pintura acrílica. Cada rectángulo será una ficha del dominó. Es recomendable iniciar con unas 20 a 30 fichas. Caja de 30 fichas.

Una vez secos, se divide la ficha con una línea central y se pega o pinta una imagen a un lado de la línea; al otro se escribe una palabra que no coincida con él dibujo, se

debe mezclar algunas palabras que conozcan con otras nuevas. Se puede emplasticar para darle resistencia o agregar una capa de goma sobre el mismo la cual al secar se hará transparente.

El Dominó de palabras se juega en la forma tradicional. Se distribuyen desordenadamente las 28 piezas sobre la mesa. Cada jugador retira 5 piezas, cuidando de no mostrarlas a sus compañeros. El resto queda sobre la mesa.

Comienza cualquier jugador que tenga un "chancho" (es decir la pieza con la palabra y el dibujo que le corresponde). Continúan haciendo coincidir las piezas que tengan la misma figura o palabra. Si un jugador no tiene ninguna tarjeta que pueda ser jugada, deberá “robar” de las fichas que quedaron en la mesa hasta encontrar la que necesita. Si no quedan piezas esperará su próximo turno. Gana el primer jugador que queda sin ninguna de ellas. En caso que nadie pueda jugar a pesar de tener piezas, ganará quien tenga menos.

Variaciones

Pedir para completar

Se distribuyen desordenadamente 5 piezas entre 4 a 6 jugadores. Un jugador pide al grupo que le entregue una determinada pieza. Por ejemplo: "necesito la palabra gato".

Si alguien le entrega la carta, el jugador puede bajar el par que acaba de formar; el compañero que le entregó la carta se repone, sacando otra del montón. Gana el que baja primero todas sus cartas.

Memorión

Se colocan todas las cartas boca abajo. Un jugador da vuelta dos cartas; si éstas forman un par, ya sea por la palabra escrita o por el dibujo, el jugador se las lleva y tiene derecho a jugar otra vez. Gana el jugador que tiene mayor número de pares.

Los poetas

Se distribuyen todas las cartas. Cada jugador, por turno, toma una de las cartas, dice la palabra escrita en ella o bien nombra el dibujo e inventa una rima. Por ejemplo dice: "gato - pato" o bien "Ana compró una manzana". Si la rima es considerada

correcta por el grupo, el jugador da vuelta la carta. Gana el jugador que tiene todas sus cartas boca abajo.

Construyamos oraciones

Se juega igual que el anterior, pero aquí se trata de formar una oración con sentido, a partir de dos o más de sus cartas. Si su oración es aprobada por el grupo, el jugador las da vuelta. Gana el jugador que tiene primero todas sus cartas boca abajo.

Los escritores

Se juega igual que Construyamos oraciones, pero en este caso cada jugador debe escribir la oración que ha formado.

CAPITULO 5

ELABORACION DEL CUADERNILLO

5.1 Utilización de las tarjetas silábicas.

TARJETAS SILÁBICAS

Las tarjetas silábicas cumplen la función de reforzadores de la lectura mecánica, le permiten al alumno:

- Ejercitar la combinación de los sonidos para construir nuevas palabras.
- Identificar palabras mediante los dibujos.
- Diferenciar sonidos.
- Identificar palabras con sonidos iniciales o finales semejantes.

La caja de tarjetas silábicas está compuesta por 39 fichas en las cuales se encuentran los diferentes fonemas con la imagen correspondiente.

BENEFICIOS DE ESTE JUEGO:

- Incrementar el vocabulario del niño.
- Desarrollar de la atención y concentración.
- Ejercitar una buena pronunciación.
- Ejercitar la discriminación visual, auditiva.
- Ejercitar el análisis.
- Ejercitar la Memoria.

ACTIVIDADES

Primero se les narra un cuento alusivo al sonido de la vocal o consonante a abordar. Después se realiza diversas actividades donde localicen, vocalicen y escriban el sonido de la consonante o vocal. Posteriormente combino vocales y consonantes comenzando el método silábico.

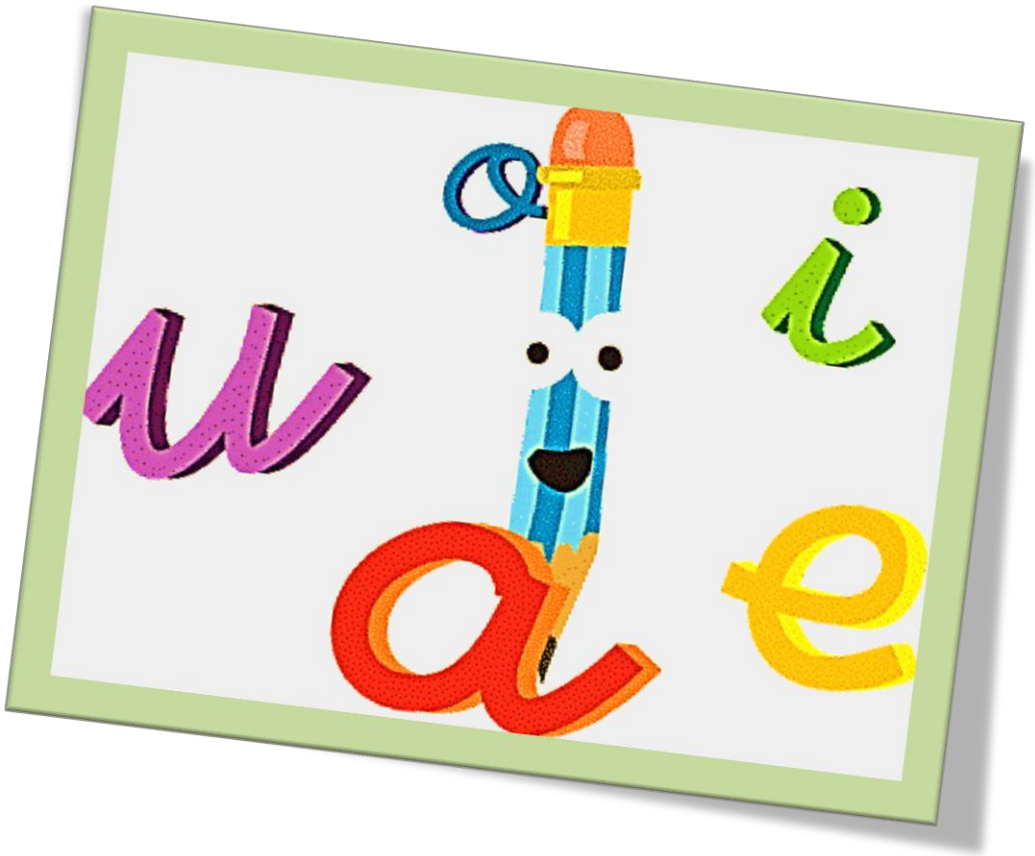
Utilizo tarjetas para asociar dibujo y silaba, o bien crean palabras sencillas con las tarjetas silábicas.

Les establezco muchas actividades relacionadas. Por ejemplo, escribe la silaba inicial observando el dibujo, recorta y pega la silaba donde corresponde, une las silabas para crear la palabra, remarca, etc.

