

SENSITIVA

Experiencias para el aprendizaje de la lengua escrita desde el aprestamiento

Facultad de Artes
Programa de Diseño gráfico
Popayán 2019

Norma Alexandra Rivera Paz
Código : 34102028



Universidad
del Cauca



Universidad
del Cauca

Programa de Diseño gráfico
Departamento de Diseño
Facultad de Artes
Universidad del Cauca
Popayán - 2019

Sensitiva

Experiencias para el aprendizaje de la
lengua escrita desde el aprestamiento

Norma Alexandra Rivera

Código : 34102028

Asesor:

Rafael Sarmiento

Diseñador Gráfico

Magíster en Estudios y Proyectos
de Cultura Visual

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	10
JUSTIFICACIÓN	14
CAPÍTULO 1: ANTECEDENTES	18
1.1 Proyecto base Docentes Mary Narváez y Constanza Idrobo	19
1.2 Prototipo Taller 8	20
1.2.1 Propuesta de Diseño desde Taller 8	21
1.3 Prueba Inicial Prototipo taller VIII.	26
1.3.1 Evaluación	26
CAPÍTULO 2: CONTEXTUALIZACIÓN	30
2.1 Contexto Académico. El Preescolar en Colombia	31
2.1.1 Ministerio de Educación Nacional. Serie lineamientos curriculares Preescolar	31
2.1.2 Desde los principios de nivel preescolar.	33
2.1.3 Dimensiones de desarrollo	33
2.1.4 Proyecto lúdico-pedagógico	35
2.1.5 Actividades con sentido y significación	35

2.2 El Preescolar en Popayán y Piendamó.	35
2.2.1 Centro Pedagógico Montessori (Etapa 1: Empatía)	38
2.2.2 Centro para la Estimulación Adecuada y Preescolar Baby Club	42
2.3 Problema de Diseño (Etapa 2: Definir)	46
2.3.1 Pregunta Problema	49
CAPÍTULO 3: PROPUESTA DE DISEÑO	50
3.1 Planteamiento	51
3.1.1 Objetivo General	52
3.1.2 Objetivos Específicos	52
3.2 Proyección Metodológica	52
3.2.1 Grupo de trabajo	53
3.2.2 Metodologías:	54
3.2.3 Fases y Etapas del Proyecto	58
CAPÍTULO 4: APROXIMACIÓN CONCEPTUAL	64
4.1 Desde Pedagogía:	65
4.1.1 Aprestamiento para la Escritura	66
4.2 Desde el Diseño Gráfico:	70
4.2.1 Aprendizaje Significativo	71
4.2.2 Juego	71
4.2.3 Co-creación	72





CAPÍTULO 5: CREACIÓN	74
5.1 Testeo de Prototipo 1 en Montessori y Baby Club	75
5.1.1 Historia los animales del zoológico	76
5.2 Exploración	82
5.2.1 Contexto exploración	83
5.2.2 Actividad de Diagnóstico: Circuito de Aprestamiento.	83
5.2.3 Referentes	92
5.2.4 Taller “Aprender Diseñando” (Etapa 3: Idear)	98
5.3 Prototipo 2 (Etapa 4: Prototipar y Evaluar)	105
5.3.1 Formalización	105
5.3.2 Concepto	106
5.3.3 Información del Instructivo.	112
5.3.4 Recomendaciones	112
5.3.5 Desarrollo de la Actividad	112
5.3.6 ¿Qué conforma la Caja Misteriosa?	113
5.3.7 Elaboración	116
5.3.8 Testeo Prototipo 2	122
CONCLUSIONES	138
BIBLIOGRAFÍA	144
Bibliografía	145
Webgrafía	146

ÍNDICE DE ANEXOS	150
Capítulo 1: Antecedentes	151
Anexo N° 1: Ficha Métodos: Design Thinking	151
Anexo N° 2: Ficha Métodos: Proceso de Aprestamiento	152
Capítulo 2: Contextualización	153
Anexo N° 3: Ficha Métodos: Método Montessori	153
Anexo N° 4: Ficha Métodos: Método Global	154
Anexo N° 5: Ficha Entrevista: Metodología de Trabajo de la Docente, Centro Pedagógico Montessori	155
Anexo N° 6: Ficha Entrevista: Proceso de Aprendizaje en niños con síndrome de Down. Fundación FEDAR.	156
Anexo N° 7: Ficha Entrevista: Metodología de Trabajo de la Docente, Centro Pedagógico Montessori	157
Capítulo 5: Creación	158
Anexo N° 8: Ficha de Evaluación para Testeo: Testeo #1y #2. Docente Nivel Jardín Baby Club	158
Anexo N° 9: Esquema Proceso de Aprestamiento	159
Anexo N° 10: Ficha de Observación: Actividad de Diagnóstico. Nivel de Aprestamiento niños de Baby Club	160
Anexo N° 11: Ficha Piezas Prototipo 2: Caja Misteriosa y Camino de Colores	161
Anexo N° 12: Ficha Piezas Prototipo 2: Tablero Fantástico	162
Anexo N° 13: Ficha Piezas Prototipo 2: Caja Mágica	163
Anexo N° 14: Instructivo Caja Misteriosa	164
Anexo N° 15: Instructivo Camino de Colores	165
Anexo N° 16: Instructivo Tablero Fantástico 1	166
Anexo N° 17: Instructivo Tablero Fantástico 2	167
Anexo N° 18: Instructivo Caja Mágica 1	168
Anexo N° 19: Instructivo Caja Mágica 2	169
Anexo N° 20: Instructivo Caja Mágica 1	170

A Dios y mi familia por ser mi motor y fortaleza para cada día avanzar.

A Rafael Sarmiento mi asesor y amigo a lo largo de este recorrido.


*A las Docentes Mary Narváez y Adriana Sánchez
quienes fueron pilares del proyecto.*

A Daniel Eduardo Pérez por su trabajo y dedicación en parte del proceso.

*Al Centro Pedagógico Montessori y al Centro de Estimulación Adecuada
y Preescolar Baby Club por abrir sus puertas para la realización del proyecto*

A mi amigo Francisco Javier Echeverri por su apoyo incondicional.

INTRODUCCIÓN



Sensitiva, Experiencias para el aprendizaje de la lengua escrita desde el aprestamiento es una tesis del programa de Diseño Gráfico de la Universidad del Cauca realizado por la estudiante Norma Alexandra Rivera y hasta cierta etapa en colaboración con Daniel Eduardo Pérez.

En este documento se evidencia cómo inició el proyecto desde la materia de Taller VIII donde al enfocar el trabajo a ámbitos escolares se toma como referencia un proyecto de tesis de Maestría de Educación desde la Diversidad de la Universidad de Manizales de la Docente Mary Narváez que aborda una problemática identificada en relación al aprendizaje de la escritura en niños de grado primero. También se evidencian las etapas de recolección de información, observación, y análisis de los procesos de aprendizaje implementados en el aula de clase de las Instituciones abordadas; en Popayán el Centro Pedagógico Montessori y en Piendamó el Centro de Estimulación Adecuada y Preescolar Baby Club. De la misma manera se evidencia la ideación, creación, y testeos que se da al igual que las etapas anteriores en acompañamiento de los niños y niñas de nivel Jardín, las docentes a cargo de los grupos, dos profesoras especialistas en básica primaria y educación preescolar, y el asesor de Tesis.

SENSITIVA · EXPERIENCIAS PARA EL APRENDIZAJE

A través del trabajo interdisciplinar y la implementación de metodologías desde el Diseño como el Design Thinking y desde la pedagogía como el Método Montessori el proyecto concluye en el rediseño de piezas para la elaboración de un prototipo bajo el concepto de circuito que tiene como objetivo el fortalecimiento del aprestamiento para la escritura en niños y niñas de 4 a 5 años de edad.

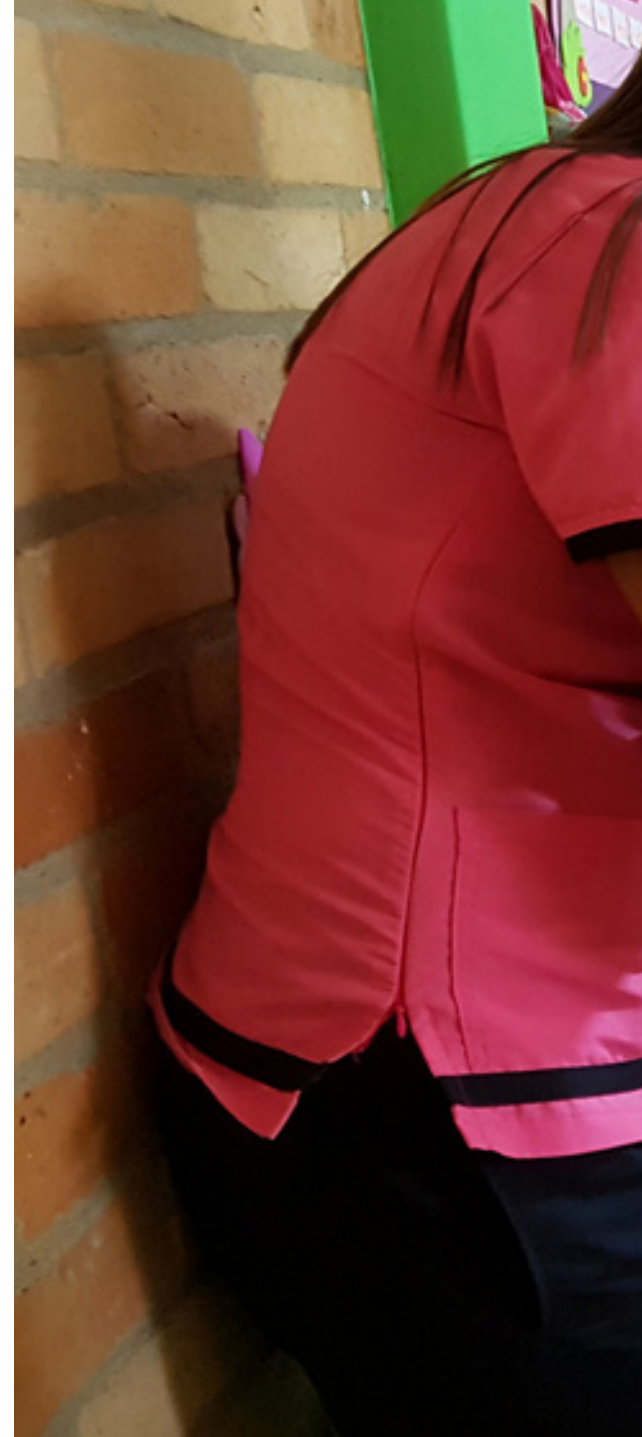




Imagen n° x: Exploración Cajas, Testeo #1 Baby Club

JUSTIFICACIÓN

El Diseño Gráfico como agente mediador e interdisciplinar permite la ideación y el desarrollo de material lúdico-didáctico a través del cual se generan otro tipo de dinámicas para el aprendizaje de la escritura en el aula de clase, donde el material permita explorar por medio de aspectos sensitivos y donde “el hacer” genere para los niños y niñas un aprendizaje consciente y a la vez significativo.

Sensitiva plantea un circuito que busca adaptar otro tipo de herramientas al salón de clase con las cuales a través del juego se fortalezca el proceso de aprestamiento¹ para la escritura en niños y niñas de 4 a 5 años de edad por medio del desarrollo de ejercicios de motricidad gruesa² y motricidad fina³ que se dan por medio de las piezas que conforman el circuito. Se articula también la narrativa donde a través

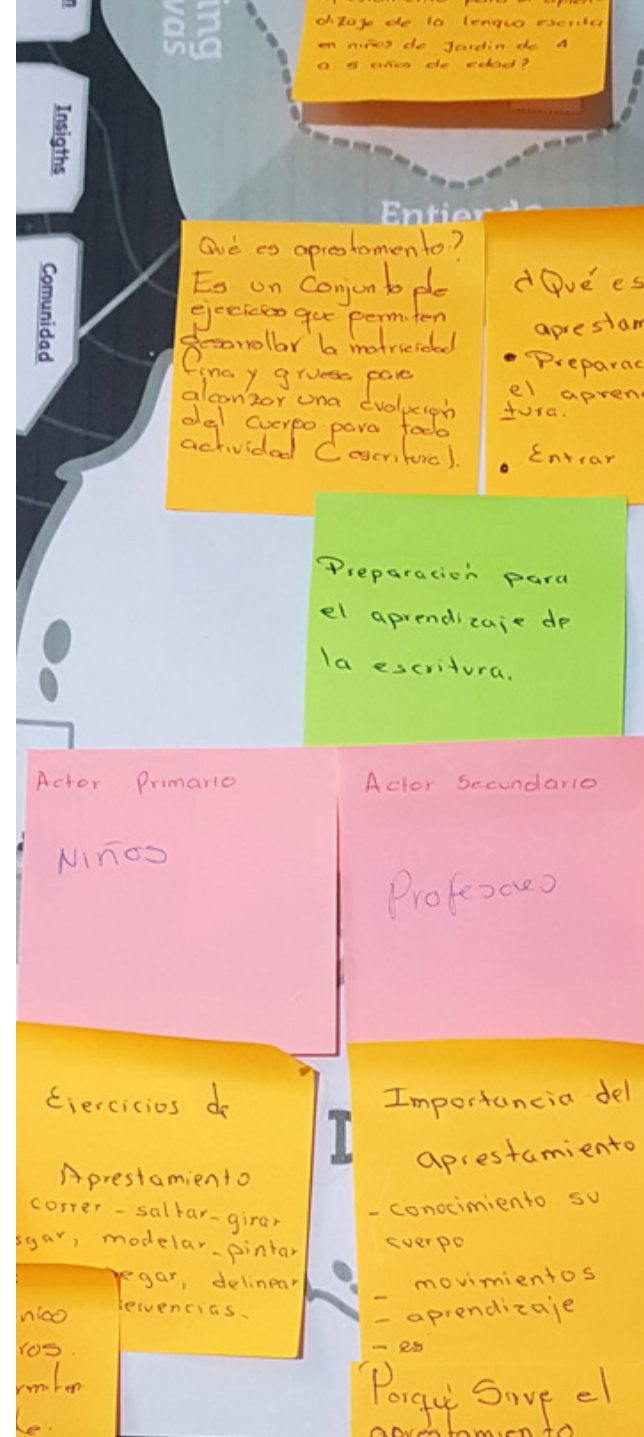
-
- 1 Aprestamiento: Conjunto de actividades y experiencias organizadas gradualmente, que promueve en el niño (a) el desarrollo de habilidades, destreza, adquisición de hábitos y actitudes positivas para alcanzar el nivel de éxito en el aprendizaje. (Ugalde, 2015).
 - 2 Motricidad Gruesa: capacidad para mover los músculos del cuerpo de forma coordinada y mantener el equilibrio, además de la agilidad, fuerza y velocidad necesaria en cada caso. Hace referencia a los movimientos amplios que engloban varios grupos musculares como el control de cabeza, la sedestación, girar sobre sí mismo, gatear, mantenerse de pie, caminar, saltar, etc.
 - 3 Motricidad Fina: Se refieren a las actividades que requieren la coordinación ojo-mano y la coordinación de los músculos cortos.

SENSITIVA · EXPERIENCIAS PARA EL APRENDIZAJE

de un cuento corto se establece una relación entre éste y los ejercicios de cada una de las piezas, según como lo plantee él o la docente de acuerdo a las necesidades de los niños y niñas.

De acuerdo a lo mencionado por asesoras especialistas en educación primaria y preescolar es necesario para los niños y niñas iniciar con el proceso de aprestamiento desde la motricidad gruesa con el fin de que al pasar al trabajo de motricidad fina y al manejo de formatos como el cuaderno haya una respuesta adecuada en el aprendizaje de la escritura.

Teniendo en cuenta lo anterior y retomando puntos clave identificados en el proceso de recolección de información y de observación donde se reconoce el cuerpo como objeto de aprendizaje y el espacio como mediador en los procesos pedagógicos, se plantea que las piezas propongan el trabajo de ejercicios de motricidad gruesa como el gatear, caminar y saltar donde se trabaja la coordinación óculo-pédica (N.a. Coordinación viso pédica, 2018.) que se refiere a la capacidad para realizar movimientos donde intervienen el ojo y las extremidades inferiores; y de motricidad fina donde se desarrollan actividades que implican la coordinación óculo-manual (N.a. Coordinación óculo-manual. 2017) referida a una habilidad cognitiva compleja, que nos permite realizar simultáneamente actividades en las que tenemos



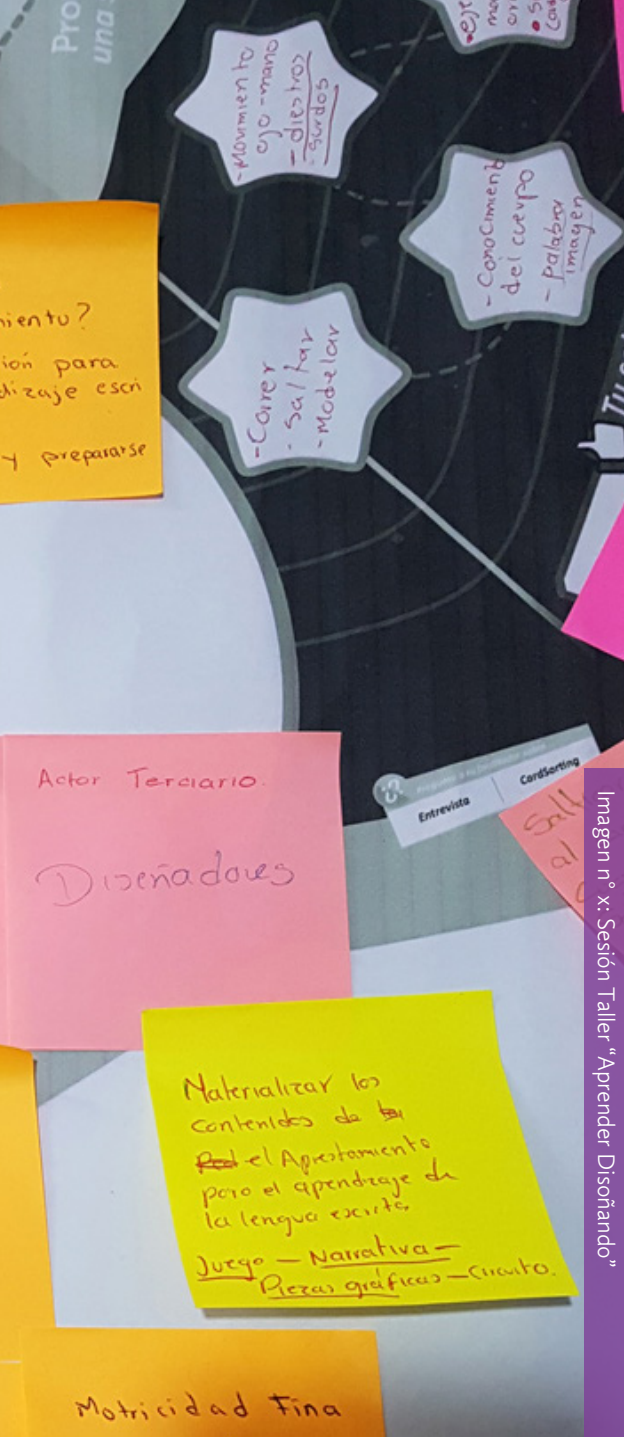


Imagen n.º x: Sesión Taller "Aprender Diseñando"

JUSTIFICACIÓN

que utilizar los ojos y las manos. Los ojos fijan un objetivo y son las manos las que ejecutan una tarea concreta; como ejemplo de ejercicios de motricidad fina se trabaja pinza, agarre, y actividades de grafomotricidad⁴.