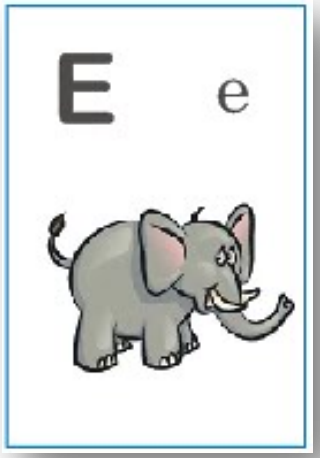
ACTIVIDAD # 1 -

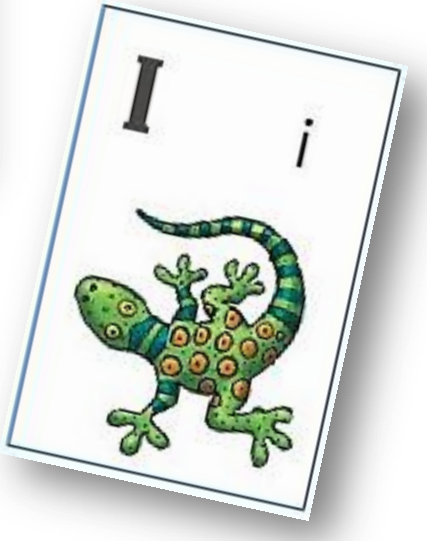
Presentamos a las vocales. (Enseñar esta estrofa para reconocer vocales)

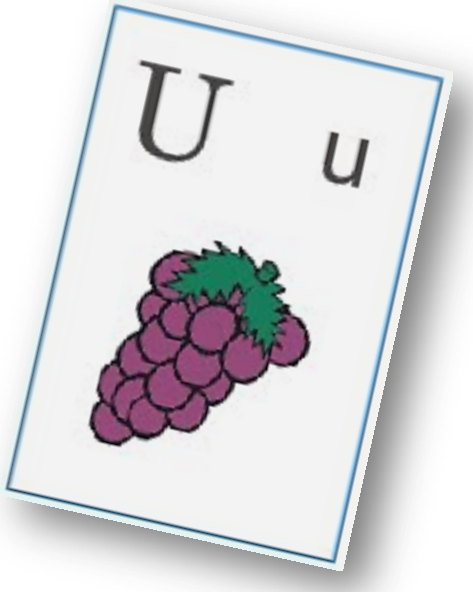
Hola amiguitos llegaron las vocales y con mucho gusto las voy a presentar. Esta es la A de alegría, y la E de emoción, sigue la I que es flaquita, luego la O redondita, y por último llega la U de la unión. Para que no se olviden vamos a repetir, toditos juntitos y sin discutir. A de alegría, E de emoción, la I es flaquita, la O redondita, y al último viene la U de la unión. Qué bien amiguitos estuvieron geniales, ya se han aprendido todas las vocales. **Gaby Higashionna**



- Presentamos las tarjetas para que reconozcan la vocal con su respectivo dibujo.

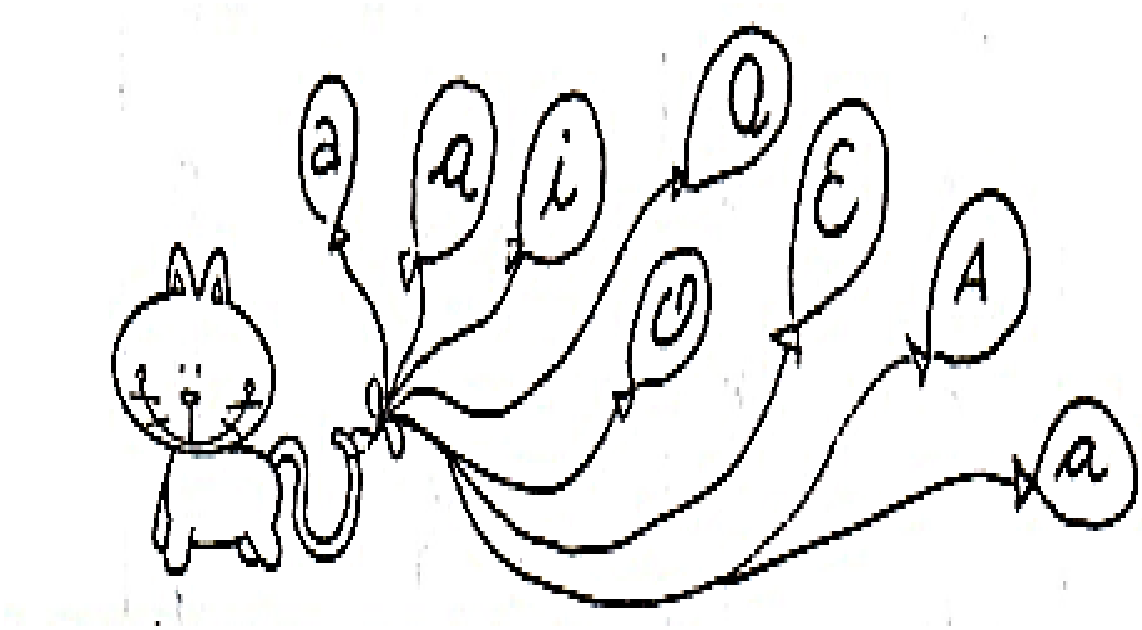






ACTIVIDAD # 2

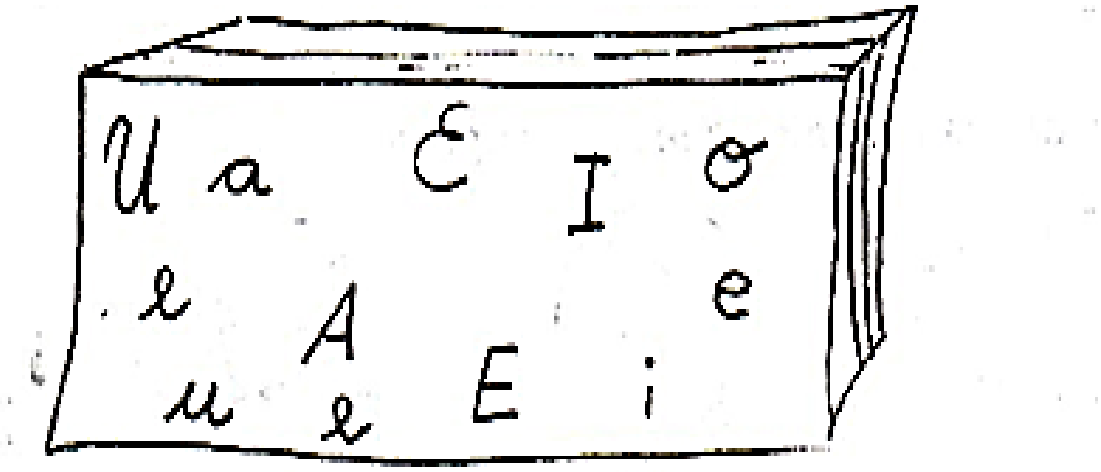
- Pinta los globos que tienen la vocal a



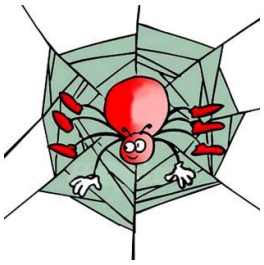
- Recorta y pega imágenes que empiecen con la vocal A-a

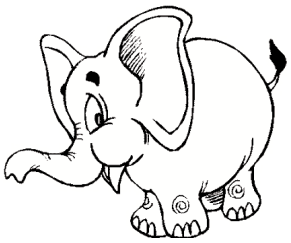
ACTIVIDAD # 3

- Encierra en un círculo la letra E - e



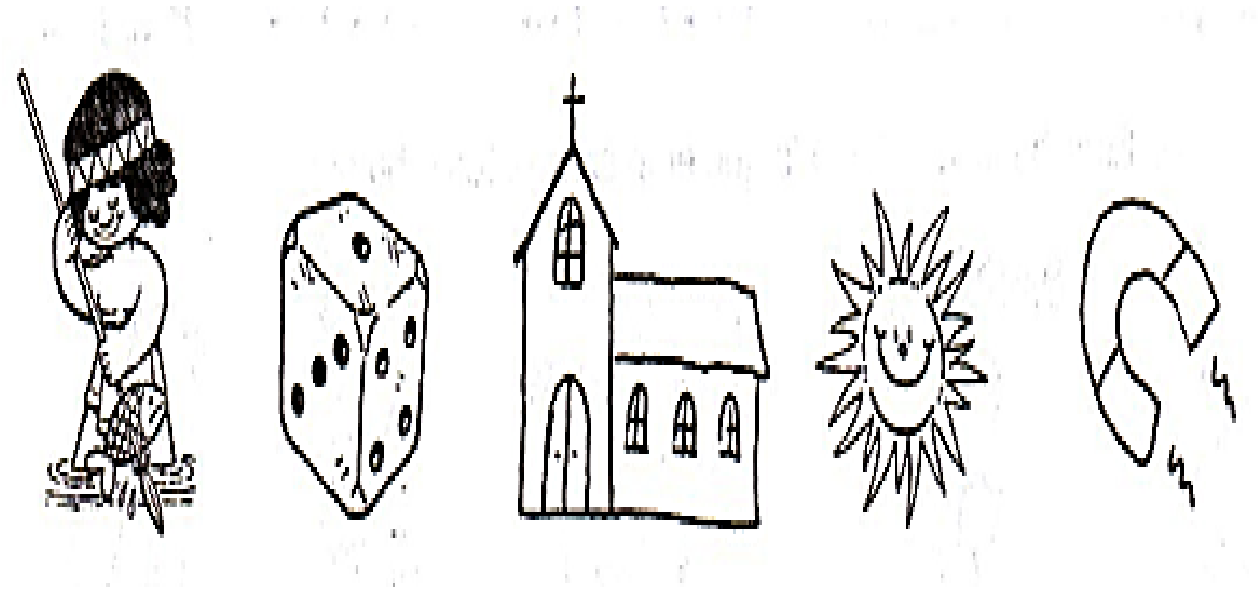
- Une correctamente las imágenes que empiecen con la letra E - e





ACTIVIDAD # 4

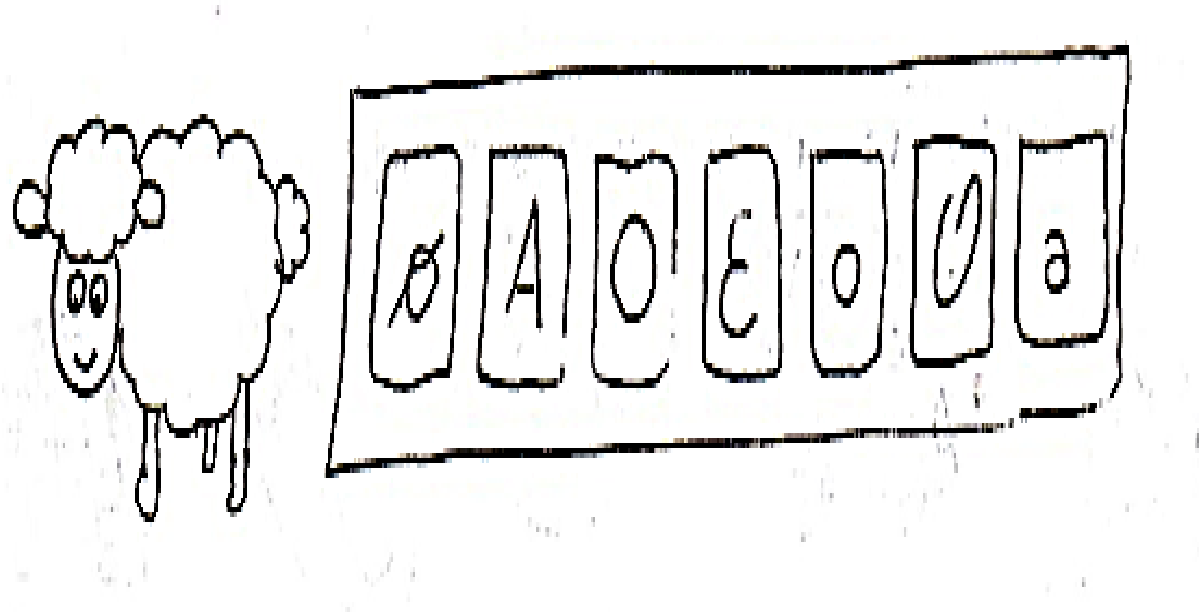
- Pinta los dibujos que empiecen con la letra I - i