El interés en este tema comienza desde experiencias personales en la formación de la etapa escolar y en la vida desde experiencias de cercanos como hermanos y sobrinos, donde los procesos en la formación educativa no cambian, donde el material de aprendizaje es el mismo y por lo tanto se ve a menudo el método repetitivo y mecánico en las escuelas que no permite que los niños interactúen de forma alternativa en el aprendizaje. A través de los acercamientos, entrevistas y diagnóstico en el trabajo con los niños, es posible observar que estos aprenden cuando hacen, cuando interactúan con otros niños, cuando se encuentran con otros espacios y a través del **juego**. De acuerdo a lo mencionado anteriormente, se concluye en el aporte responsable sobre los procesos de aprendizaje y el diseño de material lúdico didáctico que permita fortalecer mi perfil como diseñadora gráfica y mi compromiso con la sociedad desde lo profesional.

4 Grafomotricidad: Término referido al movimiento gráfico realizado con la mano al escribir. Tiene como objetivo que el niño adquiera habilidades para que llegue a expresarse por medio de signos escritos.

CAPÍTULO 1: ANTECEDENTES

1.1 PROYECTO BASE DOCENTES MARY NARVÁEZ Y CONSTANZA IDROBO

El proyecto inicia desde la materia de Taller VIII del programa de Diseño Gráfico cuando debido a los intereses del grupo de trabajo de ese entonces en temáticas relacionadas a ámbitos educativos se aborda la Investigación “Los proyectos de aula y la construcción de la escritura en grado primero del nivel de básica primaria”; proyecto de tesis del programa de Maestría en Educación desde la Diversidad de la Universidad de Manizales de las docentes Mary Narváez⁵ y Constanza Idrobo⁶, la primera madre de uno de los integrantes del grupo. El proyecto a su vez hace parte del macroproyecto “Didácticas alternativas: una posibilidad para responder a la diversidad del aula”.

-
- 5 Licenciada en Literatura y Lengua Española. Universidad del Cauca. Magíster en Educación desde la Diversidad. Universidad de Manizales. Docente Institución Educativa Los Comuneros de Popayán – Cauca.
 - 6 Licenciada en Educación Rural. Centro Universitario de Bienestar Rural de Puerto Tejada, Cauca. Magister en Educación desde la Diversidad. Universidad de Manizales. Docente Institución Educativa INCODELCA, sede Policarpa Salavarrieta N°. 1 de Corinto – Cauca.

SENSITIVA · EXPERIENCIAS PARA EL APRENDIZAJE

El proyecto se llevó a cabo en la Institución Educativa los Comuneros de la ciudad de Popayán por la docente Mary Lucía Narváez Ledesma, y en la Institución educativa INCO-DELCA del municipio de Corinto Cauca por la docente Constanza Mera Idrobo desde el año 2012 a 2013.

El proyecto identificó fallas en los procesos de aprendizaje de la escritura ocasionados por los métodos tradicionales implementados en el aula de clase; métodos mecánicos y repetitivos en los que los niños memorizan y replican información.

De acuerdo al diagnóstico planteado anteriormente, en el proyecto se identifican las siguientes necesidades particulares en relación a la problemática encontrada en el proceso de aprendizaje de la escritura:

- Las didácticas implementadas no responden a la diversidad e intereses de los niños.
- Falta de estrategias que lleven a los estudiantes a desarrollar habilidades comunicativas.
- Falta de herramientas didácticas que se adecúen a espacios y tiempos curriculares.
- No se valora los conocimientos y saberes previos en cuanto a escritura.

- No se tiene en cuenta los procesos de aprendizaje de la lengua escrita.
- Los profesores se rehúsan a la implementación de otras dinámicas en el aula de clase.

De acuerdo a las necesidades identificadas en la Investigación, desde el Diseño Gráfico se aborda el punto de la falta de herramientas didácticas para espacios y tiempos en el aula de clase dado que éste permite determinar aspectos formales como material didáctico que se acerque más a los intereses de los niños y niñas y que puede desarrollarse tras un proceso de Diseño y trabajo interdisciplinar con diferentes actores implicados.

1.2 PROTOTIPO TALLER 8

Teniendo en cuenta la necesidad que se iba a abordar desde Diseño en relación a la falta de herramientas didácticas y tras el proceso de observación del material didáctico de la Institución Educativa Los Comuneros para implementar en los procesos de aprendizaje que se limitaba a material suministrado por el Gobierno y el cual hace parte de una estrategia denominada

“Canasta Educativa” que contiene instrumentos musicales como tambores pequeños, un xilófono, maracas y títeres y de los cuales algunos se encontraron en mal estado y casi nunca se usaban por parte de la docente ya que argumentaba que ya tenía un cronograma de trabajo establecido para el año escolar y no contaba con más tiempo para desarrollar actividades con dicho material se decide llevar a cabo en el corto tiempo del Taller el proceso de ideación y diseño de un prototipo que trabajara el aprendizaje de la escritura para niños y niñas de grado primero y que contemplara algunas de las temáticas y tiempos establecidos para el aula de clase.

1.2.1 Propuesta de Diseño desde Taller 8

1.2.1.1 Objetivo

Diseñar un sistema didáctico que fortalezca los procesos de aprendizaje de la lengua escrita en el área de Español del grado primero de la Institución educativa los Comuneros.

7 Cantidad de insumos, bienes y servicios que se requieren en el establecimiento educativo para ofrecer una educación de calidad.

Se plantea entonces a través del desarrollo de una actividad para niños de grado primero de la Institución un prototipo fundamentado en las primeras etapas del plan curricular establecido para el área de Español. Partiendo de las competencias básicas que se deben desarrollar en el área, se abordaron temas como el *aprestamiento para la escritura y el reconocimiento de las vocales*; temas que se dan en el primer ciclo del año escolar de grado primero de la Institución.

Mediante jornadas de trabajo con el grupo de diseño donde se consideraban las necesidades planteadas en la Investigación se establecieron los siguientes criterios para la elaboración del prototipo al considerar como actores principales a los *niños, niñas y docente*:

1.2.1.2 Criterios generales de ideación

- Lúdico- didáctico
- Fácil de usar (para Niños, niñas y docente)
- Fácil de entender (para Niños, niñas y docente)
- Interactivo
- Narrativo e ilustrativo

1.2.1.3 Criterios de interacción

- Participación y relación con los actores
- Escenarios estratégicos de aprendizaje

1.2.1.4 Criterios de funcionamiento

- Reglas
- Facilitar los procesos de aprendizaje
- Optimizar tiempos

Teniendo en cuenta la selección de criterios establecidos se plantea la elaboración de un prototipo que se desarrolla a través de una dinámica llamada “*Vocalitos en el mundo de las letras*”; éste se plantea como un circuito dado que busca responder a diferentes etapas en las que el niño o la niña inicia con la asociación mental de un material cuyo nombre se conecta con la vocal, luego con la imagen de ésta, en la siguiente etapa con la forma y finalmente con la realización del trazo de la misma. El circuito se desarrolla a través de 3 fases para abordar 2 de las competencias del área de español. Para el desarrollo del circuito se implementa una narrativa con el fin de conectar directamente ésta con 5 personajes

protagonistas (*Imagen N°1*); la narrativa facilita a través de los personajes el desarrollo de la dinámica a la vez que permite captar la atención e interés de los niños y niñas.

1.2.1.5 Narrativa

Para la didáctica se caracterizaron varios factores, resaltando así de manera importante la pregnancia que debía tener la actividad, y para ello se hace la relación contextual de los niños y sus intereses; es desde ahí donde se plantea la necesidad de desarrollar un eje narrativo que permitiera sistematizar el recorrido y con él, próximas didácticas.

La narrativa se desarrolla en base a “Vocalitos en el mundo de las letras”, consta de cinco personajes que se desenvuelven en un mundo mágico, lleno de texturas y colores; los personajes caracterizan a cada una de las vocales y propenden su función no solamente a la didáctica planteada bajo las competencias del aprestamiento y las vocales, sino que pueden brindar un contexto a las demás competencias del grado primero.

1.2.1.6 Objetivo del Prototipo

Fortalecer el aprendizaje de la escritura de las vocales a través de las piezas del circuito.

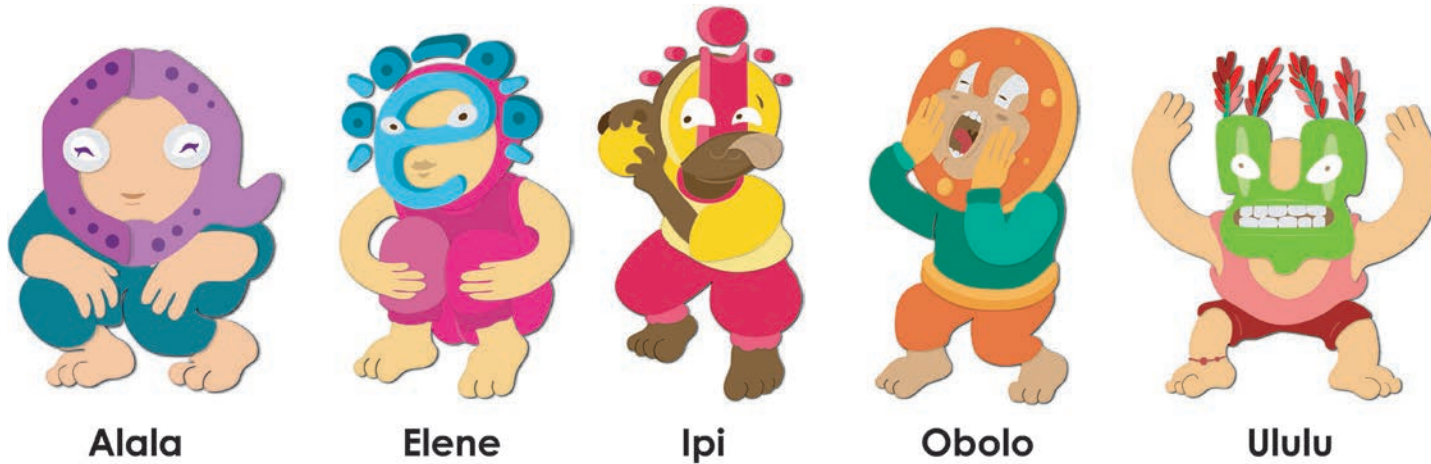


Imagen N° 1: Personajes “Vocalitos en el Mundo de las Letras”. Ilustración Andrés Uni.

1.2.1.7 Recorrido del Circuito

Se plantea en modo de circuito dado que busca a través de cada pieza seguir un proceso con el fin de lograr que los niños y niñas identifiquen aspectos formales y de asociación a la letra. El circuito se conforma por 4 piezas que se ubican en 3 etapas de la siguiente manera:

Etapas 1: Se encuentra la caja en la que se introduce algún material según lo planteado para la dinámica y junto a ella el collar con la imagen de la vocal y el personaje que

se diseñó para la narrativa. El objetivo de estas piezas es incentivar la curiosidad en los niños a través del material sorpresa contenido en la caja para que relacionen en primera instancia su textura con la vocal y también con la narrativa, y el collar para que a través de la imagen de la vocal permita un reconocimiento visual de la letra.

Etapas 2: El rompecabezas está conformado por pequeñas piezas de bordes redondeados, su objetivo consiste en que a través del ejercicio de armado los niños y niñas conecten la imagen visual reconocida en la fase anterior cuando

encontraron el collar y pasen ahora a reconocer la estructura de la letra por medio del armado.

Etapas 3: Finalmente se encuentra el tablero con un párrafo corto de texto en donde se ubican espacios en blanco para dibujar la letra, esto en apoyo del collar que llevan puesto desde la fase 1. El objetivo de esta fase es pasar a formalizar la letra que se identificó y estructuró en las etapas anteriores.

El docente tiene la posibilidad de plantear narrativas diferentes cada vez que se emplee la didáctica a partir del mundo y los personajes planteados en el juego; puede usar diferentes texturas para depositar en las cajas de acuerdo a lo que la narrativa proponga complementando así la narración que los niños resolverán al finalizar el juego; el recorrido en una primera interacción con la actividad deberá ser guiada por el docente, pero a medida que se realizan las siguientes sesiones se comprenderán medidas más intuitivas para la ejecución del recorrido.

1.2.1.8 Desarrollo y Objetivo de cada pieza.

Para realizar la actividad se inicia creando 5 grupos de 5 niños para jugar. Con cada pieza se plantea las siguientes acciones:

Cajas: Cada niño debe introducir la mano dentro de una de las cajas para buscar en medio de las texturas el collar y pasar a la siguiente estación. El objetivo de las texturas es relacionarlas con las vocales, personajes y/o aventuras de los mismos en la narración creada.

Collar: En cada collar se encuentra una de las vocales ilustradas con su respectivo personaje, por un lado se encuentra la cara del personaje y su respectivo nombre y por el revés la vocal; el collar se emplea como guía para armar el rompecabezas de la siguiente estación y para identificar a los niños con una vocal dentro de un grupo de cinco.

Rompecabezas: Permite reconocer la figura de la letra y estructurarla mediante el armado. Consta de piezas individuales con las que se debe armar la vocal correspondiente al collar; una vez terminado el ejercicio grupal de armar el rompecabezas se pasa a la siguiente estación.

Tablero modular: Cada uno de los tableros dispone un párrafo escrito por la docente, que mancomunadamente relatan la historia de los personajes en su mundo mágico; cada uno de los párrafos carece de su vocal correspondiente para que los niños en ejercicio grupal la dibujen. De acuerdo a las etapas anteriores donde los niños asocian a través de texturas, obtienen un reconocimiento visual de la letra, y reconocen la

Recorrido

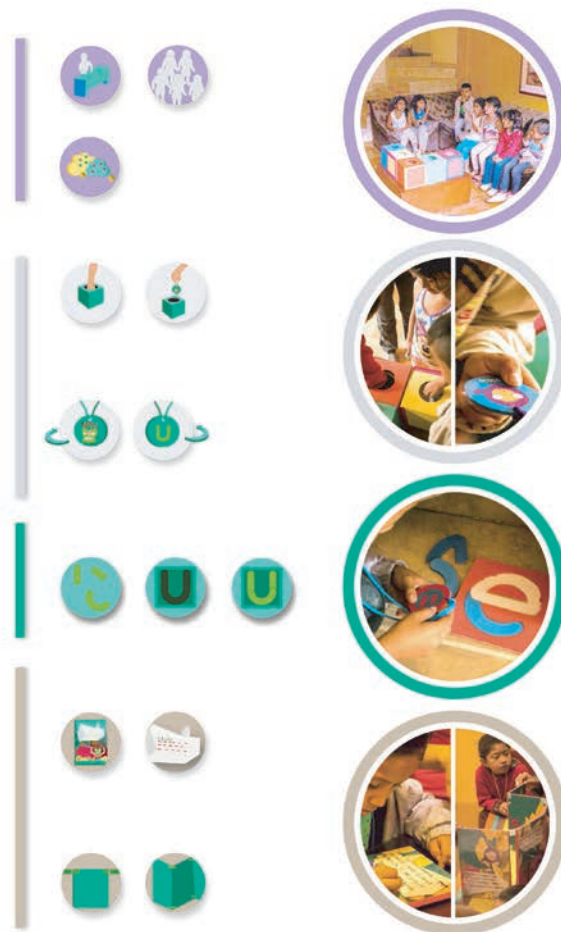


Imagen N°2: Esquema circuito Prototipo 1. Ilustración: Andrés Uni

forma al armar, pasan a realizar el trazo de la vocal recordando los aspectos identificados en las etapas anteriores.

Panel de exposición: Para armar el panel se dispone en los tableros modulares uniones en velcro, las cuales permiten unirlos modularmente y así leer todo los párrafos en visas del ejercicio que completaron con la vocal. Esta pieza que se forma con los tableros permite mostrar el ejercicio grupal que cierra la dinámica.

1.3 PRUEBA INICIAL PROTOTIPO TALLER VIII.

1.3.1 Evaluación

Por dinámicas de tiempos escolares el testeo del prototipo que se desarrolló se llevó a cabo con niños y niñas de grado primero pero por fuera de la Institución, es decir en tiempo de vacaciones por lo tanto solo con el grupo de trabajo de Diseño Gráfico y 5 niños y niñas con quienes se llevó a cabo la prueba; sin embargo después se obtuvo el punto de vista de la docente Mary Narváez quien evaluó los resultados.

Para el momento en que se realizó la prueba los niños ya habían recorrido gran parte del año escolar, hecho que los ubicaba en un nivel de aprendizaje más avanzado en relación a los temas que el prototipo planteaba.

De acuerdo a la evaluación realizada por parte del Grupo de Diseño donde se tomaron como 4 ejes principales *criterios, aprendizaje, interacción y material*, se evaluaron de forma general evidenciando los siguientes aspectos:

1.3.1.1 Criterios

Se cumplieron los criterios generales del sistema en relación a la interacción, los niños entendieron y desarrollaron de manera fácil y sencilla la dinámica, se logró captar el interés de los niños. De acuerdo a su nivel de escolaridad los niños ya habían pasado por la etapa de las vocales lo que conllevó a que interactuaran de manera muy fácil con los contenidos planteados, lo que indicaba que el circuito debía interactuar con niños menores a los de primer grado.

1.3.1.2 Aprendizaje (*aprestamiento y vocales*):

Los niños interactuaron y se adaptaron a algunos de los formatos utilizados, la dinámica permitió captar su nivel de atención, hubo reconocimiento de las vocales, asociación

de colores con las vocales y personajes; se debía reforzar algunos conceptos de aprestamiento como manejo de formatos y direccionalidad.

1.3.1.3 Recorrido y narrativa

Las fases del recorrido fueron de interés para los niños, sin embargo se hace necesario reforzar y conectar de manera más precisa cada fase con la narrativa, se hace indispensable el papel de la profesora como guía para el desarrollo de la actividad.

1.3.1.4 Material

Se identificaron inconvenientes con algunos de los materiales en relación a la resistencia de los mismos, por lo que se debe replantear el funcionamiento de algunas de las piezas como cajas, tableros y collares. Especial cuidado de cómo entienden los niños ciertos aspectos gráficos.

Teniendo en cuenta los puntos de evaluación presentados anteriormente se plantearon entonces las siguientes pautas para el rediseño de las piezas del prototipo:

- Las cajas deben esconder de los niños las texturas que tienen en el interior, se sugiere entonces para la modifi-

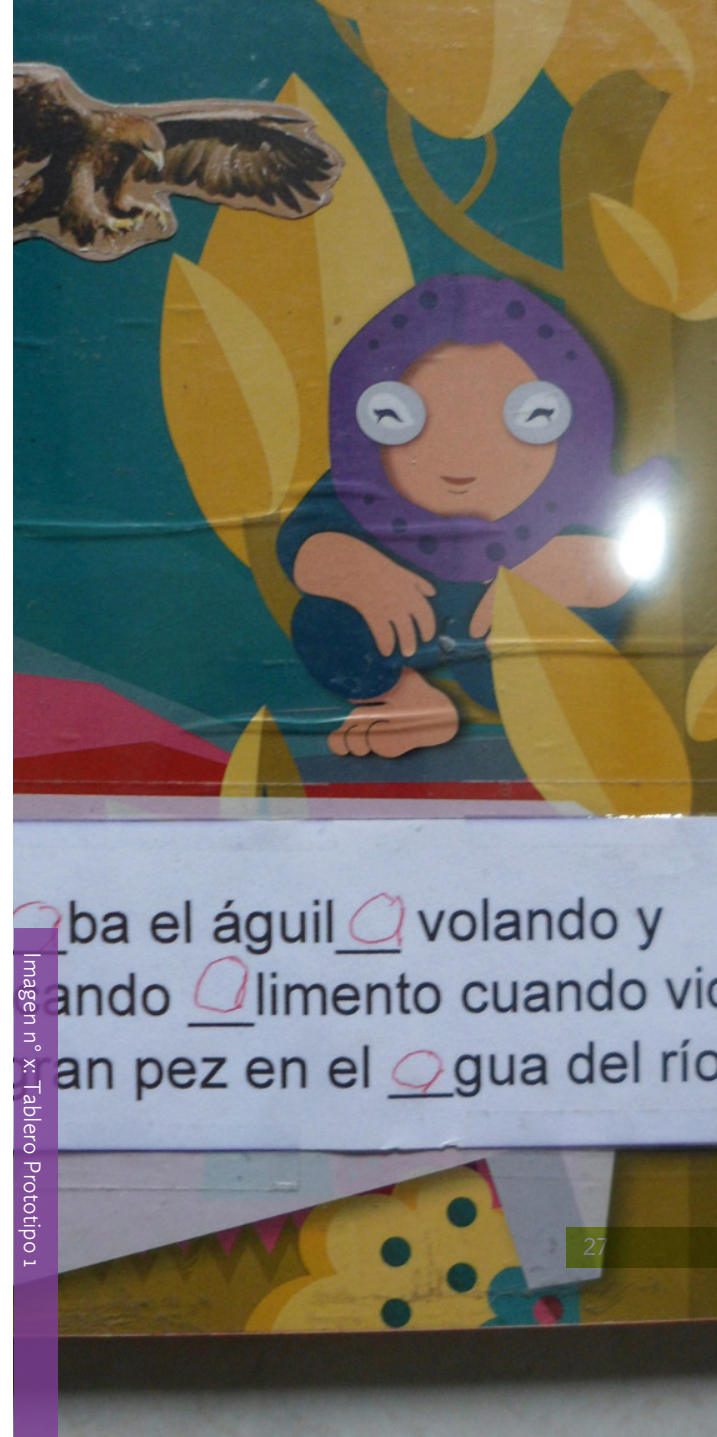




Imagen n° x: Rompecabezas prototipo 1

cación generar unas pestañas sobre las bocas de las cajas para que no se vean las texturas al introducir las manos.

- Para el rediseño de los collares se piensa desarrollar un contexto para las letras con la finalidad de que los niños no las lean al revés, proyectando así una direccionalidad sobre las mismas.
- Las piezas deben encajar sutilmente para que cada uno de los niños pueda armarlo, es así que el ensamble juega un papel fundamental para el rediseño de los rompecabezas y con ello aportarle a la vida útil del rompecabezas disminuyendo así el desgaste de los mismos
- El tablero será reemplazado por unas plantillas que la profesora podrá fotocopiar para cada sección, serán 5 plantillas que serán distribuidas individualmente para cada uno de los grupos conformados por 5 niños, la profesora previamente debe tener ya formado la narrativa de acuerdo a cada textura de la caja para cada personaje del juego y deberá desfragmentarla para cada plantilla para cumplir su objetivo. La plantilla está estructurada con dos funciones, la primera función es para que el niño en la parte superior pegue la textura que es recogida de las cajas al inicio del juego y la segunda función en la parte inferior en donde la profesora pondrá la desfrag-

mentación de la narrativa para que sea completada con la vocal que fue asignada al inicio del juego.

- La carpeta expositiva será construida al final del juego después de que los niños hayan terminado de completar la narrativa, esta será individual para cada sección, con el fin de ser leída por la profesora para los niños cuando el juego haya terminado y así escuchar las historias de cada personaje del juego.

Por su parte la docente Mary Narváez señaló: *“Dado que ustedes abordaron a niños y niñas de grado primero en este momento del año escolar donde se encuentran finalizando año, los niños y niñas ya pasaron hace mucho la etapa de aprendizaje de aprestamiento y vocales, lo que se evidenció en lo rápido y fácil que fue para ellos realizar los ejercicios de las piezas. Por otra parte las piezas trabajan más el aprendizaje de las vocales; en relación al aprestamiento no hay ejercicios que impliquen el fortalecimiento de este tema como tal y al plantearlos creo y que se debe dirigir el prototipo a un público de niños y niñas de menor edad”*

CAPÍTULO 2: CONTEXTUALIZACIÓN

2.1 CONTEXTO ACADÉMICO. EL PREESCOLAR EN COLOMBIA

2.1.1 Ministerio de Educación Nacional. Serie lineamientos curriculares Preescolar

En 1976 el Ministerio de Educación Nacional incluye el nivel de educación preescolar dentro de la educación formal, lo cual facilita la formulación y aplicación de un plan de estudios (decreto 1002 / 84) en una concepción de atención integral de la niñez con participación de la familia y la comunidad. En este año se crea el nivel de preescolar como obligatorio pero solo se establece como tal en la Constitución Política de 1991.

La ley 115 de 1994 reitera; 1: La educación preescolar como el primer nivel de la educación formal y ordena la construcción de lineamientos generales de los procesos curriculares “que constituyen orientaciones para que las instituciones educativas del país ejerzan la autonomía para adelantar el trabajo permanente

en torno a los procesos curriculares y al mejoramiento de la calidad de la educación”.

Los lineamientos pedagógicos para preescolar conciben al niño como protagonista del proceso pedagógico y de gestión; considera una visión integral de todas sus dimensiones de desarrollo: ética, estética, corporal, cognitiva, comunicativa, socio-afectiva y espiritual. El docente es un actor importante que introduce a los niños al mundo escolar y crea ambientes propicios para nuevos aprendizajes y el logro de su desarrollo integral; es quien explora y aprende con ellos mediante el desarrollo de una pedagogía que se sustenta en *el juego* como actividad esencial que potencia el desarrollo en esta edad. Es a través de esta actividad como el niño aprende, construye el conocimiento sobre sí mismo, y sobre su mundo físico y social.

Se establece objetivos en los que el centro del proceso educativo es el niño, y modalidades de trabajo mediante actividades integradas que se ajusten a lineamientos pedagógicos tales como aprovechar y convertir en ambiente educativo la realidad social en la cual vive, utilizar recursos y materiales propios de la comunidad, adecuar el contenido y duración de las actividades a sus intereses de acuerdo con las características de desarrollo, utilizar el juego como actividad básica, propiciar el trabajo en grupo, el espíritu de cooperación y amistad y el desarrollo de la autonomía del niño.

La propuesta curricular que se planteó inicialmente para el denominado “Grado Cero” en sus marcos políticos, conceptuales y pedagógicos presentó como estrategia de trabajo el proyecto pedagógico, y el juego como actividad principal.

En el decreto 2247/97 se establecen normas relativas a la prestación del servicio educativo en el nivel preescolar, su organización y orientaciones curriculares sustentadas en los principios de integralidad, participación y lúdica, para la organización y desarrollo de los *proyectos lúdico-pedagógicos* y otras actividades complementarias basadas en la *pedagogía activa*⁸.

2.1.1.1 El Juego

La forma de actividad principal o rectora que el niño realiza a través de su proceso evolutivo varía con la edad, esto significa que existe una forma de actividad en las diferentes

.....

8 La pedagogía activa: sustenta que todo lo que rodea a los niños puede ser fuente inagotable de preguntas, que suscitan la búsqueda de información, de formulación de hipótesis, de análisis, comprobación, exploración y observación. De esta forma todo el medio es un generador de actividades, que se convierten en insumos de conocimientos y aprendizajes con significado y finalidad, enriquecidos con las experiencias previas de los niños y con el intercambio comunicativo que se establece entre el grupo infantil y el docente. Serie lineamientos curriculares MEN. Pág 13.

etapas del desarrollo que prima sobre las otras sin menospreciar o estar ausentes otros tipos de actividades. Se sabe que *el juego* es la actividad rectora del preescolar, esto no implica que allí estén presentes otras formas de actividad como la manipulación de objetos, la comunicación o actividades diferentes a lo que comúnmente llamamos juego. Sin embargo las transformaciones fundamentales en esta edad dependen en gran medida del carácter del juego, especialmente el juego simbólico, el juego de roles, cuyo papel es determinante en el desarrollo logrado en esta etapa.

2.1.2 Desde los principios de nivel preescolar.

Dentro de los principios establecidos en el decreto 2247 de 1997 en el capítulo II contempla como principios de la educación preescolar: la integralidad, la participación, y la lúdica.

En referencia al proyecto, y al enfoque que tiene éste en relación a proponer una interfaz que permita fortalecer los procesos de aprendizaje de la lengua escrita para niños en edad preescolar se profundiza en lo que establece el decreto 2247/97 en relación al principio de lúdica

2.1.2.1 Principio de lúdica

“Reconoce (Decreto 2247, 1997) el juego como dinamizador de la vida del educando mediante el cual construye conocimientos, se encuentra consigo mismo, con el mundo físico y social, desarrolla iniciativas propias, comparte sus intereses, desarrolla habilidades de comunicación, construye y se apropia de normas. Asimismo, reconoce que el gozo, el entusiasmo, el placer de crear, recrear y de generar significados, afectos, visiones de futuro y nuevas formas de acción y convivencia, deben constituir el centro de toda acción realizada por y para el educando, en sus entornos familiar, natural, social, étnico, cultural y escolar.”

Para desarrollar el principio de la lúdica (Vallejo, 1997) “*se debe reconocer que el niño es un ser lúdico, esto es, que en lo que él realmente está interesado es en realizar actividades que le produzcan goce, placer y posibilidades de disfrute*”.

2.1.3 Dimensiones de desarrollo

Dentro de las dimensiones de desarrollo que se contemplan están la dimensión socio-afectiva, corporal, cognitiva, comunicativa, estética, espiritual y ética. De la misma manera se

profundiza en 3 de las dimensiones donde se sustenta la importancia y pertinencia que tienen estas con el proyecto.

2.1.3.1 Dimensión corporal

En el comienzo del preescolar, a los tres años de edad, ya ha concluido la fase fundamental de mielinización de las neuronas, con lo cual se está en condiciones de realizar actividades sensoriales y de coordinación de manera mucho más rápida y precisa.

En la educación preescolar se habla de psicomotricidad (Martín, C. s.f), concepto que surge como respuesta a una concepción que consideraba el movimiento desde el punto de vista mecánico y al cuerpo físico con agilidad, fuerza, destreza y no “como un medio para hacer evolucionar al niño hacia la disponibilidad y la autonomía”. La expresividad del movimiento se traduce en la manera integral como el niño actúa y se manifiesta ante el mundo con su cuerpo “en la acción del niño se articulan toda su afectividad, todos sus deseos, todas sus representaciones, pero también todas sus posibilidades de comunicación y conceptualización”

2.1.3.2 Dimensión cognitiva

Remite a cómo empieza a relacionarse, actuar y transformar la realidad, es decir, tratar de explicar cómo empieza a conocer, cómo conoce cuando llega a la institución.

En el periodo de tres a cinco años de edad, el niño se encuentra en una transición entre lo figurativo-concreto y la utilización de diferentes sistemas simbólicos, el lenguaje se convierte en una herramienta esencial en la construcción de las representaciones, la imagen está ligada a su nominación, permitiendo que el habla exprese las relaciones que forma en su mundo interior.

2.1.3.3 Dimensión comunicativa

Dirigida a expresar conocimientos e ideas sobre las cosas, acontecimientos y fenómenos de la realidad. En la edad preescolar el interés por el mundo físico y de los fenómenos se profundiza y no se limita a las propiedades sensoriales de los objetos, sino a cualidades más esenciales que no logra a través de los sentidos; para descubrirlas, comprenderlas y asimilarlas, necesita de un interlocutor, quien aparece ante el niño como dinamizador de sus discusiones y confrontaciones,

esta posibilidad de comunicación se la brindan sus pares, familias y docentes encontrando solución a tareas complejas.

En el nivel de educación preescolar no se dan áreas de conocimiento ni asignaturas. El trabajo se realiza a través de *proyectos lúdico-pedagógicos* y actividades complementarias que potencien su desarrollo y respondan a su contexto particular en el cual cobran pleno sentido sin perder de vista su relación con la cultura local, regional, nacional y universal.

2.1.4 Proyecto lúdico-pedagógico

Teniendo en cuenta que en esta edad la actividad es la que le posibilita al niño aprender, que el juego es la actividad rectora, que se pasa del egocentrismo a compartir con los demás, que la calidez y el goce son propios en cada niño, que cada niño tiene sus propios ritmos de aprendizaje, se ha determinado que el proyecto lúdico-pedagógico es una de las formas más acertadas para integrar las áreas del conocimiento y responder a la forma globalizada e interdisciplinaria en que por sí mismos los niños descubren y conocen el mundo.

2.1.5 Actividades con sentido y significación

Deben posibilitar el interactuar con el medio de otras formas, como por ejemplo: talleres de expresión plástica, musical, corporal, literaria y otros, que permitan dar rienda suelta a la imaginación y a la creatividad; salidas al campo y la ciudad para exploración y conocimiento del medio, mantenimiento de una huerta, acuario o criadero de animalitos que se generó por proyectos y otras actividades que se generen propias del entorno.

2.2 EL PREESCOLAR EN POPAYÁN Y PIENDAMÓ.

La ciudad de Popayán cuenta con gran variedad de colegios de educación preescolar, educación básica, y educación media. Según datos de la Secretaría Municipal de Educación de Popayán se encuentran registradas en el municipio 155 instituciones educativas que cuentan con el grado preescolar. En el año 2016 la tasa de niños matriculados en dicho

SENSITIVA · EXPERIENCIAS PARA EL APRENDIZAJE

nivel fue de 3.757 en un rango menor de 6 años (Secretaría Municipal de Educación de Popayán, 2018).