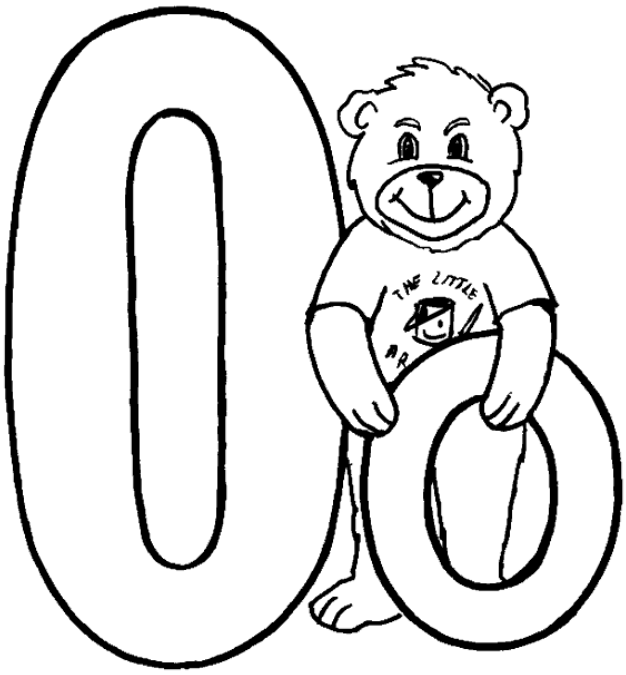
- Recorta y pega letras I - i

ACTIVIDAD # 5

- Marca con una X las vocales O -o

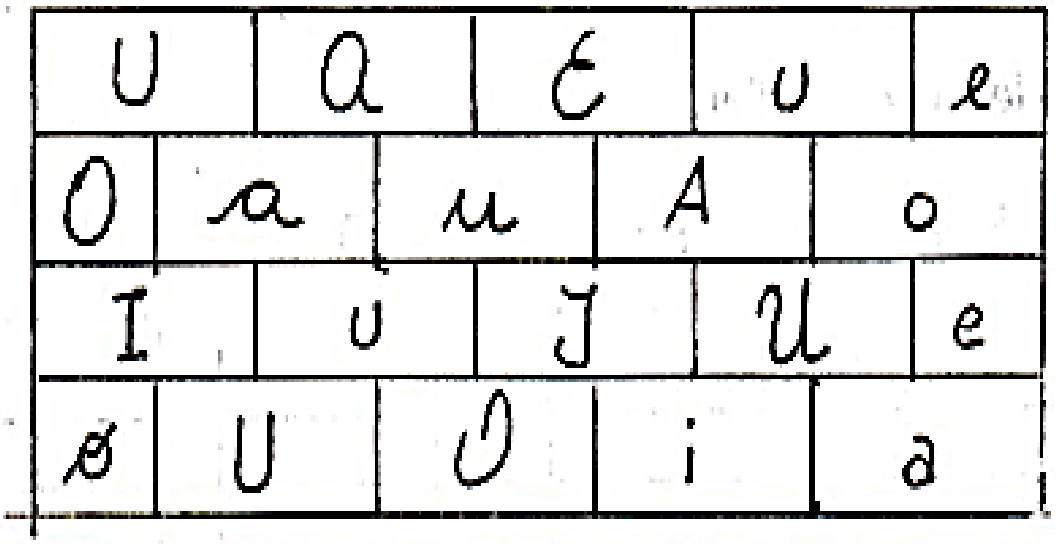


- Decora con escarcha la vocal O - o

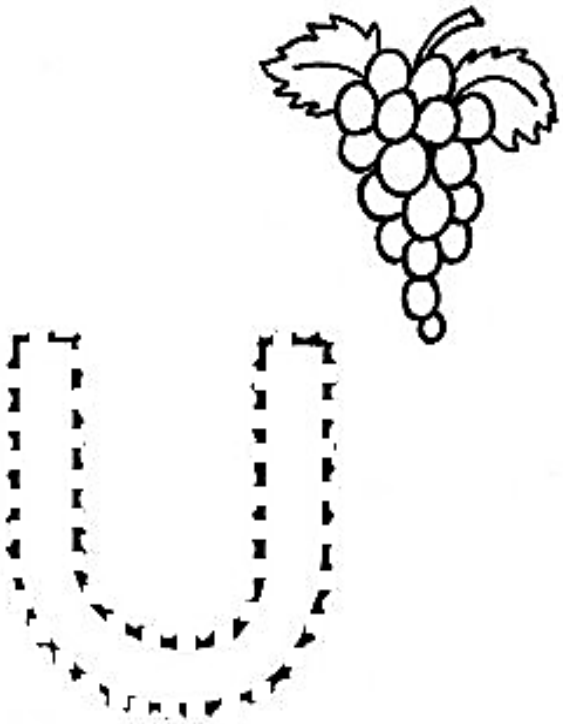


ACTIVIDAD # 6

- Pinta las vocales U - u



- Con pintura de color une los puntos para formar la vocal U – u



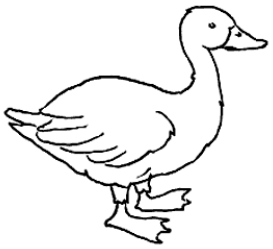
ACTIVIDAD # 7

- Completa la palabra con las vocales que se escaparon

L_N_

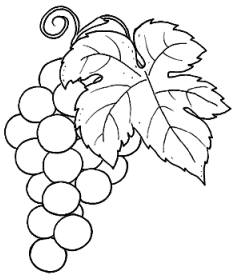
N_B_

P_L_T_

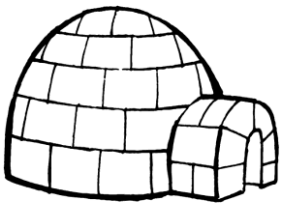


P_T_

- Escribe la vocal con la que empiezan los dibujos



- Escribe la vocal con la que termina estos dibujos



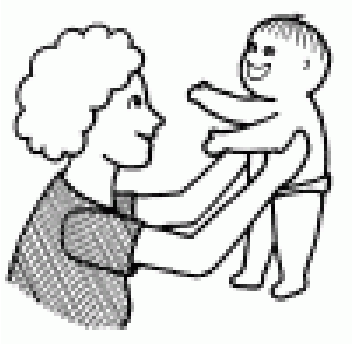
ACTIVIDAD # 8

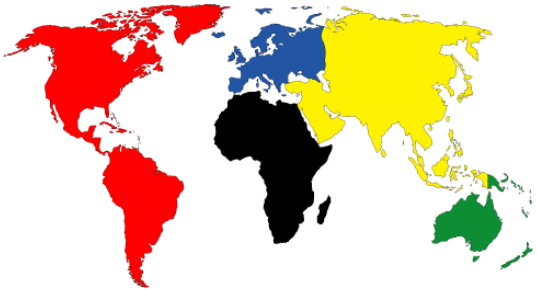
-Actividades previas a la lectura: (presentación de las grafías que vamos a trabajar, siempre estarán asociadas a un dibujo).

- Leer palabras que contienen la letra m y s.

ACTIVIDAD # 9

- Lee, recorta y pega donde corresponda

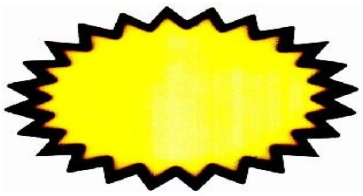




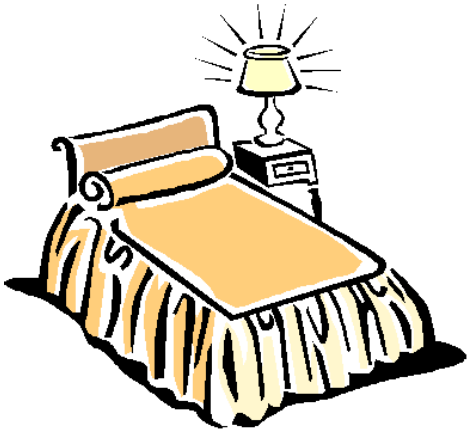
mapa **momia** **mamá**

ACTIVIDAD # 10

- Completa y lee palabras donde esté oculta la letra m.



a_arilloca_iseta



Ca_a

ACTIVIDAD # 11

- Rodea la S mayúscula de rojo y la s minúscula de azul

Soledad pasea sola.

¡Sal sol, sal!

El sol y la isla.

La isla y el sol.

¿Sales sol?

Sí, sí. Sal sol.

ACTIVIDAD # 12

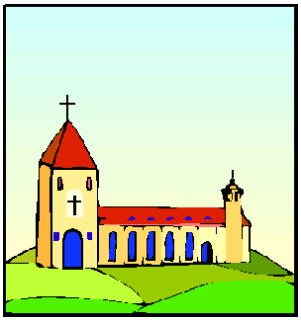
- Completa según y une al dibujo que corresponda

_apo

igle_ia

_andía

_emáforo



5.2 Utilización de los foninaipes.

FONINAIPES

Este material ofrece varias alternativas para una mejor comprensión fonológica, pueden ser utilizados desde los tres años de edad en forma individual o en grupo; está diseñado para ser usado en forma de juego independiente o como complemento a cualquier método de enseñanza de la lectura.

Objetivos psicopedagógicos

Las tarjetas fónicas pueden servir para múltiples usos que permiten desarrollar diversas destrezas necesarias en el proceso de aprendizaje de la lectura; sus principales objetivos son los siguientes:

- Jugar

- Discriminar auditivamente los principales sonidos (fonemas) de la lengua castellana.

- Sensibilizar a los niños hacia la ortografía a través de la presentación de las principales letras (grafemas).

- Desarrollar del lenguaje y el pensamiento.

- Establecer relación entre los fonemas y sus grafemas corno componentes básicos del "aprender a leer".

- Aprendizaje los nombres de las letras del alfabeto.

- Tomar conciencia de las sílabas que componen las palabras.

- Desarrollar la memoria auditiva y visual.

ACTIVIDAD # 1

LA CANASTA

Nº de jugadores: 2 ó más.

Naipes: Se determina la cantidad de familias a utilizar según el número de jugadores. Para 4 jugadores por ejemplo, utilizar 5 a 8 familias. Las ilustraciones dibujadas en la parte superior de las tarjetas permiten determinar fácilmente todas las tarjetas que pertenecen a una misma familia.

Objetivo del juego: Este juego consiste en reconstituir cada una de las familias escogidas, agrupando las tarjetas que las componen.

Reglas del juego: Se reparten seis cartas a cada jugador, las otras se dejan para el "montón" (pozo).

Los jugadores clasifican sus cartas por familias; si forman una, la ponen sobre la mesa.

Luego, un jugador comienza pidiendo a otro una ilustración que le falte según la familia que quiere formar; si la obtiene, puede pedir a otro jugador o bien sacar una del montón, cediendo su turno al jugador siguiente.

Las familias completas se van colocando sobre la mesa. El juego termina cuando no quedan más cartas en la mano. Gana aquel que forma el mayor número de familias.

ACTIVIDAD # 2

MEMORIÓN

Nº de jugadores: 2 ó más.

Naipes: El número de cartas a utilizar dependerá del número de jugadores. En caso de ser 4 jugadores, se eligen 12 familias y se dejan dos cartas por familia.

Objetivo del juego: Se trata de memorizar el lugar de las cartas para formar parejas. Gana el que junta mayor número de pares.