Durante el proceso de recolección de información y asesorías con la docente Mary Narváez fue posible identificar el Método Montessori⁹ como un método diferente a los implementados en la mayoría de las Instituciones de la ciudad y del departamento. El método Montessori permite de manera directa tener un acercamiento a esas otras dinámicas que precisamente se buscaban generar para los procesos de aprendizaje de los niños en la escuela; y es aquí donde se encuentra que dentro de la ciudad de Popayán se contaba con una Institución con su enfoque en este método: El Centro Pedagógico Montessori; una Institución de carácter privado con su enfoque en dicha metodología.

Por otra parte según información de la página de Datos Abiertos. Gobierno Digital de Colombia (2018), el municipio de Piendamó cuenta con varias instituciones que prestan el

9 Método Montessori: es una forma distinta de ver la educación. Busca que el niño o niña pueda sacar a luz todas sus potencialidades a través de la interacción con un ambiente preparado, rico en materiales, infraestructura, afecto y respeto. En este ambiente, el niño y la niña tienen la posibilidad de seguir un proceso individual guiado con profesionales especializados.





Imagen n° x: Trabajo en Rincones Montessori

servicio de nivel preescolar tanto en la zona urbana como la rural, la mayoría de ellas enmarcadas dentro del sector público como escuelas y colegios. En la zona rural con 521 niños y en la zona urbana con 271, con un total de 792 niños y niñas matriculados en el nivel preescolar en el año 2016. En la zona urbana se encuentran además de las Instituciones educativas con servicio de nivel preescolar, jardines infantiles públicos y privados; como ejemplo de este último está el Centro de Estimulación Adecuada y Preescolar Baby Club.

El trabajo de grado se lleva a cabo entonces en dos instituciones, como se menciona anteriormente se localiza el Centro Pedagógico Montessori en Popayán donde se desarrollan las primeras etapas del proyecto y el cual se selecciona como espacio clave para la recolección de información y observación de métodos de aprendizaje que se implementan en el aula. Debido a inconvenientes con el número de niños y niñas de nivel Jardín en esta Institución se realiza la culminación de las últimas etapas en el Centro para la Estimulación Adecuada y Preescolar Baby Club de Piendamó seleccionado dado que el número de estudiantes por nivel es reducido lo que permitía al igual que Montessori ofrecer una educación más personalizada. Por otra parte Piendamó es el lugar donde nací y crecí lo que me llevó a que años después quisiera acercarme de nuevo a las aulas de clase para observar cómo se dan actualmente los procesos de aprendizaje allí.

2.2.1 Centro Pedagógico Montessori (Etapa 1: Empatía)

Entre las Instituciones de la ciudad que ofrecen el servicio de nivel preescolar se encontraba él en ese entonces llamado Centro Pedagógico Montessori ubicado en la Carrera 4 vía a Totoró y actualmente en la variante Norte con el nombre de Fares; este centro desde su sistema de aprendizaje implementaba la metodología Montessori con el énfasis en procesos comunicativos. “Su objetivo es formar personas autónomas, responsables, creativas y éticas orientadas al crecimiento de sí mismos y de su entorno, con capacidad de establecer relaciones armónicas y de liderar procesos de cambio fundamentados en el bien común” (Proyecto Educativo Institucional Centro Pedagógico Montessori, 2017).

El Centro Pedagógico Montessori era una Institución de carácter privado que contaba con todos los grados establecidos para una Institución según el MEN, desde preescolar hasta 11. Según la metodología del colegio se establece una educación más personalizada y centrada en el niño. El método Montessori propone unas dinámicas de organización de los grados escolares un poco diferentes a las establecidas comúnmente en las demás Instituciones. La pedagogía

Montessori organiza a los niños en grupos de 3 edades según sus necesidades en dicha etapa de desarrollo. Por ejemplo:

- Casa Nido Montessori: de 0 a 3 años lo que equivale a casa Materna según MEN
- Casa de los niños: 3 a 6 años equivalente a Jardín infantil según MEN
- Casa de los Exploradores: de 6 a 9 años, equivalente a ciclo I, primero y segundo de educación básica primaria
- Casa de los Imaginadores: de 9 a 12 años, equivalente a ciclo I; tercero, cuarto y quinto de básica primaria
- Casa constructores: de 12 a 15 años, equivalente a ciclo II y III; sexto, séptimo, octavo, y noveno de básica secundaria
- Casa de los Proyectivos: de 15 a 18 años, equivalente al ciclo IV, décimo y undécimo de media académica según el MEN.

2.2.1.1 Material Montessori.

El método Montessori define las siguientes 5 áreas de aprendizaje: vida práctica, sensorial, Lenguaje, Matemáticas y Cultura en las cuales se trabajan diferentes materiales dependiendo

del periodo sensible¹⁰ y edad en que se encuentre el niño o la niña. El material Montessori fue diseñado en un contexto experimental dentro del aula partiendo de los intereses de los niños y de su etapa evolutiva (Palacios, A. 2018). No se consideran como juguetes sino como herramientas para desarrollar el conocimiento y el pensamiento abstracto además de que aportan muchas habilidades entre ellas la motricidad fina.

2.2.1.2 Características del Material Montessori

- Son manipulativos, los niños aprenden a través de sus manos.
- Sensoriales, aprenden a través de los sentidos y la experimentación.
- Lúdicos, se divierten mientras aprenden
- Son progresivos, permiten realizar ejercicios gradualmente hasta la mayor dificultad.

.....

10 Los periodos sensibles son lapsos de tiempo durante los cuales el niño es sensible y tiene un impulso hacia ciertas características del ambiente que lo rodea. En este momento, crea habilidades y desarrolla potencialidades. Los periodos sensibles son universales, se dan en todos los niños, e indican una gran actividad mental. Elena Merina. El método Montessori.

SENSITIVA · EXPERIENCIAS PARA EL APRENDIZAJE

El proyecto Sensitiva al enfocarse en niños en edad preescolar tomó como referencia a los estudiantes de *Casa de los niños*, que en el momento de iniciar el trabajo de observación y recolección de información se encontraba con un total de 7 niños en un rango de 3 a 5 años de edad pero al cabo de unos meses solo quedó con dos niños en dicho nivel. Cabe mencionar que en el grupo de 7 niños se encontraron 3 casos particulares en que se presentaban las siguientes condiciones: una niña con síndrome de Down, una niña con problemas motricidad, y un niño con síndrome de Asperger; dentro del proyecto no estaba contemplado ninguno de estos tres casos, sin embargo cuando se encontró esta condición se estudió la situación y se decidió seguir adelante teniendo en cuenta estos niños, observando cómo se daba sus procesos de aprendizaje, y tratar en lo posible de generar un acercamiento en respuesta a sus necesidades sin llegar a enfocarse completamente en ellos. De forma inesperada cuando solo quedaron dos de los siete niños eran dos de estos casos; la niña con problemas de movilidad y el niño con Asperger.

La metodología Montessori se enfoca en el trabajo personalizado con los niños y en plantear a la vez el proceso de aprendizaje teniendo en cuenta la observación de los estudiantes en relación a sus intereses y necesidades. La metodología Montessori

contempla también diferentes materiales dispuestos en 4 espacios denominados “Rincones Montessori”¹¹.

El salón de clase es pensado como un espacio de autoaprendizaje donde los niños encuentran a su alcance las diferentes herramientas con las que interactúan y aprenden de forma espontánea. Los niños cuentan con el rincón de Matelúdica, el rincón de lecto escritura, el rincón sensorio motor, y el rincón de Juego de roles. Los materiales que se encuentra en los rincones van relacionados con cada rincón; es posible encontrar juegos de fichas, plantillas para realizar trazos de líneas, colores, pinceles, plastilina, punzones, palillos de colores, libros de cuentos, entre muchos otros materiales; sin embargo no hay en la Institución material Montessori como tal; la respuesta de la profesora a cargo del grupo fue que el costo de los materiales Montessori es muy elevado razón por la que no contaban con este tipo de material para trabajar en clase y que para el desarrollo de éstas trabajaban con los elementos que tenían allí o con material que la profesora iba proponiendo según las necesidades y avances de los niños en el salón.

11 Espacios en donde se les ofrece diversos materiales para que el niño desarrolle sus capacidades de la manera más global posible. El aula divide los espacios donde se desarrollan diversos juegos y tareas de una forma libre y responsable, siendo los espacios educativos por excelencia. Verónica Cartas. Rincones de juego de María Montessori.



Imagen N° 3: Rincones Centro Pedagógico Montessori.

A falta de material Montessori en la Institución, la rectora del colegio se mostró interesada desde el principio en el proyecto dado que se ofrece precisamente material que permite fortalecer el proceso de aprendizaje de la lengua escrita a través de material que se adapta al salón de clase.

Durante el proceso de observación fue posible notar que teniendo en cuenta a los niños con los 3 casos en particular el proceso de aprendizaje evidentemente es diferente para cada niño, percibiendo las siguientes cuestiones:

- Sara, la niña con síndrome de Down aunque se encontraba en una edad de 4 años su proceso de aprendizaje era más lento y mostraba estar en una etapa de aprendizaje de una niña de 2 años y medio como lo mencionó Nury Arcos Rectora de la Institución.
- En el caso de Nicol, la niña con problemas de motricidad la rectora mencionó que el problema se relacionaba más con la etapa tardía de escolarización de la niña que con un problema cognitivo.

- Finalmente Adrián el niño con Asperger mostraba un nivel de aprendizaje más avanzado en relación a sus compañeros de clase.

Al evidenciar una población con características tan marcadas y que difieren tanto en relación a los procesos de aprendizaje y teniendo en cuenta además que el proyecto no se enfoca en este tipo de casos particulares se complejiza el desarrollo del mismo con este grupo de estudiantes, mencionando además que con el transcurso del tiempo varios de los niños y niñas fueron retirados de la Institución quedando finalmente solo el niño con Asperger y la niña con problemas de motricidad, hecho que conlleva a ubicar el proyecto en otra Institución con el objetivo de finalizar las últimas etapas del mismo.

Teniendo en cuenta esta situación y partiendo que el proyecto no se enfoca en niños con dichas particularidades se hizo necesario llevar a cabo la terminación del proyecto en otra Institución, razón por la cual se presentó en el Centro de Estimulación Adecuada y Preescolar Baby Club del municipio de Piendamó donde se aceptó y se dio inicio al desarrollo de las últimas etapas.

2.2.2 Centro para la Estimulación Adecuada y Preescolar Baby Club

Baby Club es una Institución de carácter privado con sede en la zona centro del municipio de Piendamó, cuenta con un total de 120 niños aproximadamente divididos en la jornada de mañana y tarde. La institución ofrece servicios dirigidos a población de niños y niñas hasta los 6 años por lo que se enmarca dentro del concepto de Jardín Infantil. Sus dinámicas de organización se reglamentan de acuerdo a las establecidas por el Ministerio de Educación Nacional para los jardines presentando la siguiente organización:

- Sala Cuna Menor
- Sala Cuna Mayor
- Pre Jardín
- Jardín
- Transición

Para desarrollar el trabajo en esta Institución se selecciona a los niños y niñas de nivel Jardín, nivel con un total de 11 estudiantes entre niños y niñas en la jornada de la mañana contemplados en un rango de edad de 4 a 5 años.

Durante el proceso de observación en el Centro de Estimulación Adecuada y Preescolar Baby Club en relación al material de trabajo en clase como cuadernos y cartilla y de acuerdo a la información aportada por la docente a cargo del grupo fue posible identificar que el grupo de niños en este rango de edad se encontraban en inicio de escolarización y en proceso de aprendizaje de aprestamiento. También se encontró nuevamente con la implementación de métodos tradicionales a través de los cuales se enseña la escritura de manera segmentada partiendo de la vocal para luego llegar a la sílaba y finalmente a la palabra, hecho que según las docentes asesoras no permite que los niños tengan un panorama amplio de las letras como parte de un todo con las cuales se construyen textos complejos y con relación a su contexto.

Se encuentran entonces dos necesidades diferentes; en la institución Montessori los procesos de aprendizaje de la escritura y la lectura se desarrollaron a través del método global¹² donde los niños se encontraban en un nivel más

.....

12 El método global integra todos los métodos analíticos que se orientan hacia el todo con las partes. Se argumenta que el niño percibe las cosas y el lenguaje en su aspecto global, que la lectura es una actividad de interpretación de las ideas y el análisis de las partes debe ser un proceso más adelante. N.A. Método global Lectoescritura.





Imagen N° 4: Método Global. Centro Pedagógico Montessori



avanzado de aprendizaje, ya reconocían palabras cortas y a nivel de escritura ya escribían sus nombres y otras palabras.

En Baby Club según el proceso de observación y evaluación del primer testeo por parte de la docente Mary Narváez se identifica que los niños y niñas se encuentran en proceso inicial de escolarización lo que determina a enfocarse a un tema más específico como el aprestamiento a través de ejercicios de motricidad gruesa y motricidad fina para el aprendizaje de

la lengua escrita¹³ sin alejarse de la construcción de material alternativo que permita fortalecer procesos de aprendizaje en el aula de clase. (Imagen N° 3: Material Aprestamiento)

De acuerdo a los resultados del primer testeo en Baby Club la docente Mary Narváez manifiesta:

.....

13 La lengua escrita, a diferencia de la lengua oral, posee un sistema notacional; éste es entendido como un conjunto de signos gráficos que tienen reglas que se deben respetar; estos signos gráficos se subdividen en dos tipos: la escritura alfabética (letras y signos de puntuación) y el sistema de cifras (números). Marisol Godoy. La lengua Escrita.

Cartilla

La cartilla se llama "Colores de Alegría B"; plantea ejercicios de aprestamiento como coloreado, ejercicios de asociación, lateralidad (izquierda-derecha), relleno con papel y plastilina, reconocimiento de formas geométricas, etc.



Cuaderno

En el cuaderno la profesora plantea ejercicios de trazo de línea punteada, línea curva, relleno con papel, conceptos de corto y largo, y reconocimiento de derecha - izquierda, también trabajo de coloreado.



Material Adicional

Este es un tipo de material que la profesora ha elaborado de cuenta propia para el trabajo con los niños. El material trabaja pinza, en su mayoría son ruletas con figuras de objetos o animales que a la vez asocia con cantidades, también trabaja de la misma forma con Cd's y para el conteo con granos como maíz y frijol. También ha elaborado fichas con los números e



“Según lo observado en la evaluación del prototipo los niños se encuentran en una etapa inicial de aprestamiento donde es importante aprender el manejo de su cuerpo antes de llegar a la escritura, deben realizar ejercicios de motricidad fina es decir trabajo de coordinación ojo mano, donde trabajan movimiento de las manos, la fuerza en los dedos, además de aspectos de lateralidad donde van aprendiendo el manejo de la mano porque la escritura implica eso, el paso a paso. En las primeras etapas de aprestamiento se debe trabajar con diferentes materiales que ayuden a desarrollar la motricidad fina además de que permitan realizar los primeros trazos de forma exploratoria pero siempre en acompañamiento de la profesora que guíe la forma correcta de hacerlo para que los niños reconozcan rasgos de la letra como derecha, izquierda, arriba, abajo (direccionalidad)”.

Posteriormente mediante una actividad de diagnóstico realizada con los niños se empieza a identificar su nivel de aprestamiento y qué aspectos se debían de fortalecer por medio de ejercicios que trabajen la motricidad fina y gruesa para la escritura, con el objetivo de proponer un prototipo lúdico - didáctico acorde a sus necesidades según la etapa de desarrollo en la que se encuentran.

De la misma manera de acuerdo a las observaciones realizadas durante el periodo de recolección de información en las que fue posible evidenciar que la narrativa juega un rol importante

dentro de las dinámicas de aprendizaje implementadas en el aula de clase y donde los niños y niñas se conectan de forma más directa con aspectos como la fantasía, se hace necesario llevar a cabo una jornada de observación de las actividades y materiales relacionados con la narrativa que se emplean en el salón de clase con el fin de observar cómo se articula este concepto en los procesos de aprendizaje de la Institución.

Se inició este proceso de estudio con relación a las dinámicas y materiales utilizados en la clase con niños y niñas de Baby Club donde se puntualiza aspectos encontrados en la [imagen n° 6](#).

2.3 PROBLEMA DE DISEÑO (ETAPA 2: DEFINIR)

En base a la Investigación “Proyectos de aula y la construcción de la escritura en grado primero del nivel de básica primaria” de las docentes Constanza Mera Idrobo y Mary Lucía Narváez Ledesma en la Institución Educativa Los Comuneros de la ciudad de Popayán y la Institución INCODELCA del municipio de Corinto Cauca, se evidenciaron dificultades en relación a la producción de textos escritos; según se

Jornada de Observación Narrativa
 Fecha: 17 de Mayo de 2018.
 Lugar: Baby Club-Plendamó.
 Hora: 9:00 am - 10:30 am.



Cuentos	Tipo de narrativa	Descripción	Conclusión	Imágenes
<p>En el salón no se encontraron libros de cuentos convencionales, pero si un ejercicio realizado por los padres en el que debían realizar una historia narrada de forma consecutiva a través de imágenes (Frizo).</p> <p>En el primer piso se encuentra un stand con libros de cuentos y cartillas.</p> 	<p>Se trabajó solo imágenes consecutivas en impresiones a color con el propósito que los niños hicieran una interpretación de la imagen y la cuenten de forma oral a sus compañeros (Frizo).</p>	<p>Al llegar a el salón encontramos que la profesora a creado un espacio de lectura llamado: "La lectura un mundo por descubrir" cuyo propósito según la profesora es "Generar un espacio para recrear el ambiente desde la narrativa".</p> <p>La profesora nos enseñó una caja con frizos que habían hecho los padres para ayudar a que participen en el acompañamiento y la formación del aprendizaje de su hijo. El propósito de esta actividad es contar a partir de imágenes secuenciadas una historia. Al revisar los frizos observamos que en su mayoría son cuentos convencionales como los 3 cerditos, uno llamado "La coneja miedosa", y otro "La gata y el hada".</p> <p>La mayoría de los frizos están compuestos por solo imágenes que narran situaciones en relación a uno o más personajes principales; y es así como mencionó la profesora se había planteado el ejercicio. Solo uno de los frizos estaba estructurado además de imágenes con texto.</p> <p>Los materiales en los que se realizaron eran fomi, papel, cartulina, escarcha, marcadores de colores, e impresiones a color.</p> <p>Uno de los ejercicios la mamá lo entendió mal y no lo presentó como frizo sino como cartelera donde escribió la historia y se presentó con dibujos coloreados y en donde la niña usó objetos adicionales como una corona y una tiara para representar la narrativa desde el personaje principal. Cada niño debía exponer su frizo y contar la historia de forma oral a sus compañeros.</p>	<p>La profesora trabaja la narrativa con ejercicios realizados en acompañamiento de los padres, a través de imagen secuenciada y cuentos tradicionales con el fin de trabajar la interpretación por medio de la imagen y la socialización frente a sus compañeros.</p> <p>Concluimos que en este ejercicio aunque se hayan presentado errores como la imagen acompañada de texto (como no se había planteado el ejercicio), vemos la oportunidad de involucrar la imagen y el texto como acercamiento a la lectura, también vemos la oportunidad de utilizar la misma dinámica que planteó la profesora para identificar escenarios y narrativas para el segundo prototipo.</p>	 
<p>Material</p> <p>Cartillas educativas</p> 	<p>La cartilla es una guía de ejercicios secuenciados pero no encontramos elementos narrativos como tal.</p>	<p>En el salón de clase se encuentran cartillas educativas que plantean ejercicios secuenciados ya que es una guía de estudio para el año escolar, donde no hay conceptos narrativos como fábulas, cuentos cortos, versos, etc. sólo ejercicios de asociación con objetos y dibujos para trabajar conceptos de aprendizaje, reconocimiento de vocales y consonantes, números, conjuntos, relaciones, formas geométricas, colores, animales, ejercicios de recortar, trazar, pegar y rellenar.</p> 	<p>La cartilla es un objeto sistemático y lineal en el que no encontramos elementos narrativos, sino que encontramos ejercicios que funcionan como un proceso guía de aprendizaje convencional.</p>	
<p>Dinámicas</p> <p>Espacio de lectura: "La lectura un mundo por descubrir"</p> 	<p>En la primera actividad (Frizo) se dió una narrativa secuenciada de imágenes para narrar de forma oral un cuento.</p>	<p>La profesora propuso un espacio llamado "La lectura un mundo por descubrir" en un rincón del salón de clase propuesto para trabajar con los padres elementos narrativos con el propósito que los padres tengan un mayor compromiso con los procesos de aprendizaje de sus hijos. En el espacio se encuentra una mesa con una caja donde están los cuentos que llevaron los niños y elementos adicionales que usaron en su relato. El proyecto está en una etapa inicial y el primer ejercicio planteado fue el de frizo.</p> <p>Como actividad complementaria la profesora planteó una actividad de coloreado con el personaje principal del cuento.</p>	<p>El espacio propuesto por la profesora, puede lograr establecer la aplicación de los rincones Montessori y de re pensar el espacio del salón.</p> <p>También lograr involucrar más material de carácter narrativo y literario.</p>	

Imagen N° 6: Dinámicas y Material relacionado con la narrativa, Baby Club.

la lectura un mundo

por descubrir



Imagen n° x: Rincón de Lectura Baby Club

menciona en la investigación dadas por las prácticas de enseñanza y aprendizaje que se implementan en las aulas de clase donde los niños repiten y copian textos ajenos a su cotidianidad y en las cuales se prioriza estrategias que enseñan la escritura de manera segmentada, razón por la que a los niños y niñas se les dificulta la construcción de textos con sentido. De acuerdo a la problemática identificada en la investigación las docentes reiteran la necesidad de buscar alternativas pedagógicas que aborden la enseñanza de la escritura desde otros modelos.

Sensitiva nace con el objetivo de generar otras alternativas de aprendizaje para los niños y niñas dentro del aula de clase a través de herramientas diseñadas para fortalecer el proceso de aprendizaje de la escritura en los niños y niñas de nivel Jardín por medio del juego y la narrativa como elementos mediadores en el proceso de aprendizaje, además de establecer que sean herramientas que permitan tener en cuenta las necesidades e intereses de los niños y niñas y donde a través del Diseño Gráfico se cree una red de trabajo colectivo con los niños, niñas, docentes de nivel Jardín, asesores de tesis y profesoras especialistas en educación primaria y preescolar para establecer herramientas que respondan a dinámicas alternativas de aprendizaje.

2.3.1 Pregunta Problema

¿Cómo articular el Diseño Gráfico en los procesos de aprendizaje de la lengua escrita desde el aprestamiento para niños y niñas de 4 a 5 años de nivel Jardín del Centro de Estimulación Adecuada y Preescolar Baby Club del municipio de Piendamó?

CAPÍTULO 3: PROPUESTA DE DISEÑO

3.1 PLANTEAMIENTO

Desarrollar un prototipo lúdico-didáctico a través del cual se fortalezca el aprestamiento para aportar en el proceso de aprendizaje de la lengua escrita para niños y niñas de 4 a 5 años de edad de nivel Jardín considerando aspectos importantes en el proceso de aprendizaje como el contexto, necesidades, y en relación a las metodologías de trabajo implementadas en el aula de clase conceptos como el hacer conectado de manera directa con lo sensitivo y el juego; este último como estrategia que permite dinamizar el proceso de aprendizaje en los niños en edad preescolar produciendo en ellos un aprendizaje más significativo.

El prototipo mantiene el concepto de circuito dado que pretende fortalecer el proceso de aprendizaje de la escritura de manera que conserve un orden lógico a través del desarrollo de los ejercicios que las piezas plantean, iniciando con actividades de motricidad gruesa hasta llegar a las de motricidad fina.

Se plantea el prototipo como herramienta para estimular alternativas de aprendizaje e implementar dentro del aula de clase. Apoyando las actividades que plantea el docente al permitir que éstas puedan adaptarse a las competencias

con que los niños deben cumplir optimizando tiempos al docente al ser implementadas en las dinámicas escolares.

3.1.1 Objetivo General

Producir un prototipo que permita fortalecer el proceso de aprendizaje de la lengua escrita a partir del aprestamiento en etapas iniciales para niños y niñas de 4 a 5 años de edad de grado Jardín del Centro de Estimulación Adecuada y Preescolar Baby Club de Piendamó.

3.1.2 Objetivos Específicos

- Estudiar cómo se da el proceso de aprestamiento para la escritura en niños y niñas de 4 a 5 años de edad en grado Jardín.
- Desarrollar un proceso de acercamiento y observación en relación a los métodos de aprendizaje implementados en el aula de clase para el aprestamiento en el aprendizaje de la escritura de los niños y niñas de nivel Jardín.
- Realizar actividades que permitan identificar el nivel de aprestamiento de los niños y niñas

- Adecuar el prototipo en base a las observaciones encontradas en el proceso de estudio y observación.

3.2 PROYECCIÓN METODOLÓGICA

Se resalta la trascendencia que tiene el fortalecer las prácticas del Diseño Gráfico como una disciplina que trabaja y se articula a diferentes campos por medio del trabajo interdisciplinar fortaleciendo así otros modelos de trabajo que permiten desarrollar artefactos de conocimiento. Desde esta perspectiva el proyecto se trabajó no solo en acompañamiento de los niños, niñas y docentes a cargo de los grupos, también desde el inicio del proyecto como se ha mencionado anteriormente se ha contado con la asesoría constante de la Docente Mary Narváez con quien nació el proyecto y quien ha acompañado todo el proceso. De la misma forma fue posible contar con la asesoría de la Docente Adriana Sánchez, especialista en nivel preescolar quien contribuyó con sus aportes desde su especialidad para el desarrollo de las últimas etapas, con ella se evaluó, ideó y diseñó las piezas del segundo prototipo dirigido al aprestamiento.

3.2.1 Grupo de trabajo

A continuación se da una corta presentación de los integrantes del grupo de trabajo y de los proyectos de tesis de las docentes asesoras que se tomaron como referentes para el proyecto Sensitiva.

3.2.1.1 Mary Lucia Narváez

Docente área de Español-Grado Cuarto. Institución Educativa Los Comuneros - Popayán. Magister en Educación desde la Diversidad- Universidad de Manizales

Referente: “Proyectos de Aula y la Construcción de la Escritura en grado Primero del nivel de básica Primaria”

“Busca implementar una didáctica que favorezca el desarrollo de las habilidades escriturales en los niños y niñas del grado primero y de igual manera impactar en los niveles académico, social, institucional y personal no sólo de las instituciones intervenidas sino también de las docentes investigadoras. A nivel académico, se puede observar que la investigación permite la reflexión sobre las prácticas de enseñanza-aprendizaje que se llevan a cabo dentro del aula de clase, para desde allí, buscar estrategias pertinentes que ayuden a los niños a ser más competentes en el campo de la escritura” (Narváez, 2014).

3.2.1.2 Adriana del Socorro Sánchez

Docente Grado Preescolar. Institución Educativa Señora del Carmen – Popayán. Magister en Educación Modalidad Profundización Línea de Pedagogía de la Lectura y Escritura. Básica Primaria

Referente: “Aprender y compartir desde Texto en contexto: Relato pedagógico sobre una experiencia de enseñanza de la lectura y escritura en los primeros años de escolaridad”

“Es el resultado de una búsqueda permanente de nuevas formas de enseñanza, siendo un ejercicio continuo para promover la apropiación del lenguaje como construcción socio-cognitiva y afectiva, a fin de fortalecer procesos de aprendizaje que permitan al niño o niña aprender de manera significativa. La experiencia consiste en abordar los procesos de lectura y escritura, asumiéndolos como una oportunidad para integrar las experiencias cotidianas de las estudiantes con los lineamientos que se construyen en la escuela en torno a la educación básica y de calidad” (Sánchez, 2017).

Lejos de tomar solo como referente la tesis de Maestría de la profesora Adriana, la docente ha brindado un apoyo que ha sido importante durante las últimas etapas del proyecto dado que su experiencia como docente la ha enfocado a la enseñanza en el nivel de preescolar lo que permitió contar con una especialista idónea que ha acompañado el

proceso de manera permanente para el análisis, evaluación y prototipado de las piezas, convirtiéndose así en una de las asesoras constantes durante las etapas finales.

3.2.1.3 Norma Alexandra Rivera

Estudiante Décimo semestre - Diseño Gráfico. Universidad del Cauca

Mi interés en el tema de proyectos relacionados con niños en edades tempranas ha sido marcado desde el inicio de la carrera y se ha destacado desde algunos de los talleres, por medio del desarrollo de materiales implementados a través del juego para niños y niñas pequeños. Por otra parte cabe mencionar que el interés al centrarme ya en temas relacionados desde la pedagogía se atribuye a la experiencia vivida durante mi etapa escolar y a la que se enfrenta actualmente mi sobrina, donde a través de la observación de los procesos de aprendizaje en la escuela se hace evidente la necesidad de recurrir a dinámicas alternas que permitan el fortalecimiento de éstos dentro del aula de clase para niños y niñas en etapa preescolar como base indispensable para las siguientes etapas de escolarización.

3.2.2 Metodologías:

Como base del proyecto Sensitiva se parte desde el análisis de problemáticas identificadas en estudios de Tesis desde la pedagogía como es el caso del proyecto de Investigación de la docente Mary Narváez, donde se abordan las necesidades de niños y niñas en acompañamiento del o la docente dentro del aula de clase, en relación a cómo se dan los procesos de aprendizaje de la escritura en grado primero de básica primaria, y cómo se busca soluciones de manera grupal teniendo en cuenta la participación activa en dicha búsqueda del “usuario”, en este caso los niños y niñas en etapa preescolar.

Para fortalecer las prácticas del diseño gráfico en contextos educativos y ampliar el panorama del diseño en prácticas lúdicas y didácticas es importante indagar en metodologías y procesos que permitan el fortalecimiento del aprendizaje de la lengua escrita en las escuelas. Se identifican entonces referentes que resignifican métodos de aprendizaje desde la pedagogía, y que se vinculan a procesos investigativos desde el diseño gráfico con el propósito de innovar y fortalecer prácticas de aprendizaje lúdico didácticas.

Se parte entonces de dos posturas que reafirman lo mencionado anteriormente, iniciando con el método Montessori,

y cómo éste se relaciona con el Design Thinking¹⁴ en las prácticas del Diseño Gráfico.

Desde la pedagogía se aborda el Método Montessori en el cual el niño es el actor principal de todo el proceso de aprendizaje. Al revisar el texto “El Sistema Montessori” (Helming, 1969) es posible evidenciar que María Montessori¹⁵ planteó el rol del niño como el constructor de su propio ser; identificando que los métodos educativos rígidos debían cambiarse, el aula de clase debe re configurarse y el rol del profesor debe ser de guía que motive al niño y no como una figura dominante que impone el conocimiento, con el propósito de fortalecer los procesos de aprendizaje a través de material que estimule el cerebro, el intelecto, y la capacidad de comunicación infantil. Partiendo de este planteamiento general de Montessori se articula el proceso

.....

- 14 Metodología que se basa en un proceso proactivo para llegar a nuevas soluciones que generan un impacto positivo. Parte desde la empatía para conocer las necesidades y motivaciones de las personas, se beneficia de múltiples perspectivas y permite estar siempre en progreso. “El Design Thinking es aprender haciendo” IDEO LLC. Design Thinking para Educadores.
- 15 Médica Italiana que se especializó en áreas como la biología, la filosofía y la psicología, lo que permitió crear conocimientos e intervenciones sobre el desarrollo infantil que continúan vigentes hasta el día de hoy. Creadora del modelo pedagógico conocido como Método Montessori. Grecia Guzmán. ¿Quién fue María Montessori?

de aprendizaje de la escritura enfocado en el aprestamiento en etapas iniciales para niños y niñas de edad preescolar, teniendo en cuenta aspectos claves como los de motricidad gruesa y motricidad fina¹⁶ para el diseño y construcción de las piezas que conforman el prototipo.

Por otro lado al revisar el texto “Educar para un nuevo mundo” (Montessori, 1946) es posible evidenciar que es importante tener en cuenta que los procesos de aprendizaje en cualquier área de conocimiento básica, son más positivos cuando los niños están en su etapa más receptiva, donde el contacto con nuevos materiales genera nuevas experiencias de aprendizaje agradables y de mayor interés en sus edades tempranas; durante este proceso el profesor introduce poco a poco nuevos materiales y facilita un ambiente adecuado con muebles y material atractivo que permita fortalecer la curiosidad por aprender de los niños de forma libre y exploratoria. Por lo general 3 horas son importantes para que el niño explore y

.....

- 16 La motricidad gruesa y la motricidad fina permiten coordinar desde el cerebro los movimientos generales del cuerpo, involucrando los músculos finos y gruesos para movimientos que realiza en la vida cotidiana donde intervienen factores motrices, cognitivos y afectivos. Luis Cahavarría. Evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje en la etapa de aprestamiento de los estudiantes de la Escuela especial “Santa Julia Billiard” Primer semestre 2016: Propuesta innovadora de aplicación multimedia.

SENSITIVA · EXPERIENCIAS PARA EL APRENDIZAJE

despierte más interés por aprender; cada niño aprende a ritmos diferentes ya sea en forma individual o grupal.

El método Montessori en las diversas áreas de conocimiento como la vida práctica, sensorial, Lenguaje, matemáticas y Cultura contempla diferentes materiales que se toman como referentes para el desarrollo de las piezas; sin embargo al comparar la funcionalidad del material Montessori con la propuesta del proyecto Sensitiva se hace posible *identificar* que nuestro prototipo conformado por varias piezas plantea que su funcionamiento sea sistémico cumpliendo así con un orden lógico que se sigue teniendo en cuenta el proceso en que se da el aprendizaje del aprestamiento.

Desde el Diseño Gráfico se aborda la metodología del *Design Thinking* como metodología de fundamento para el desarrollo del proyecto en conjunto con conceptos como el de co creación¹⁷, implícito en esta metodología para abordar, conocer, empatizar, interactuar, y plantear soluciones con los actores implicados de manera directa en el contexto que

.....

17 La co-creación es una metodología de trabajo colectiva que considera a los usuarios de un diseño socios en su creación. Rosa Llop. Co-creación. La creatividad no es exclusiva



CAPÍTULO 3: PROPUESTA DE DISEÑO

plantea el proyecto, es decir los niños, niñas y la docente a cargo del grupo dentro del aula de clase.

De acuerdo con el documento “Design Thinking para Educadores” (IDEO LLC, 2012), se define el Design Thinking como un proceso proactivo que transforma necesidades y desafíos en oportunidades para el Diseño; es un proceso centrado en el usuario que parte de la empatía, comprensión de necesidades y motivaciones de los diferentes actores. Se beneficia de perspectivas múltiples que aportan desde la creatividad de los demás con el objetivo de generar soluciones positivas en el contexto escolar. Otro punto a tener en cuenta es que el Design Thinking por medio del aspecto experimental posibilita el fracasar y aprender de los errores lo que conlleva a que el proyecto se encuentre en una constante evolución y crecimiento.

Esta metodología puede fortalecer los procesos no solo del aprendizaje sino, de la configuración del sistema Montessori, desde la empatía, la colaboración, aspectos lúdicos y el trabajo interdisciplinar (Co-creación) entre los principales actores de la escuela.

Desde el Design Thinking se plantearon para el desarrollo del proyecto las siguientes etapas: Generar *empatía* con



Imagen n.º x: Rincón Sensorio motor. Montessori.

los diferentes actores para crear vínculos y lograr *definir* problemáticas concretas del contexto que conduzcan a *idear* posibles soluciones para seleccionar las mejores ideas, donde las diferentes disciplinas intervienen y aportan a soluciones que lleven a la construcción de un *prototipo* que involucra las fases anteriores a través del método prueba y error para *evaluar* y retroalimentar la propuesta final.