Reglas del juego: Se mezclan todas estas cartas y se colocan sobre la mesa "boca abajo". Por turno, cada jugador da vuelta simultáneamente 2 cartas, si ellas son de la misma familia, se forma un par que coloca en la mesa frente a él. Si las 2 cartas son de diferente familia, se las vuelve a dejar en su lugar, tocándole el turno a otro jugador.

ACTIVIDAD # 3

EL CARTERO

Nº de jugadores: 2 ó más.
Naipes: Todos.

Reglas del juego: El jugador que hace las veces de "cartero" tiene todas las tarjetas. El cartero muestra una tarjeta a un jugador; si éste puede decir una palabra que comience o termine con el mismo sonido de la figura presentada, se queda con la carta. Lo mismo puede hacerse considerando el mismo número de sílabas. Gana el jugador que logra acumular más cartas.

ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

- Colocar dos columnas de tarjetas y pedir a los niños que agrupen las que tengan un mismo sonido inicial o final (formar conjuntos)

- También pueden agruparse sobre la base de las sílabas. En esta etapa es importante evitar términos como "trisílabas" o "monosílabos".

- Colocar frente al niño una serie de tarjetas que representen figuras que comiencen con un mismo sonido inicial e incluir una distinta. Pedirle que la reconozca. Comenzar el ejercicio con sonidos vocálicos y continuar utilizando sonidos de consonantes que el niño identifique con facilidad.

- Colocar una tarjeta a la izquierda seguida de otras cuatro, una de las cuales comienza con el mismo sonido inicial de la primera. Pedirle a los niños que la reconozcan.

- Presentar una serie de tarjetas con el mismo sonido y otra con distinto sonido. El niño debe seleccionar el sonido que no corresponde a la serie.

- Decir palabras en voz alta, que comiencen con un mismo sonido. El niño debe buscar una tarjeta con un sonido inicial o final similar.

- Hacer ejercicios de lenguaje tales como:

  - Formar una oración a partir de una ilustración.

  - Seleccionar dos o más tarjetas y hacer una oración que las incluya.

  - A partir de una ilustración, iniciar una frase y continuarla de acuerdo a la tarjeta siguiente. Pueden participar varios niños.

5.3 Utilización de la lotería de palabras.

LOTERIA DE PALABRAS

OBJETIVOS PSICOPEDAGÓGICOS

La Lotería de palabras tiene los siguientes objetivos:

- Aprender a través del juego un conjunto de palabras claves que ayuden al niño a aprender a leer o a mejorar su lectura.

- Discriminar visual y auditivamente las diferencias y semejanzas entre las palabras.

- Tomar conciencia de las palabras en su totalidad y de los elementos que las componen (letras, sílabas).

- Aprender y respetar las reglas del juego.

- Formar un vocabulario visual básico para aumentar la velocidad de lectura y por ende su comprensión.

- Desarrollar la capacidad de atención y concentración.

LOTERIA DE PALABRAS

Se juega en la forma tradicional, previa advertencia a los jugadores de que los números han sido reemplazados por palabras. Se colocan las piezas con las palabras en una bolsa, se elige a un jugador al azar para que dirija el juego. Los otros eligen sus cartones. El jugador que dirige el juego saca al azar una palabra de la bolsa y la pronuncia; los demás la buscan en sus cartones y colocan una ficha sobre la palabra cuando la encuentran. Gana el primero que completa una corrida o bien el cartón en su totalidad.

Variaciones

Una palabra que empiece con...

El animador del juego, en vez de "cantar" una palabra para ser buscada por los jugadores, dice una letra (vocal o consonante) para que los jugadores busquen las palabras que comiencen con dicha letra. Luego de "cantar" 10 letras iniciales, el animador declara terminado el juego. Gana el que tiene mayor número de fichas en su cartón. Una variación del juego anterior es buscar palabras que terminen con la letra que ha sido anunciada.

LOTERÍA DE SÍLABAS

En esta variación, el animador del juego, en vez de "cantar" una palabra para ser buscada por los jugadores, señala un número de sílabas que debe tener la palabra (sólo de dos o tres sílabas). En este caso cuando el animador anuncia el número de sílabas, sólo el niño que diga primero una palabra que cumpla con este requisito, tendrá derecho a poner una ficha. Gana el que completa primero su cartón.

MEMORIÓN

Los niños, en grupos de cuatro, nombran un animador. Este último pide al grupo que mire en silencio sus cartones durante tres minutos. Luego, los jugadores dan vuelta sus cartones y por turno, dicen de memoria las palabras contenidas en su cartón. El animador verifica; gana el que dice un mayor número de correctas.

5.4 Utilización del domino de palabras.

DOMINO DE PALABRAS

OBJETIVOS PSICOPEDAGÓGICOS

Los objetivos psicopedagógicos fundamentales del Dominó de palabras son los siguientes:

Aprender a través del juego un conjunto de palabras claves que ayuden al niño a aprender a leer o a mejorar su lectura.

- Asociar ilustraciones con las palabras que las representan.

- Discriminar visual y auditivamente las diferencias y semejanzas entre las palabras.

- Tomar conciencia de las palabras en su totalidad y de los elementos que las componen (letras, sílabas).

- Aprender y respetar las reglas del juego.

- Formar un vocabulario visual básico para aumentar la velocidad de lectura y por ende su comprensión.

- Desarrollar la capacidad de atención y concentración.

ACTIVIDADES

El Dominó de palabras se juega en la forma tradicional. Se distribuyen desordenadamente las 28 piezas sobre la mesa. Cada jugador retira 5 piezas, cuidando de no mostrarlas a sus compañeros. El resto queda sobre la mesa.

Comienza cualquier jugador que tenga un "chancho" (es decir la pieza con la palabra y el dibujo que le corresponde). Continúan haciendo coincidir las piezas que tengan la misma figura o palabra. Si un jugador no tiene ninguna tarjeta que pueda ser jugada, deberá “robar” de las fichas que quedaron en la mesa hasta encontrar la que necesita. Si no quedan piezas esperará su próximo turno. Gana el primer jugador que queda sin ninguna de ellas. En caso que nadie pueda jugar a pesar de tener piezas, ganará quien tenga menos.

Variaciones

Pedir para completar

Se distribuyen desordenadamente 5 piezas entre 4 a 6 jugadores. Un jugador pide al grupo que le entregue una determinada pieza. Por ejemplo: "necesito la palabra gato".

Si alguien le entrega la carta, el jugador puede bajar el par que acaba de formar; el compañero que le entregó la carta se repone, sacando otra del montón. Gana el que baja primero todas sus cartas.

Memorión

Se colocan todas las cartas boca abajo. Un jugador da vuelta dos cartas; si éstas forman un par, ya sea por la palabra escrita o por el dibujo, el jugador se las lleva y tiene derecho a jugar otra vez. Gana el jugador que tiene mayor número de pares.

"La lectura hace al hombre completo; la conversación lo hace ágil, el escribir lo hace preciso."

FRANCIS BACON

CONCLUSIONES

La visita a los COS (Centros Organizativos Salesianos), proporciono una visión sobre la situación de niños, jóvenes y adolescentes en riesgo, tanto a nivel social, de educación y psicológico; saber que son personas que por venir de hogares disfuncionales; o por tener que ayudar a llevar el sustento a sus hogares, sus rendimientos escolares se ven afectados.

Si bien es verdad que en los COS se les brinda una ayuda psicopedagógica, también es cierto que la falta de material didáctico es una falencia que poseen, razón por la que he visto la necesidad de implementar dicho material para el área de lenguaje, siendo este y el área de matemáticas donde se puede observar las mayores dificultades.

El material didáctico elaborado se lo hizo con el fin de facilitar y buscar medios donde los niños/as puedan mejorar su enseñanza-aprendizaje, haciéndolo más llamativo e interactivo.