Como lo plantea la metodología del Design Thinking se parte del proceso de empatía y observación de los procesos de aprendizaje de los niños y niñas de ambas Instituciones que fueron abordadas para identificar las necesidades e intereses de los niños dentro del aula de clase. Todo este proceso se dio con la colaboración y el acompañamiento de las docentes de los grupos y de la docente Mary quien ha estado alimentando y evaluando de manera constante el proceso del proyecto. También se debe señalar el acompañamiento de la docente Adriana Sánchez quien es la especialista en el área de nivel preescolar y quien desempeñó un papel significativo durante las últimas etapas del proceso a través de sus valiosos aportes en la construcción y evaluación de dinámicas que alimentaban la formalización del prototipo.

Por otro lado y aunque el proyecto no los considera como actor principal dentro del proceso, se destaca también el acompañamiento de los padres de familia de los niños y niñas del Centro Pedagógico Montessori durante la etapa de observación y recolección de información.

En cuanto a la etapa de prototipado fue posible el acompañamiento y asistencia constante de personas expertas en ebanistería, costura Y electricidad para la bocetación y elaboración de las piezas.

Éstas perspectivas de diversos actores permitió que fuera posible identificar aspectos y conceptos claves que se consideran importantes en los procesos de aprendizaje de la escritura en niños de estas edades, pero también en cómo estos aspectos se convierten en relevantes para el diseño y elaboración de las nuevas piezas que conforman el prototipo.

3.2.3 Fases y Etapas del Proyecto

3.2.3.1. Fase 1: Recolección de Información

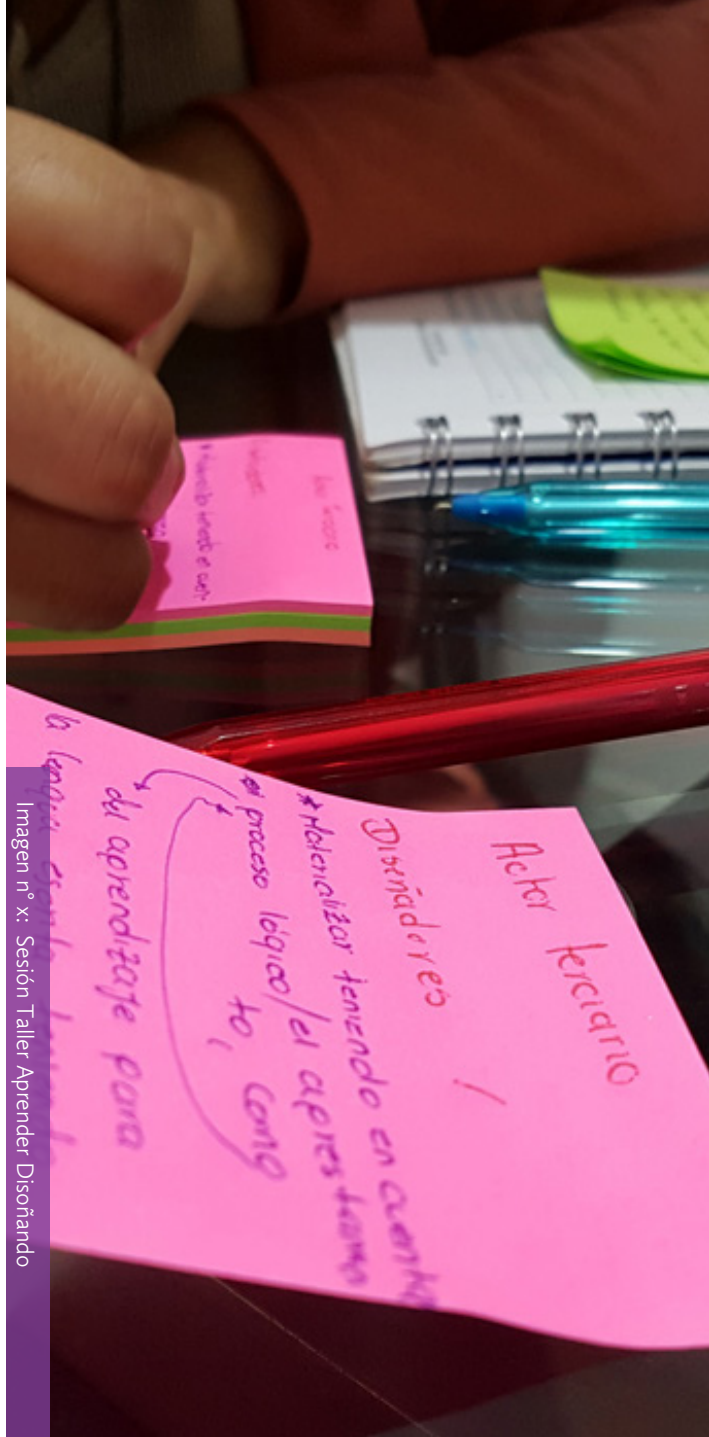
Durante esta fase se indagó más a fondo sobre la Metodología Montessori, en qué consiste, qué aspectos tiene en cuenta y cómo plantea que se den los procesos de aprendizaje de

los niños y niñas en edad preescolar; de la misma manera se indagó sobre el Design Thinking, en cómo se da los procesos de observación, análisis y recolección de información con los diferentes actores implicados dentro del proceso y las dinámicas que se consideran con el objetivo de definir en acompañamiento de las docentes especialistas aspectos que alimentaran la etapa de prototipar y evaluar.

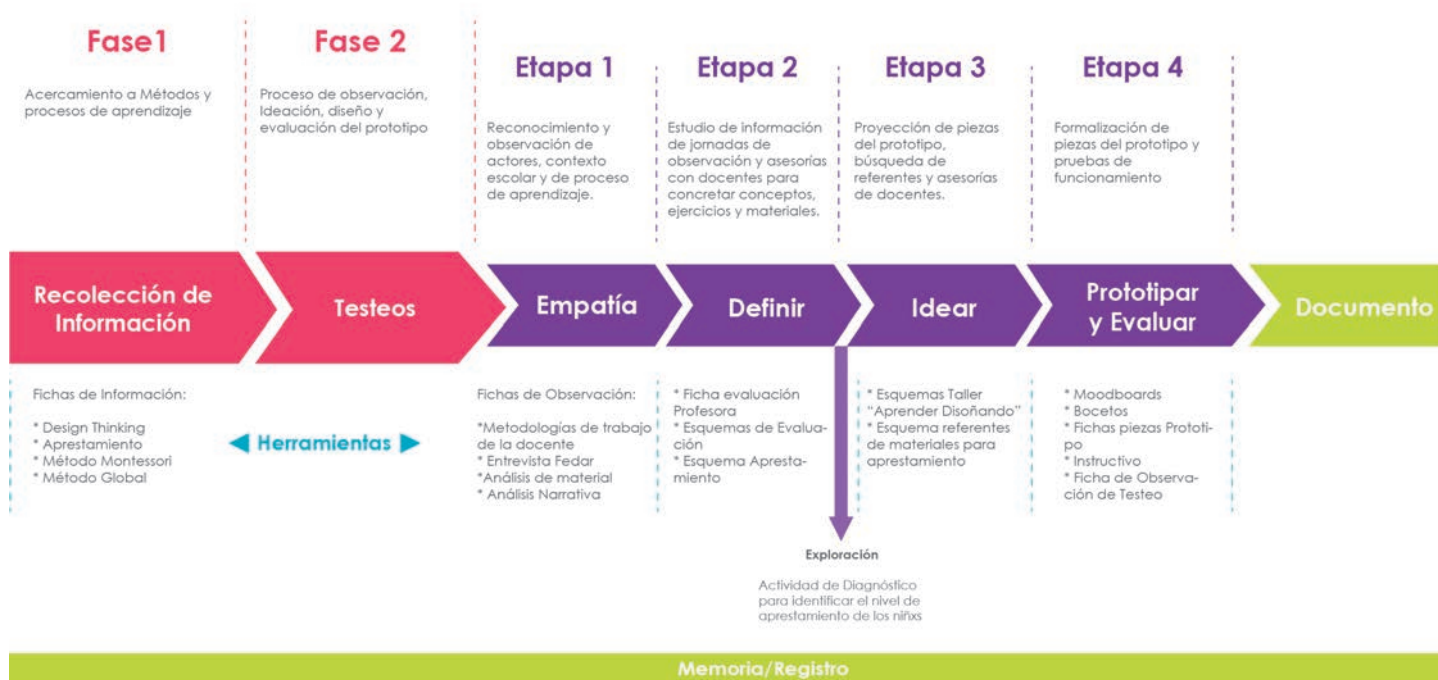
También se aborda el proceso de aprestamiento en edades tempranas, principalmente partiendo del aprestamiento para la escritura en niveles básicos donde se definen qué conceptos claves se consideran en el proceso de aprendizaje y qué se conecta directamente con la implementación de las piezas del prototipo.

3.2.3.1. Fase 2: Testeos

Fase que considera aspectos y dinámicas importantes en la recolección de información por medio de la observación, evaluación, análisis y desarrollo del prototipo número dos. Considera 4 etapas: 1. Empatía, 2. Definir, 3. Idear y 4. Prototipar y Evaluar. Entre las etapas 3 y 4 se lleva a cabo también un espacio para la exploración con el nuevo segmento de usuarios con el objetivo de diagnosticar su nivel de aprestamiento para el planteamiento de los ejercicios del nuevo prototipo.



Esquema Metodológico Sensitiva



CAPÍTULO 3: PROPUESTA DE DISEÑO

Fecha: Viernes 15 de Diciembre de 2017
Lugar: Sede Administrativa Centro Pedagógico Montessori
Ubicación: Sala de reuniones Sede Administrativa
Situación observada: Primer acercamiento a testeo de prototipo de Taller 8
Tiempo: 11:00 am - 11:30 am
Observador (es): Daniel Pérez - Norma Alexandra Rivera.

SENSITIVA
 Ficha Observación

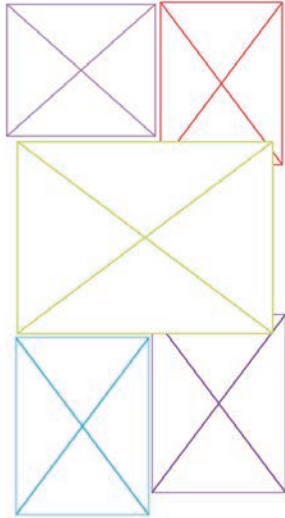
Descripción		Análisis	Imágenes
<p>Donde se hace un recuento detallado de la jornada, desde la llegada hasta finalizar la actividad, la descripción tiene en cuenta aspectos claves observados y se tomaba observaciones literales de lo que decían los niños, niñas y profesoras o del actor que se abordaba.</p>		<p>En esta casilla van datos particulares de lo que se observó en la jornada, se realiza dividiendo la situación de cada actor abordado, es decir, por ejemplo si se desarrollaba la actividad en el salón de clase se realizaba el análisis para niños y niñas, el de la profesora o profesoras, y además el análisis del espacio y los materiales que se utilizaban durante la jornada.</p>	<p>Espacio dispuesto para fotografías que evidencian durante la jornada de observación materiales, actores, dinámicas y demás aspectos importantes de la actividad.</p> 
Conceptos	Referentes	<p>Actores</p> <p>Espacios</p> <p>Materiales</p>	
<p>Siguiendo la línea de análisis en esta casilla se consignan los conceptos claves identificados en los campos anteriores.</p>	<p>En esta casilla se dan posibles referentes que se identifican en relación a la jornada de observación como por ejemplo de dinámicas, de materiales, o de métodos implementados en los procesos de aprendizaje de los niños y niñas.</p>	<p>Síntesis</p> <p>Teniendo en cuenta las subdivisiones dadas en la casilla anterior es decir actores, espacios y materiales se sacan puntos claves y más específicos de cada subdivisión como las emociones y características observadas.</p> <p>Actores</p> <p>Espacios</p> <p>Materiales</p>	
Criterios			
<p>Partiendo de los conceptos identificados se inicia ya con el planteamiento de criterios generales que permitan tener un acercamiento a aspectos formales para las piezas del prototipo.</p>			

Imagen N° 8: Fichas para recolección de Información.

SENSITIVA · EXPERIENCIAS PARA EL APRENDIZAJE

● **Jugabilidad:**

El conjunto de propiedades que describen la experiencia del jugador ante un sistema de juego determinado, cuyo principal objetivo es divertir y entretener de forma satisfactoria y creíble, ya sea solo o en compañía.

Universidad de Granada [UGR]
<http://ecefia.com/2010/09/que-significa-jugabilidad>

● **Aprendizaje:**

El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación.

Eured: Enciclopedia colaborativa en la Red Cubana
<http://www.eured.cu/Aprendizaje>

● **Usabilidad:**

se refiere al grado en que un producto puede ser usado por usuarios específicos para conseguir metas específicas con efectividad, eficiencia y satisfacción dado un contexto específico de uso.

Norma Internacional ISO 9241-11: Guidance on Usability (1998)
<http://www.guladigital.gob.cl/articulo/que-es-la-usabilidad>

	JUGABILIDAD	APRENDIZAJE		USABILIDAD
	Evaluación Profesora	Evaluación Diseñadores		Acercamiento a Criterios
		Positivo	Negativo	
Cajas	La docente evalúa la pieza teniendo en cuenta cada uno de los conceptos dados.	Señala los puntos positivos de cada pieza que se encontraron en los testeos después del proceso de observación. Evaluación estudiantes de Diseño.	Señala los puntos negativos de cada pieza que se encontraron en los testeos después del proceso de observación. Evaluación estudiantes de Diseño.	Según la evaluación realizada por ambos actores se establecen posibles criterios que direccionen la idea y diseño del prototipo # 2.
Collares				
Rompecabezas				
Tableros				



Imagen n° x: Sesión Taller Aprender Diseñando

CAPÍTULO 4: APROXIMACIÓN CONCEPTUAL

Se inicia partiendo de la necesidad de identificar conceptos importantes enmarcados desde las dos disciplinas en las que se basa el proyecto Sensitiva; La pedagogía y el Diseño Gráfico.

Desde la pedagogía se aborda como concepto principal el aprestamiento para la escritura, y como subconceptos los de motricidad gruesa y motricidad fina. Desde el Diseño Gráfico el aprendizaje significativo, el juego y la co-creación; adicionalmente se aborda el concepto de narrativa como mediador en el proceso de aprendizaje.

4.1 DESDE PEDAGOGÍA:

Se toma como concepto fundamental el “*Aprestamiento*”. El aprestamiento en niños y niñas de edad preescolar se remarca como un factor importante en el proceso de desarrollo y aprendizaje de los niños, el cual debe darse de manera estructurada y correcta con el fin de que los niños no presenten problemas relacionados con la escritura en niveles de escolarización más avanzados.

Desde el concepto general de aprestamiento se aborda éste como el conjunto de actividades organizadas de forma lógica abordando desde lo simple a lo complejo con el objetivo de desarrollar en el niño el pensamiento y el lenguaje; aspectos como lo sensorio-perceptivo, las operaciones lógicas, la coordinación motriz, la organización espacio-temporal, la resolución de problemas, la autodeterminación, la regulación de la conducta y la estabilidad emocional (Coll, 1990).

El concepto de aprestamiento está dado de forma general en los procesos de aprendizaje de los niños y de todo ser humano a lo largo de su vida, no obstante en este caso se aborda particularizándolo como *aprestamiento para la lengua escrita*, donde se toman además subconceptos puntuales como los de motricidad gruesa y motricidad fina.

Para entrar a definir conceptos como el aprestamiento para la escritura, la motricidad gruesa y motricidad fina se abordan autores especialistas en psicología y pedagogía como Lev Vygotsky, María Jesús Comellas, Anna Perpinyá, y Ernest Dupré.

4.1.1 Aprestamiento para la Escritura

Cuando se toma como actor principal al niño se define como un estado general de desarrollo mental, conceptual, perceptivo y lingüístico que le permite aprender a leer y escribir sin dificultad. Desde el docente, se refiere a la adopción de teorías y enfoques (constructivismo, aprendizaje significativo), a las actividades o experiencias planeadas, la determinación del tiempo y la manera de enseñar (aprendizaje guiado, aprendizaje por descubrimiento) para lograr la maduración progresiva de las habilidades del niño. (Villavicencio, 2013)

Vygotsky (1979) plantea que el aprestamiento implica una maduración en aspectos como:

- Maduración visual: permite identificar claramente objetos pequeños como una palabra o una letra.
- Maduración sensorio-motora: permite la ubicación espacial y la coordinación óculo-manual¹⁸.

.....

18 Habilidad cognitiva compleja, que nos permite realizar simultáneamente actividades en las que tenemos que utilizar los ojos y las manos. Los ojos fijan un objetivo y son las manos las que ejecutan una tarea concreta. Coordinación óculo-manual. Projardin.es.

- Maduración emocional: permite asumir retos y responsabilidades con naturalidad.

El aprestamiento dentro de su proceso considera áreas importantes como la psicomotricidad, la percepción, la cognición, y el lenguaje. Cada una de éstas desarrolla habilidades específicas que trabaja el niño durante el proceso de aprendizaje.

En este caso al enfocarse directamente en el aprestamiento para la escritura se dirige hacia el área que aborda la psicomotricidad, definiendo ésta como

“La capacidad que tiene el ser humano para coordinar desde el cerebro los movimientos generales del cuerpo, involucrando músculos finos y gruesos para movimientos que realiza en la vida cotidiana donde intervienen factores motrices, cognitivos y afectivos”.
(Tomás, 2010).

En el área de psicomotricidad los niños controlan mejor los movimientos del cuerpo, movimientos e impulsos emocionales, y tienen una mejor adaptación al medio.

El desarrollo de la psicomotricidad se da a nivel de tres partes (Dupré, S. XX):

- A nivel motor: Permite al niño dominar el movimiento corporal
- A nivel cognitivo: Permite mejorar la memoria, atención, concentración, y creatividad.
- A nivel social y afectivo: permite a los niños conocerse mejor ellos mismos, afrontar miedos y relacionarse con los demás.

Dentro de la psicomotricidad se encuentran componentes específicos como la motricidad gruesa y la motricidad fina, ambos relacionados de manera directa en cómo se da el proceso de aprendizaje de la escritura.

4.1.1.1 Motricidad Gruesa:

Afirman Comellas & Perpinyá que se hace referencia cuando se habla de motricidad gruesa al dominio de una motricidad amplia y armónica en sus movimientos lo que permite realizar actividades cotidianas. *“Para lograr el movimiento es necesario tener un dominio general y específico de los diferentes segmentos del cuerpo; destacando así el dominio corporal dinámico y el dominio corporal estático”.* (Comellas & Perpinyá, 2003).

Las autoras definen estos dos aspectos de la siguiente manera:

El dominio corporal dinámico: se define como la habilidad que se tiene para controlar diferentes partes del cuerpo y de moverlas siguiendo su propia voluntad. Éste tiene en cuenta aspectos como:

- Coordinación general: movimientos generales donde intervienen todas las partes del cuerpo
- Equilibrio dinámico: capacidad del niño para controlar su centro de gravedad
- Coordinación visomotriz: Se refiere a la coordinación de manos y pies al mismo tiempo.

El dominio corporal estático: se define como el control del cuerpo del niño cuando no está en movimiento. Éste considera aspectos como:

- Equilibrio estático: es el dominio corporal donde se mantiene la postura deseada
- Respiración: se utiliza para favorecer la ejecución de las tareas motoras
- Relajación: Como aspecto importante en relación a los miembros superiores para el dominio de la escritura

- Organización espacio-temporal: todo lo que se presenta de acuerdo a su contexto como objetos, acciones, sucesos, personas, y ayuda a los niños a orientarlos en relación del espacio-tiempo.

En conclusión la motricidad gruesa se define como la habilidad que el niño tiene para mover los músculos de su cuerpo, mantener el equilibrio, adquirir fuerza, agilidad y velocidad en los movimientos. Se refiere básicamente a los movimientos amplios del cuerpo como el control de la cabeza, girar sobre sí mismo, gatear, caminar, saltar, etc.

4.1.1.2 Motricidad Fina:

Según Comellas y Perpinyá la motricidad fina comprende todas las actividades que requieren de mayor precisión y un elevado nivel de coordinación.

La motricidad fina se vincula directamente con movimientos de poca amplitud realizados en conjunto de la coordinación óculo-manual, lo que significa la coordinación entre los miembros superiores (brazos, manos, dedos) y la vista.

Se destaca que para el buen dominio de la motricidad fina se hace necesario antes tener un buen dominio de la motricidad gruesa, un proceso lleva y favorece al otro de la

misma manera que afecta si no se da de manera correcta el primero (motricidad gruesa).

La motricidad fina se divide a su vez en tres subcategorías: motricidad facial, motricidad gestual y motricidad manual. Al direccionarse al tema de la escritura Sensitiva se enfoca entonces en la motricidad manual, y a su vez de manera general se consideran aspectos como:

Coordinación manual: Cuando los niños utilizan ambas manos para el desarrollo de sus actividades con la necesidad de favorecer cada una de ellas por separado hasta que finalmente se presente un mayor dominio por una de las dos.

Coordinación visomanual: Se define también como coordinación óculo-manual y se refiere como anteriormente se plantea a la interacción del ojo con la mano con el fin de desarrollar una actividad.

Coordinación grafoperceptiva: ésta tiene en cuenta un elemento adicional y ajeno al cuerpo, se considera ya no solo elementos como el dominio de los músculos y el manejo del cuerpo sino que pasa a considerarse objetos como lápices, marcadores, y colores; herramientas utilizadas con el fin de realizar trazos.



4.2 DESDE EL DISEÑO GRÁFICO:

Se busca fortalecer las prácticas del Diseño Gráfico en contextos educativos desde diferentes disciplinas que se articulan y favorecen el desarrollo y la implementación de herramientas lúdico didácticas que se puedan poner en funcionamiento en el aula de clase. Herramientas pensadas y diseñadas para fortalecer el proceso de aprendizaje de la escritura desde el aprestamiento en niveles básicos para niños y niñas de nivel Jardín en un rango de edad de 4 a 5 años.

Desde el proceso de estudio de metodologías y conceptos relacionados con el aprendizaje, observación, análisis, evaluación, y desde el acompañamiento constante de actores directamente implicados en el contexto educativo se hace posible identificar conceptos claves y de relevancia dentro del proceso de aprendizaje de los niños como el aprendizaje significativo desde el hacer, lo sensorial y lo manual. Estos conceptos marcan una pauta importante también en la etapa de creación e implementación del prototipo que se plantea, articulando éstos de manera directa con el proceso de aprendizaje y a la vez con criterios establecidos para las piezas a diseñar.

Teniendo en cuenta que el proyecto aborda como tema principal el aprestamiento para la escritura en niveles básicos para niños en etapa preescolar se parte desde la concepción de tomar el cuerpo como un objeto de aprendizaje, donde por medio de la implementación de las piezas se proponen actividades pensadas para estimular las habilidades que los niños deben desarrollar en dicha etapa.

Para fundamentar lo anteriormente dicho se referencia a lo expuesto en el artículo de psicomotricidad de Eneso¹⁹:

“De esta forma, gracias a lo “corporal” se van experimentando cambios que mejoran el resto de capacidades y favorecen el aprendizaje. Por ello, es importante encontrar materiales que nos ayuden no solo a potenciar la parte “motora” sino a integrarla en el desarrollo como una pieza más para la evolución de la persona en su globalidad, en sus aspectos físicos, sensoriales y cognitivos en relación al entorno social en el que se desenvuelve”

19 Empresa Española que desarrolla, distribuye y adapta ayudas técnicas para personas con discapacidad. A través de productos funcionales, asequibles y fáciles de utilizar.

4.2.1 Aprendizaje Significativo

Según Ernesto Yturralde²⁰ el aprendizaje significativo se da cuando hay una participación activa por medio de la experimentación, lo que permite que quien aprende lo haga de manera consciente. Por otra parte de acuerdo a la observación de las dinámicas de aprendizaje implementadas en el aula de clase fue posible identificar que los niños y niñas aprenden cuando hacen de la misma manera que muestran más interés en actividades que implican el moldear y armar, motivo por el cual se busca que las piezas del prototipo consideren aspectos como éstos donde los niños desarrollen la estructura de la letra a través de la experimentación con diferentes materiales.

En el aprendizaje significativo los docentes cumplen el rol de facilitadores que crean entornos donde quien aprende entiende claramente el objetivo del aprendizaje. Es el que permite aprender de nuevas situaciones en contextos reales

.....

20 Consultor Senior en el área del Desarrollo Organizacional para varias instituciones, empresas comerciales, industriales y de servicios en 16 países y en varios proyectos para Agencias de las Naciones Unidas. Creador del sistema Debriefing Cards[®] y Debriefing Balls[®] para potenciar procesamientos en procesos de aprendizaje. Certificado en el Sistema Open Cards de Técnicas Projectivas y Coaching EGE Equine Guided Education.

donde más que memorizar busca entender lo que está aprendiendo ya que el proceso de aprendizaje se da desde una participación activa donde el docente pregunta para que el estudiante reflexione y llegue a sus propias conclusiones. (Yturralde, 2018).

Según Yturralde asegura que el aprendizaje significativo se da cuando el docente vincula nueva información con la que el estudiante ya posee y que éste se da a través de la utilización de la metodología experiencial para promover el auto descubrimiento.

4.2.2 Juego

Johan Huizinga en su libro Homo Ludens (1968) plantea el concepto de juego como una actividad de libertad que está regida por unas reglas y límites dentro de un espacio y tiempo que ha sido aceptado por quien desempeña dicho ejercicio; ésta permite pensarse de una manera diferente mientras se juega experimentando sensaciones de tensión y emoción en quien desarrolla el juego.

En este caso se adopta el juego como un importante canal a través del cual se permite que los niños reciban aprendizaje

por medio de experiencias dadas en el salón de clase y en relación a su contexto.

Se aprovecha éste ya que estimula la participación de los niños en las actividades que se plantean como juego. Este concepto es importante para el proyecto ya que determina que el prototipo es un dispositivo que busca otras alternativas de aprendizaje que motiven a través de interfaces aspectos particulares de los actores (niños y docentes) como las emociones, los sentidos, y el contexto para que se articulen a los procesos de aprendizaje de la escritura y el aprestamiento como dinámicas educativas.

4.2.3 Co-creación

Como se ha mencionado con anterioridad el proceso de co-creación es fundamental durante el desarrollo del proyecto dado que se hace necesaria la participación no solo de actores directos como niños, niñas y docentes; sino que también se articulan docentes especialistas en educación primaria y preescolar, personas con experiencia en costura, electricidad, y ebanistería quienes asesoran en diferentes fases y etapas del proyecto con el fin de tener diversas perspectivas que permitan fortalecer las piezas propuestas para el prototipo

número dos y que respondan de manera adecuada a las necesidades de los niños y niñas de preescolar.

Se define como una nueva forma de ver el diseño donde al grupo habitual de trabajo se suman la iniciativa y la creatividad de otros perfiles que aportaban ideas generalmente como agentes externos: el investigador, el cliente y la persona que finalmente se beneficiará con el resultado del diseño: el usuario.

“La co-creación es una metodología de trabajo colectiva que considera a los usuarios de un diseño socios en su creación. Liz Sanders²¹ de Make tools, empresa pionera en aplicar co-creación en sus procesos, establece distintos tipos de co-creación dependiendo de las fases del proceso de diseño en que tenga lugar. Principalmente se resumen en dos: la co-creación en el pre-diseño y la co-creación en el post-diseño.”
(Rosa Llop, 2012).

Liz sanders define como objetivo de la co creación en la etapa de pre-diseño tres pasos: “*el hacer, el narrar, y el actuar*”.

.....


21 Fundadora de Maketools. Doctora en Psicología Experimental y Cuantitativa. Ha introducido herramientas, técnicas y métodos que se utilizan hoy en día para inspirar el diseño desde una perspectiva centrada en el ser humano. ELISAVA. Escuela Universitaria de Barcelona. Diseño e Ingeniería.



Imagen n° x: Sesión Taller Aprender Diseñando

El proceso de creación colectiva busca que las personas se empoderen y aporten ideas desde sus necesidades y experiencias laborales y cotidianas para aportar soluciones a problemáticas del contexto concreto, teniendo en cuenta que todas las personas son creativas, tienen sueños y pueden

llenar vacíos desde sus experiencias que tal vez el diseñador no podría tener en cuenta. Los diseñadores deben proponer herramientas que aporten a la experiencia de trabajo y que aborden sus intereses con el fin de desarrollar un diseño final que cumpla con las necesidades de los usuarios.



CAPÍTULO 5: CREACIÓN

5.1 TESTEO DE PROTOTIPO 1 EN MONTESSORI Y BABY CLUB

De acuerdo a las necesidades presentadas en el Centro pedagógico Montessori donde se llevó a cabo el primer testeo se modificó el prototipo para realizar una actividad en el acto de clausura de la Institución conectando la narrativa de las piezas con una salida que habían realizado los niños al Zoológico, de la misma manera se utilizó las piezas con dicha narrativa para la prueba en Baby Club.

La narrativa fue creada por la profesora Mireya quien estaba a cargo del grupo de los niños y niñas del Centro Pedagógico Montessori. La profesora inventó un cuento donde los personajes principales de la historia eran 5 de los animales que habían visto en el zoológico y los cuales sus nombres se relacionaban con cada una de las vocales. A continuación el cuento que se creó para el desarrollo de la actividad.²²

-
- 22 Hacer:** Estas son herramientas para hacer. Pueden ser colores, formas, imágenes, que ponemos a su disposición para que las personas se junten y exploren sus propias ideas y sueños para un futuro dentro del proyecto. Suelen ser muy ambiguos para dar la posibilidad a distintas interpretaciones. Hay maquetas, productos y prototipos, mapas, collages y líneas de tiempo, imaginación del proceso.

5.1.1 Historia los animales del zoológico

Estaba el águila volando por encima de las nubes con su largo y suave plumaje buscando alimento, pues tenía mucha hambre y bostezaba repetidamente; cuando miró hacia abajo y vio un gran pez en el río; bajó a toda velocidad he introdujo sus garras en el agua y sacó su deliciosa cena.

Llevó su almuerzo que había sacado del agua y lo dejó en la arena; se puso su servilleta, lavó sus garras y se destinó a comer. Cuando estaba en su almuerzo salió de su madriguera su amigo el erizo, éste le dijo ¡veo que estás almorzando un delicioso pescado! Y replicó el águila ¡siiiiiiiiii que rico está! El erizo le dice al águila ¿podrías compartir tu delicioso almuerzo conmigo? El águila pensó por un momento y decidió compartir su presa con el erizo pues el pescado era muy grande.

.....

Narrar: Entonces tienen la tarea de representarse en sí mismos, en su casa, en el trabajo y en el futuro. Las personas cuentan sus sueños, cuentan relatos, para compartir sus experiencias

Actuar: Es simular, inventar, jugar roles. Validar el prototipo. Busque que los actores implicados exploren el prototipo, encuentre pequeños detalles para mejorarlo y de todo esto se concrete el diseño final. Liz Sanders. Cambios y Co-creación en distintas disciplinas de Diseño.

Después de haber almorzado decidieron hacer su siesta en el árbol más frondoso de la selva, interrumpiendo la siesta de la señora iguana que se encontraba muy cansada porque había tenido un día muy difícil, pues había acabado de poner sus huevos y los había cubierto con tierra para abrigo y para que nadie los molestara.

¡Cuando ocurre algo inesperado! el oso estaba merodeando donde ella tenía a sus futuros hijos; bajó de prisa y le informó al oso... mira señor oso, tengo a mis huevitos descansando y te pido por favor no los molestes y no interrumpas su sueño. El oso muy sorprendido y enternecido por los hijos de la iguana replica: tranquila señora iguana, yo también ayudaré para que tus hijos estén a salvo y tranquilos, solo quiero un poco de deliciosa miel, pues el olor me ha traído hasta acá y cada vez huele más delicioso.

Al escuchar esto, la urraca pensó: este oso es bien perezoso debería subir a un árbol y desde allí observar algún enjambre de abejas, pues donde hay abejas hay miel. Pues la urraca es considerada uno de los animales más inteligentes de la tierra, y se dirigió al oso y le propone que suba al árbol más alto y que de allí divisé alguna colmena cerca, pues el oso que era perezoso no hizo caso a la inteligente urraca y siguió su camino encontrando más allá una rica miel.

Testeos Prototipo #1

Centro Pedagógico Montessori

Descripción de Actividad

Se ubicó las piezas en el piso para mayor comodidad de los niños y niñas dado que el espacio era un poco reducido ya que se llevó a cabo en la sala de la sede Administrativa de la institución. La actividad se desarrolló con 5 niños: primero se ubicaron en línea recta las 5 cajas que contenían dentro diferentes materiales como: la caja de la "A" tenía agua, la de la "E" ramas, la "I" tierra, la "O" miel, y la "U" tenía alpiste; cada una relacionada con la narrativa y que los niños experimentaban a través de los sentidos. También se encontraba al lado de cada caja el correspondiente collar con la imagen de la vocal por un lado y por el otro la imagen de un animal y su nombre. Con ayuda de la profesora cada niño exploraba su caja y tomaba el collar y se lo ponía después de reconocer el animal que tenía, su nombre y la vocal.

En la fase del rompecabezas cada niño identificaba las piezas que le correspondían por el color que tenía y la forma de la letra; aquí se pidió a los niños que teniendo en cuenta la forma de la vocal que tenían en el collar armaran el rompecabezas con las piezas que encontraban. Desde este punto se presentó intervención de los padres de familia quienes ayudaron a sus hijos a terminar los ejercicios.

Finalizaban con los tableros donde los niños identificaban el animal que le correspondía, éstos tenían un párrafo donde completaban las espacios con una línea base para dibujar la vocal siguiendo la imagen del collar y siempre guiados por parte de la profesora varios de los niños necesitaron ayuda de sus padres para identificar los espacios para dibujar la vocal. Al terminar los padres de familia leyeron a cada niño el párrafo que tenía el tablero, por tiempo no se leyó a nivel grupal.



Exploración cajas Montessori

Modificación de prototipo

Para la actividad de clausura se adaptó una nueva narrativa propuesta por la docente a cargo del grupo que tenía en cuenta algunos de los animales observados mediante la visita que habían realizado al Zoológico días antes.

* Collares: se modificaron por una de las caras donde llevaban la imagen del animal con el nombre, éste iniciando con la vocal que se encontraba del otro lado.

* Tableros: se ubicaron impresos los nuevos párrafos con la historia de cada uno de los animales además de la imagen de cada animal según la vocal para que los niños la identificaran.

Evaluación

* Para los niños fue sencillo identificar los animales y sus nombres en los collares ya que días antes los habían visto y habían desarrollado actividades dentro del aula de clase.

* En los rompecabezas hubo algo de dificultad dado que debido a los cortes redondeados no se reconocía el lugar correcto de la ubicación de cada pieza y en algunos casos no se podían incrustar fácilmente.

* El nivel de los niños en la institución mostraba ser avanzado dado que ya habían visto las vocales y por la implementación de didácticas a través del método global mostraban un mayor reconocimiento de ciertas letras y palabras.