El proceso del desarrollo de este trabajo fue gratificante, pues si es verdad que como todo trabajo tiene sus inconvenientes, también es cierto que los resultados son esperanzadores, pues se lo realizó con el fin de aportar un granito de arena para mejorar la vida de los niños a los cuales va dirigido este trabajo.

Los materiales didácticos son una herramienta que el docente debe implementar en su labor, adecuándolos a las necesidades de sus alumnos y de acuerdo con los objetivos planteados.

RECOMENDACIONES

Luego del proceso realizado durante las visitas, planteamiento, elaboración y ejecución del presente trabajo se puede sugerir que hubiera una mayor facilidad para acceder a los documentos de la Fundación PACES, con una mayor agilidad.

Los materiales didácticos que se les proporcione a estos Centros sean utilizados y conservados de la mejor manera para que sean aprovechados por los niños/as, jóvenes y adolescentes que se encuentran en la actualidad y para que sea en beneficio de los que vayan integrándose a los COS.

El material didáctico es un medio dentro del proceso de recuperación de estos niños/as, el mismo que debe formar parte integrar de un proceso de ayuda psicológica tanto a padres como a niños/as; siempre dirigidos y orientados por personas profesionales en la rama; pues si bien es cierto que en los COS, existen voluntarios, también es cierto que la enseñanza o recuperación psicopedagógica debe estar a cargo de personas preparadas para este proceso, el mismo que es delicado y complejo.

También se sugiere implementar más material didáctico para otras áreas, así como también implementar computadores y la adquisición de programas que ayuden a lograr los fines propuestos por la Fundación Salesiana.

El material presentado no solamente se lo puede utilizar para las edades aquí establecidas, pues es un material que al plantearse otras actividades se los puede usar para niños en edades superiores.

BIBLIOGRAFÍA

- AZNAR, S. Y SERRAT, E. (2000) Piaget y Vigotski ante el siglo XXI: Referentes de actualidad. Barcelona. Horsori.
- ARGUELLO, Miriam. La Psicomotricidad. Edit. Universitaria Abya-Yala. 2010
-BARONE, Luis Roberto. Juego y Aprendo. Edit. Montevideo, Uruguay, 2004
- CALVO FERNANDEZ, JOSE RAMON y BARBERA, ELENA y BOLIVAR BOTIA, ANTONIO, El Constructivismo En La Práctica, Barcelona 2000.
- COMPILACIÓN Y ADAPTACIÓN, MORAN GARCIA, Eduardo. Psicología del Desarrollo. Universidad Politécnica Salesiana.
- COMPILACIÓN. CRESPO, Mercedes. Corrientes Pedagógicas Contemporáneas. Edit. U.P.S. Cuenca 2007.
- D. JOMASSEN. El estudio de entornos constructivistas de aprendizaje. En Ch, Reigeluth Diseño de la instrucción. Teoría y Modelos. Madrid, Aula XXI Santillana (2000).
- Dr. PERE MARQUÉS Graells, 2000, "Los medios didácticos" (última revisión: 3/07/07)
- JIMINEZ VÉLEZ, Carlos Alberto. Recreación Lúdica y Juego. Edit. Bogotá. Cooperativa Editorial Magisterio. 2004
- MEDINA RIVILLA, Antonio. MATA, Francisco Salvador. Didáctica General. Pearson Educación, Madrid 2002.
- UNIVERSIDAD POLITECNICA SALESIANA. Psicología del Aprendizaje. Cuenca, 2006
- UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA. Revista Utopía. Número 59, Año 13. Edit. Universitaria Abya-Yala, 2009.

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

- http://www.inlogo.com.ar/materialdidactico.php?t=0&c=0
- http://www.correodelmaestro.com/anteriores/2005/junio/3nosotros109.htm
- http://www.primaria.profes.net/archivo2.asp?id_contenido=35804
- http://artesvisuales31.blogspot.com/2008/11/los-mandalas.html
- http://www.dinosaurio.com/maestros/el-cartel-como-herramienta-apoyo-didactico.asp
- http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-etapa17.htm
- www.fichasinfantiles.com
- www.docentemendoza.edu.ar
- www.aulacreativa.cl
- www.oei.es/inicial/recursos/zonaclic.actividades
- www.fundacionmontessori.org
- www.biblioteca-digital.ucentral.cl/.../uso%20de%20materiales

ANEXO

UNIVERSIDAD

POLITECNICA SALESIANA

DISEÑO DE ELABORACIÓN DE PLAN DE PRODUCTO

DIRECTOR

LCDO. FERNANDO SOLORZANO

TEMA

IMPLEMENTACIÓN DE MATERIAL DIDACTICO PARA RECUPERACIÓN PSICOPEDAGOGICA DIRIGIDO A NIÑOS DE 5 A 7 AÑOS, DE LA FUNDACIÓN SALESIANA PACES-CUENCA.

REALIZADO POR

ALEXANDRA IGLESIAS B.

CUENCA-ECUADOR

2010

TEMA:

IMPLEMENTACIÓN DE MATERIAL DIDACTICO PARA RECUPERACIÓN PSICOPEDAGOGICA DIRIGIDO A NIÑOS DE 5 A 7 AÑOS, DE LA FUNDACIÓN SALESIANA PACES-CUENCA.

TITULO:

ELABORACION DE MATERIAL DIDACTICO PARA RECUPERACIÓN PSICOPEDAGOGIA EN EL AREA DE LENGUAJE PARA NIÑOS DE 5 A 7 AÑOS, PARA LA FUNDACION SALESIANA PACES-CUENCA

DIAGNOSTICO DE LA SITUACIÓN:

DESCRIPCION DEL PROBLEMA:

Las dificultades presentes en la mayoría de los niños de estas edades (5 a 7 años); en lo que se refiere al desarrollo de las capacidades en el proceso de enseñanza-aprendizaje, se generan a raíz de la carencia de un hogar estable, falta de educación y responsabilidad de sus progenitores, desconocimiento de los derechos y deberes que poseen los niños, por lo que depositan en ellos responsabilidades que no están de acuerdo a su edad y madurez como es el trabajo en la calle.

Luego de la semana de pasantías realizadas en los C.O.S., se identificó las necesidades presentes en los niños tales como falta de motricidad fina y gruesa, problemas de lateralidad, dificultades cognitivas y de lenguaje, carencia afectiva, son niños con problemas familiares, sociales y económicos.

Al estar expuestos a todas estas dificultades y necesidades los educandos presentan diversos problemas tanto en el aspecto educativo, conductual, afectivo y psicológico.

En lo educativo se pudo apreciar que se produce un retraso general en el proceso de enseñanza-aprendizaje tales como:

- Dificultades en el área Matemática
- Dificultades en el área de Lenguaje (lecto-escritura, vocalización, reconocimiento de letras y fonemas, estructuración de oraciones, deficiencia en su vocabulario, etc.).
- Problemas disciplinarios
- Baja autoestima

En base a lo expuesto anteriormente podremos llegar a los niños de la mejor manera, a través del material didáctico propuesto, elaborado específicamente para las necesidades presentes dentro de los COS y superar sus falencias.

Los datos proporcionados, de acuerdo al estudio realizado por las estudiantes del segundo ciclo de Pedagogía, nos dejan ver las falencias presentes en cada uno de los estudiantes pertenecientes a los COS; sobre todo en lo que se refiere a las áreas de

matemáticas y lenguaje, en esta última se encontraron problemas de lectura, escritura, estructuración de oraciones, reconocimiento de letras y fonemas.

Todas estas deficiencias encontradas en los COS tienen como consecuencia un bajo rendimiento escolar el mismo que se manifiesta en la baja autoestima, en su nivel disciplinario, en la deserción escolar, y en problemas familiares.

DESCRIPCION DEL PRODUCTO

En primera instancia es de vital importancia tomar en cuenta siempre la motivación y la alegría al momento de adquirir los conocimientos; lo que facilitará la adquisición del saber leer y escribir.

El material didáctico, es una herramienta que complementa el proceso de enseñanza-aprendizaje. El mismo implica mucho más que el aprendizaje inmediato, dado que se extrapola al sentido mismo de lo que aprender y enseñar implica. Lo fundamental es que el material didáctico considera la vida del niño o niña en el sentido mismo que tiene. La inocencia y respeto por las diferencias, la identidad y el sentido de personalidad se ven alterados cada vez que se usa el material didáctico. Así es también como los niños agradecen esta forma de aprender, su recepción frente a otras materias, luego en el tiempo, es mucho más abierta y dispuesta a acercarse a ellas.

OBJETIVOS:

- Facilitar la recuperación psicopedagógica
- Lograr que los niños desarrollen el nivel cognitivo de una manera didáctica
- Estimular a través del material didáctico, para lograr desarrollar destrezas.
- Incentivar a que los niños den prioridad a sus tareas escolares.
- Estas fichas forman parte de un proyecto de lectoescritura directamente relacionado con el trabajo del lenguaje oral en el aula. Las actividades están organizadas en torno a 4 ejes: organización fonética, semántica, morfosintáctica y pragmática.

TARJETAS Y CARTELES SILÁBICAS

Las cajas de tarjetas silábicas están compuestas por 39 fichas en las cuales se encuentran los diferentes fonemas con la imagen correspondiente.

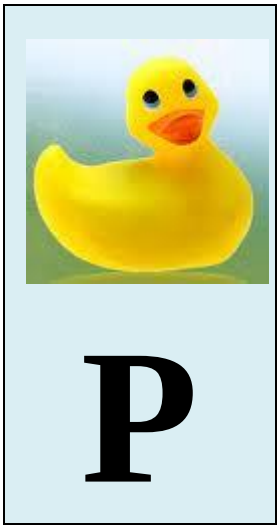
El material se elaborará en cartulina gruesa la misma que será emplasticada.

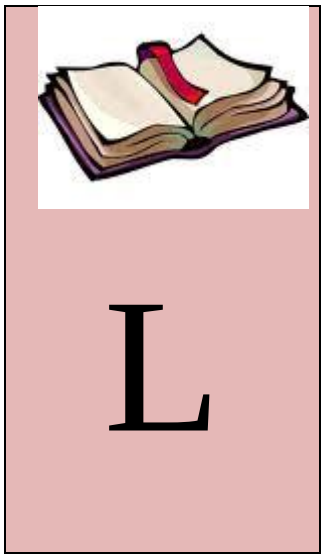
ce
ci
gu
ha
chi
cho
zo
zu
he
hi
chu
a

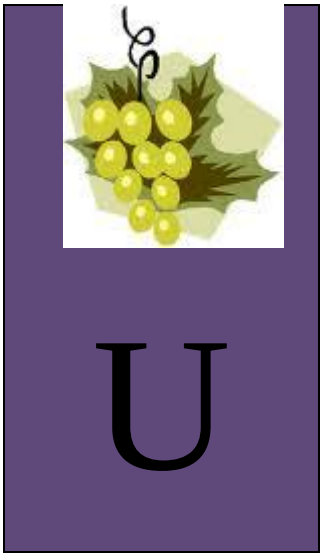
FONINAIPES

Descripción del material

La caja de Foninaipes está constituida por 96 tarjetas fónicas repartidas en 24 familias de cuatro cartas cada una. Todas las tarjetascontienen una ilustración que ayuda al niño a recordar la vocal o consonante con que comienza. El término "fónicas" proviene de fonema" y se refiere al estudio de los sonidos que componen el habla, en su relación con la lectura. La caja incluye tres tarjetas con las palabras que corresponden a las ilustraciones y una tarjeta con las letras del alfabeto. Estos Foninaipes pueden ser utilizados desde los tres años de edad en forma individual o en grupo; está diseñado para ser usado en forma de juego independiente o como complemento a cualquier método de enseñanza de la lectura.







LOTERÍA DE PALABRAS

Descripción del material

La Lotería de palabras está formada por 28 cartones con 12 palabras cada uno. Las palabras son representativas de objetos, seres vivos y lugares; éstos contienen letras y sílabas comunes que ayudan al niño a aprender a leer o a mejorar su lectura. Puede ser utilizada con niños a partir de los cinco años de edad.

DOMINOS DE PALABRAS

Descripción del material

El Dominó de palabras contiene 28 fichas con palabras e imágenes, para ser apareados. Puede ser utilizado con niños a partir de los cuatro años de edad.

BENEFICIARIOS DE LA PROPUESTA DE INTERVENCION:

Esta propuesta tiene como principales beneficiarios a los niños de edades comprendidas entre 5 a 7 años de los COS, así como docentes, padres y los mismos Centros Organizativos Salesianos.

MARCO TEORICO

MODELO PEDAGOGICO

EL CONSTRUCTIVISMO

En pedagogía se denomina Constructivismo a una corriente que afirma que el conocimiento de todas las cosas es un proceso mental del individuo, que se desarrolla de manera interna conforme el individuo interactúa con su entorno.

El constructivismo social expone que el ambiente de aprendizaje óptimo es aquel donde existe una interacción dinámica entre los instructores, los alumnos y las actividades que proveen oportunidades para los alumnos de crear su propia verdad, gracias a la interacción con los otros. Esta teoría, por lo tanto, enfatiza la importancia de la cultura y el contexto para el entendimiento de lo que está sucediendo en la sociedad y para construir conocimiento basado en este entendimiento, quiere decir, que vale la pena entablar una comunicación fluida en el entorno educativo para que construya el aprendizaje entre todos los participantes del mismo.

Principios del constructivismo social

Paul Ernest(1991) resume los principios del constructivismo social de la siguiente manera:

- El conocimiento no se recibe pasivamente sino que es construido activamente por el sujeto cognitivo.

“La función de la cognición es adaptable y sirve la organización del mundo de la experiencia, no el descubrimiento de una realidad ontológica" (Von Glasersfeld 1989:182).

- Las teorías personales que resultan de la organización experimental del mundo, deben calzar las restricciones impuestas por la realidad física y social.
- Esto se logra a través de un ciclo de Teoría - Predicción -Prueba - Error - Rectificación - Teoría.
- Esto da paso a las teorías socialmente aceptadas del mundo y los patrones sociales así como las reglas de uso del lenguaje.
- El constructivismo social es la reflexión que hacen aquellos que están en la posición de enseñar a los demás, como ellos enseñan, y la información que muestran a los otros.

Los principios del constructivismo social pueden ser aplicados en nuevas herramientas de colaboración como los blogs, los wikis y los podcasts.

El constructivismo y el aprendizaje en línea

De acuerdo con Seitzinger (2006), el aprendizaje en línea se apoya en una pedagogía constructivista en la cual el aprendizaje colaborativo juega un papel importante. En este orden de ideas, es relevante mencionar algunas características que, según Miers (citado en Seitzinger, 2006), deben estar presentes en el aprendizaje constructivista. Éste debe ser:

Activo y manipulable: Involucra a los estudiantes, de manera que sean ellos mismos quienes interactúan y exploran; además de darles oportunidad de concientizar el resultado de su manipulación del aprendizaje.

Constructivo y reflexivo: Permite que el estudiante obtenga conocimientos nuevos y los acomode a los previos, lo cual lleva a una reflexión de su aprendizaje.

Intencional: Permite que sea el estudiante quien proponga metas a alcanzar y además le lleva a monitorear hasta qué punto logra sus metas.

Auténtico, retador y contextualizado: Ayuda a que el estudiante sitúe su aprendizaje en situaciones reales, lo cual le prepara para futuros retos.

Cooperativo, colaborativo y conversacional: Fomenta la interacción entre estudiantes para discutir problemas, aclarar dudas y compartir ideas.

Pedagogos constructivistas destacados

- **María Montessori.-** fue precursora del enfoque constructivista, desarrollado más tarde por Piaget, Bruner y Vygostky, entre otros. La idea del niño activo en la construcción de su conocimiento se le acredita usualmente a Piaget quien fue influenciado por la doctora Montessori. Las teorías de Piaget y de Montessori comparten algunas ideas fundamentales, como la del niño activo, los períodos sensitivos y el énfasis en los primeros seis años de vida como el período fundamental en el desarrollo del niño, todas ideas que la psicología del desarrollo y las neurociencias confirman hoy en día.

- **Lev Vygotsky.-** señala que la inteligencia se desarrolla gracias a ciertos instrumentos o herramientas psicológicas que el/la niño/a encuentra en su medio ambiente (entorno), entre los que el lenguaje se considera como la herramienta fundamental. Estas herramientas amplían las habilidades mentales como la atención, memoria, concentración, etc. De esta manera, la actividad práctica en la que se involucra el/la niño/a sería **interiorizada** en actividades mentales cada vez más complejas gracias a las palabras, fuente de la formación conceptual. La carencia de dichas herramientas influye directamente en el nivel de pensamiento abstracto que el niño pueda alcanzar.

- **Jean Piaget.-** hace notar que la capacidad cognitiva y la inteligencia se encuentran estrechamente ligadas al medio social y físico. Así considera Piaget que los dos procesos que caracterizan a la evolución y adaptación del psiquismo humano son los de la asimilación y acomodación. Ambas son capacidades innatas que por factores genéticos se van desplegando ante determinados estímulos en muy determinadas etapas o estadios del desarrollo.

- **Ausubel.-** considera que el aprendizaje por descubrimiento no debe ser presentado como opuesto al aprendizaje por exposición (recepción), ya que éste puede ser igual de eficaz, si se cumplen unas características. Así, el aprendizaje escolar puede darse por recepción o por descubrimiento, como estrategia de enseñanza, y puede lograr un aprendizaje significativo o memorístico y repetitivo. De acuerdo al aprendizaje significativo, los nuevos conocimientos se incorporan en forma sustantiva en la estructura cognitiva del alumno. Esto se logra cuando el estudiante relaciona los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos; pero también es necesario que el alumno se interese por aprender lo que se le está mostrando. Ventajas del Aprendizaje Significativo: Produce además una retención más duradera de la información. Facilita el adquirir nuevos conocimientos relacionados con los anteriormente adquiridos de forma significativa, ya que al estar claros en la estructura cognitiva se facilita la retención del nuevo contenido. La nueva información al ser relacionada con la anterior, es guardada en la memoria a largo plazo. Es activo, pues depende de la asimilación de las actividades de aprendizaje por parte del alumno. Es personal, ya que la significación de aprendizaje depende los recursos cognitivos del estudiante.

- **Bruner**.- Bruner ha desarrollado una teoría constructivista del aprendizaje, en la que, entre otras cosas, ha descrito el proceso de aprender, los distintos modos de representación y las características de una teoría de la instrucción. Bruner ha retomado mucho del trabajo de Jean Piaget.

Ideas fundamentales de la concepción constructivista

La concepción constructivista del aprendizaje y de la enseñanza se organiza en torno a tres ideas fundamentales:

1. El alumno es el responsable último de su propio proceso de aprendizaje. Es él quien construye el conocimiento y nadie puede sustituirle en esa tarea. La importancia prestada a la actividad del alumno no debe interpretarse en el sentido de un acto de descubrimiento o de invención sino en el sentido de que es él quien aprende y, si él no lo hace, nadie, ni siquiera el facilitador, puede hacerlo en su lugar. La enseñanza está totalmente mediatizada por la actividad mental constructiva del alumno. El alumno no es sólo activo cuando manipula, explora, descubre o inventa, sino también cuando lee o escucha las explicaciones del facilitador.

2. La actividad mental constructiva del alumno se aplica a contenidos que ya poseen un grado considerable de elaboración, es decir, que es el resultado de un cierto proceso de construcción a nivel social.

Los alumnos construyen o reconstruyen objetos de conocimiento que de hecho están construidos. Los alumnos construyen el sistema de la lengua escrita, pero este sistema ya está elaborado; los alumnos construyen las operaciones aritméticas elementales, pero estas operaciones ya están definidas; los alumnos construyen el concepto de tiempo histórico, pero este concepto forma parte del bagaje cultural existente; los alumnos construyen las normas de relación social, pero estas normas son las que regulan normalmente las relaciones entre las personas.

3. El hecho de que la actividad constructiva del alumno se aplique a unos contenidos de aprendizaje preexistente condiciona el papel que está llamado a desempeñar el facilitador. Su función no puede limitarse únicamente a crear las condiciones óptimas para que el alumno despliegue una actividad mental constructiva rica y diversa; el facilitador ha de intentar, además, orientar esta actividad con el fin de que la construcción del alumno se acerque de forma progresiva a lo que significan y representan los contenidos como saberes culturales.

El enfoque constructivista es plenamente aceptado entre académicos e investigadores como el enfoque másacertado en educación. Sin embargo, y aunque el enfoque constructivista es enseñado en los cursos deeducación, en el aula los maestros tienen dificultad en implementarlo. Uno de los problemas es que esteenfoque implica un cambio fundamental en la forma de ver la educación y el aprendizaje y cuando losmaestros entran en un aula convencional se dejan llevar por su propia experiencia en un sistema conductistay por las estructuras vigentes en la escuela (que siguen el modelo conductista). La implementación de unmodelo constructivista implica un cambio que involucra todos los aspectos de la educación: la disposición delaula, la estructura horaria dentro de la escuela, el rol del maestro, los materiales de estudio, etc. En estesentido el método Montessori es uno de los pocos programas formales concretos que han sido exitosos y quesigue dando frutos. A diferencia de otros académicos que proponen el enfoque constructivista, las ideas deMaría Montessori surgieron de sus experiencias dentro del aula y de un proceso experimental de prueba yerror que le permitió desarrollar un programa de educación completo, concreto y preciso que se aplica conéxito en los contextos sociales, económicos y culturales más diversos.

DEFINICIÓN DE TERMINOS BÁSICOS

ACOMODACIÓN.- Por acomodación se entiende el proceso mediante el cual el sujeto modifica sus esquemas (estructuras cognitivas) para poder incorporar a esa estructura cognoscitiva nuevos objetos. Esto, puede lograrse a partir de: la creación de un nuevo esquema o modificar el esquema ya existente para que el nuevo estímulo pueda ingresar en él. Por esta razón suele considerarse este mecanismo como un cambio cualitativo en el esquema.

ASIMILACIÓN.- La asimilación fonética es un proceso de cambio fonético típico por el cual la pronunciación de un segmento de lengua se acomoda a la de otro, en una misma palabra (o en el límite de la misma), así que se da lugar un cambio en su sonido. La asimilación consiste en que un segmento se articula con rasgos fonéticos de otro segmente adyacente o cercano.

COGNITIVO.- Lo cognitivo es aquello perteneciente o relativo al conocimiento. Este a su vez es el conjunto de información almacenada mediante la experiencia o el aprendizaje.

CONSTRUCTIVISTA.- En Pedagogía se denomina constructivismo a la corriente que afirma que el conocimiento de todas las cosas es un proceso mental del individuo, que se desarrolla de acuerdo con la interacción con el entorno.

ESTADIO.- Etapa o fase de un proceso, desarrollo o transformación.

FONINAIPES.- Juego de cartas que se utiliza para recuperación psicopedagógica en el área de Lenguaje.

FONOLÓGICA.- Parte de la lingüística que estudia los sonidos desde el punto de vista de su función en la lengua. Pretende establecer en el conjunto de sonidos que la componen el número de éstos con valor distintivo; su unidad funcional es el fonema.