* Los niños y niñas no tuvieron dificultad para dibujar la vocal, a excepción de la niña con problemas de motricidad y la niña con síndrome de Down a quienes se les complicó un poco pero finalmente la dibujaron.

* Los párrafos son extensos lo que dificultó el poder identificar fácilmente los espacios para dibujar la letra.

* Piezas como las cajas debían repensarse para que ofrecieran mayor resistencia y seguridad en su armado. En los tableros proponer intercambiables para trabajar diversas temáticas.

Centro de Estimulación Adecuada y Preescolar Baby Club

Descripción de Actividad

Se llevó a cabo la dinámica con 5 niños en el salón de clase de Jardín, es un espacio pequeño ubicado en el segundo piso de la Institución. Las piezas se ubicaron sobre mesas plásticas de colores que utilizan para sus clases.

Primero se ubicaron en 2 mesas las 5 cajas y al lado el collar correspondiente; esta vez las cajas tenían el mismo contenido del testeo anterior; es decir agua, ramas, tierra, miel, y alpiste. La dinámica era la misma, la profesora explicaba a los niños la actividad y ellos exploraban el contenido de las cajas a través de sus sentidos; revisaron las cajas y reconocieron los materiales sin problema pero hubo dificultades con los collares dado que no reconocieron varios de los animales y tampoco sus nombres.

Con los rompecabezas sucedió algo similar que en Montessori, dado que cada rompecabezas no tiene muchas piezas no muestra mucha dificultad el armado pero sí sucede cuando los niños trataban de introducir las piezas en la base y por los cortes era un poco complicado ya que no encajaban de manera correcta. La forma y colores permitía identificar a los niños las piezas del rompecabezas que le correspondía.

Con los tableros la profesora mostró temor al decir que ellos no iban a realizar el ejercicio ya que aún no se habían enfrentado a la escritura como tal, sin embargo cuando se les explicó ellos dibujaron las vocales realizando garabatos con los que se podía notar aspectos de escritura primitiva, sus trazos eran grandes, irregulares y en algunos casos ocuparon varios espacios del párrafo. Se concluyó con sorpresa de la profesora al observar la respuesta positiva de los niños sobre todo en la última etapa; se hizo la lectura del cuento donde se contextualizaron una vez más los materiales, las vocales y los animales que se encontraron.



Exploración cajas Baby Club

Modificación de prototipo

Cuando se llevó a cabo el testeo en Baby Club se tuvo en cuenta la misma narrativa utilizada en Montessori, pero el cuento se modificó de tal manera que se usaron 5 líneas de texto como máximo. Al considerar este cambio solo se modificaron las piezas de los 5 tableros donde se ubicaron párrafos más cortos con una tipografía de puntaje mayor; las demás piezas se conservaron de la misma manera.

Evaluación

* Se hizo necesaria la explicación por parte de la profesora de los diferentes animales ya que son animales ajenos al contexto de los niños y varios de ellos no los habían visto a diferencia de los niños de Montessori.

* En relación a los materiales de las cajas hubo dificultad con el alpiste pero fue aún más notorio con los nombres exactos de los animales dado que ellos lo identificaban con animales más comunes para ellos y que tenían rasgos similares.

* Se confirma una vez más que en el caso de piezas como el rompecabezas es necesario algún tipo de guía que direcciona la ubicación de las piezas para armar la letra correctamente.

* Los niños y niñas se encuentran en un nivel menor de aprendizaje de las vocales y las letras en relación a los niños de Montessori. Son niños que estaban en un proceso inicial de escolarización.

* En los tableros se presenta un resultado muy significativo que evidencia rasgos de la escritura que permiten apuntar a direccionar la dinámica a ejercicios de aprestamiento básico para la escritura.

5.1.1.1 Síntesis evaluación

En las siguientes tablas se presenta los puntos claves obtenidos en las evaluaciones realizadas después de los testeos en ambas Instituciones por parte de la profesora a cargo del grupo de Jardín, de Daniel Eduardo Pérez y Norma Alexandra Rivera estudiantes del programa de Diseño Gráfico. Las evaluaciones se llevaron a cabo teniendo en cuenta los 3 conceptos antes mencionados como criterios claves en la interacción, funcionamiento y durabilidad de las piezas.

Adicional a la evaluación realizada con la docente a cargo del grupo, también se lleva a cabo una revisión de las piezas con las docentes Mary Narváez profesora de primaria y Adriana Sánchez especialista en Nivel Preescolar.

La profesora Mary manifiesta:

*“Según lo observado en la evaluación del prototipo los niños se encuentran en una etapa inicial de **aprestamiento donde es importante aprender el manejo de su cuerpo antes de llegar a la escritura**; deben realizar ejercicios de motricidad fina es decir trabajo de coordinación ojo mano, donde trabajan movimiento de las manos, la fuerza en los dedos, además de aspectos de lateralidad donde van aprendiendo el manejo de la mano.*”

En las primeras etapas de aprestamiento se debe trabajar con diferentes materiales que ayuden a desarrollar la motricidad fina además de que permitan realizar los primeros trazos de forma exploratoria pero siempre en acompañamiento de la profesora que guíe la forma correcta de hacerlo para que los niños reconozcan rasgos de la letra como derecha, izquierda, arriba, abajo (direccionalidad)”.

Por su lado la profesora Adriana menciona:

“El niño aprende a partir de la experiencia, aprende a escribir observando el modelado de la escritura (de la profesora), aprenden a leer y a escribir a partir de procesos de abstracción es decir tomando textos compuestos a partir de la experiencia.”

Desde mi experiencia como profesora he concluido en que es importante iniciar el trabajo con los niños con ejercicios de motricidad gruesa ya que ésta conlleva a la evolución de su motricidad fina. Se inicia con ejercicios por fuera del salón de clase donde aprenden aprestamiento pero no en el papel sino a partir del cuerpo en relación al espacio; Si las niñas no pueden caminar en línea recta o sobre una línea, son las que van a tener mayor dificultad para entender los espacios en el cuaderno, esto es cuestión de aprestamiento.

Los ejercicios que se plantean son caminar en línea recta, curva, conservar el equilibrio, saltos, ejercicios de agarre, desarrollo de la fuerza y trabajo en equipo, ejercicios de lateralidad y direccionalidad, ejercicios de serie, memoria y patrones.”

Jugabilidad				
	Evaluación Profesora	Evaluación desde Diseño		Acercamiento a Criterios
		Positivo	Negativo	
Cajas	Da respuesta a la realidad de observar y relacionar los materiales que descubre dentro de la caja, le permite ampliar su creatividad y conocimientos	<p>Permite incentivar la curiosidad en los niños al contener dentro un elemento sorpresa.</p> <p>Permite el uso de diferentes elementos a través de materiales cotidianos que abordan temas de aprendizaje específicos.</p>	<p>Se limitan a ser un contenedor, no ofrece otras experiencias en relación al juego.</p> <p>Genera confusión dado que algunos materiales dentro de la caja no se relacionan directamente con las vocales como se había pensado inicialmente.</p>	<p>Abordar aspectos desde lo sensitivo para fortalecer procesos de aprendizaje con diferentes materiales y temáticas relacionadas a la cotidianidad de los niños.</p> <p>Implementar ejercicios de aprestamiento y de motricidad fina para que los niños fortalezcan las coordinación ojo - mano (Viso - Motor)</p>
Collares	Permite interactuar con sus compañeros y dialogar e identificarse en el grupo de la vocal	Posiciona al jugador en las diferentes etapas del circuito	Su objetivo como guía para resolver los retos de las demás piezas gráficas es olvidado ya que es poco visible para los niños	Permitir al niño solucionar retos relacionados a conceptos de aprestamiento como lateralidad, percepción y cognición.
Rompecabezas	Relaciona y organiza las fichas correspondientes en las silueta del rompecabezas	<p>Genera experiencia de motivación al armar el rompecabezas.</p> <p>Experiencia de la percepción espacial y lógica de la construcción.</p>	No propone una guía visual que permita al jugador encajar las piezas de forma correcta.	Estimula al niño para identificar problemas, generar hipótesis, y dar posibles soluciones (El armar)
Tableros	Interactúa, escucha y se enamora de la literatura.	Ofrece la experiencia que permite experimentar con la preescritura (El niño realiza sus primeros trazos).	Se aleja del concepto de juego dado que se limita solo a escribir, la pieza no funciona con otro objetivo. "Hace apensar que el niño hace su tarea"	Establecer piezas que con el juego estimulen experiencias divertidas de aprendizaje para ejercicios de aprestamiento (motricidad fina y gruesa)

Imagen N° 11: Evaluación de Piezas según concepto de Jugabilidad.

SENSITIVA · EXPERIENCIAS PARA EL APRENDIZAJE

Aprendizaje			
Evaluación Profesora	Evaluación desde Diseño		Acercamiento a Criterios
	Positivo	Negativo	
Esta herramienta nos ofrece la facilidad de dar a conocer en la realidad, el aprendizaje a través de texturas que nos relaciona en este caso con las vocales.	Propone a través del uso de diferentes materiales nuevas narrativas para iniciar el proceso de aprendizaje de la escritura.	Difícil relacionar el material que va dentro con la vocal dado que así se había pensado al inicio para el aprendizaje de las vocales. No se aprovechó el potencial del material desde lo sensitivo para generar un aprendizaje significativo y consciente en los niños.	Estimular lo sensitivo desde el uso de materiales que se conecten más con la cotidianidad y el entorno de los niños. Proponer ejercicios de motricidad fina y aprestamiento como: * Rasgado * Plegado * Moldeado * Agarre
Permite observar la imagen para asociarla con la vocal que corresponde y de esta manera identificar la silueta de la misma	A través de los aspectos visuales y gráficos permite relacionar la imagen con la palabra. Observa y reconoce la letra, la palabra que contiene la letra y relaciona la imagen	Es limitado dado que sólo se diseñó para aprender las vocales.	Proponer ejercicios de grafo motricidad e implementar otras letras. Tener en cuenta parámetros visuales que guíen al uso correcto y se complementen con conceptos de aprestamiento derecha, izquierda, arriba, abajo, etc.
Observa la silueta e identifica la vocal que le corresponde	Por medio del armado reconoce la estructura de la letra Desarrolla la coordinación viso-motora y aspectos de espacialidad y lógica	No sugiere la manera correcta en la que se debe construir la letra (trazo en la escritura)	Sugerir piezas que se construyan y al mismo tiempo funcionen con ejercicios de coordinación viso motora con la ayuda de guías visuales que faciliten su construcción.
Relaciona las letras con las imágenes, texturas, y vocales aprendidas	Genera indicios que las vocales hacen parte de las palabras, oraciones y párrafos. Explora un primer acercamiento a la escritura de forma intuitiva y experimental	La escritura es un nivel más avanzado en el que los niños ya deben tener claros ciertos aspectos de aprestamiento (se adelanta)	Debe conectar más con la narrativa para unir cada pieza con los ejercicios para el aprestamiento y que se familiarice con un contexto cotidiano como el de la escuela

Usabilidad			
Evaluación Profesora	Evaluación desde Diseño		Acercamiento a Criterios
	Positivo	Negativo	
Esta herramienta facilita el manejo para que los niños puedan interactuar y de la misma manera reconocer las texturas u objetos que se encuentran dentro de ellas y así mismo poder socializar con el tema central	<p>Tamaño adecuado para contener objetos para que los niños introduzcan la mano.</p> <p>El ser desarmable facilita su almacenamiento y transporte.</p>	<p>Se debe pensar en 5 cosas diferentes y no se ajusta a los tiempos de clase.</p> <p>El armado representa pérdida de tiempo y no ofrece estabilidad de armado.</p> <p>No permite conectar las piezas con conceptos de aprestamiento.</p>	<p>Conectar la narrativa con la función de la caja; proponer el armado a través de ejercicios de motricidad fina como armar con cordones, velcro, botones para abrochar etc...</p> <p>Proponer a través de ejercicios de aprestamiento conceptos como tamaños (grande, mediano, pequeño) con cajas que se diferencien por su tamaño y color.</p>
Le da el uso adecuado portándolo en su cuerpo y de la misma manera poder indentificarse con la vocal que le correspondió.	Es fácil de poner, manipular y la visualización a primera instancia de la vocal es directa, su lectura es fácil.	<p>Pieza que en cierto punto pasa a ser ornamental más que funcional; la profesora debe recordar constantemente su función.</p> <p>Limita trabajar otros temas dado que se debe imprimir y pegar cada vez que sea necesario.</p> <p>La tipografía particularmente en la "U" no permite identificar la forma correcta de la letra.</p>	Transformar la pieza en una pieza más visible que genere un objetivo más relacionado al concepto de aprestamiento (psicomotricidad), por medio de ejercicios que contemplen el concepto de palabra-imágen.
El manejo de las fichas le permite armar la silueta de las vocales.	El tamaño del rompecabezas (15x15cm) y el material de las piezas (MDF) permite una mayor resistencia de las mismas, no es pesado y es fácil de manipular.	No se cuenta con ayudas visuales que identifiquen la posición correcta de las piezas y cómo se debe hacer correctamente la letra	<p>Relacionar de manera más directa con la narrativa.</p> <p>Construir piezas resistentes y de fácil manipulación para los niños, y que fortalezcan el aprendizaje del aprestamiento en relación a la motricidad fina en conceptos como tamaños, lateralidad y pinza, teniendo en cuenta ayudas visuales que faciliten su construcción</p>
Coloca en cada espacio la vocal que le corresponde.	Para escribir ofrece una base sólida que facilita la acción de apoyar la mano en el formato.	<p>No se generó como panel expositivo que concluye la actividad.</p> <p>Limita para trabajar otras temática (imprimir y pegar).</p>	Proponer para la conclusión un ejercicio de preescritura que permita a los niños desarrollar la actividad por medio de la exploración desde la grafomotricidad.

Imagen N° 13: Evaluación de Piezas según concepto de Usabilidad.

5.1.2.1 Conclusión

Al considerar las necesidades del nuevo grupo de niños y niñas de Baby Club y la evaluación de las piezas del prototipo 1 realizada en acompañamiento de la docente de Jardín, la docente de primaria y la profesora especialista en preescolar, se concluye entonces en la importancia de implementar en la propuesta ejercicios relacionados a los conceptos de motricidad gruesa y motricidad fina como conceptos base del aprestamiento en las piezas del prototipo, con el fin de responder al nivel de aprendizaje de los niños ya que el prototipo #1 solo permite fortalecer el aprendizaje de las vocales, y no considera ejercicios que trabajen la motricidad como base del aprestamiento. Sin embargo se establece que a través de la evaluación realizada fue posible identificar aspectos positivos de las piezas como el incentivar la curiosidad, desarrollar aspectos que permitan conocer e identificar la letra desde su forma, y permitir trabajar el trazo de una forma exploratoria, éstos como puntos claves en la ideación y diseño del nuevo prototipo.

Durante la etapa de observación de métodos y dinámicas de aprendizaje implementadas en Baby Club también fue posible percibir que la profesora busca crear otras actividades y desarrollar materiales alternativos para implementar con los niños y niñas dentro del aula de clase, lo que facilita

plantear dinámicas desde conceptos de aprestamiento para el aprendizaje de la escritura ya que se muestra disposición y colaboración para llevar a cabo el proceso de ideación y desarrollo de las piezas del siguiente prototipo. En respuesta a esta necesidad de la docente y teniendo en cuenta que fue un punto observado durante la investigación de la profesora Mary se hace necesario que el prototipo permita la implementación de diferentes actividades en relación al fortalecimiento del aprestamiento para el aprendizaje de la escritura, además de considerar el uso de diferentes materiales del contexto de los niños para la realización de los ejercicios.

5.2 EXPLORACIÓN

Teniendo en cuenta los puntos clave obtenidos mediante el proceso de observación, análisis y evaluación de las piezas del prototipo # 1 se inicia llevando a cabo una actividad de diagnóstico que permita identificar el nivel de aprestamiento de los niños y niñas de Baby Club con el objetivo de establecer las dinámicas y ejercicios necesarios para implementar en las piezas del nuevo prototipo.

5.2.1 Contexto exploración

Con el fin de determinar las dinámicas que el siguiente prototipo debe facilitar, se hace necesario llevar a cabo una actividad que identifique las necesidades de los niños y niñas de Baby Club no solo en compañía de ellos como usuarios directos del prototipo sino también con las docentes que se encuentran asesorando desde su experiencia el proceso de ideación y diseño. Se lleva a cabo entonces la actividad de diagnóstico con los niños en la Institución y en compañía de la profesora como guía de la actividad y adicionalmente con las docentes un taller de ideación que permitiera establecer aspectos más puntuales en relación al aprestamiento como conceptos, actividades y materiales.

5.2.2 Actividad de Diagnóstico: Circuito de Aprestamiento.

Partiendo de la asesoría de la profesora Adriana Sánchez, quien recomienda que antes de proponer algún tipo de dinámica o material para implementarse como método de aprendizaje con los niños es necesario realizar un diagnóstico que identifique de manera más concreta las necesidades reales de los niños y niñas, se desarrolla entonces la acti-



Imagen n° x: Ejercicio de Enartado



Imagen N° 14: Etapa N° 1. Actividad de Diagnóstico Aprestamiento, Asociación de colores.



vidad de diagnóstico “Circuito de Aprestamiento” con el fin de evidenciar el nivel de aprestamiento de los niños en Baby Club para poder establecer los nuevos ejercicios que se realizaran con las piezas del prototipo #2.

Objetivo: Identificar el nivel de aprestamiento de los niños y niñas de Jardín de Baby Club. A través del desarrollo de ejercicios que contemplan la motricidad gruesa como caminar y saltar y ejercicios de motricidad fina como rasgar, ejercicios de pinza, y dibujar trazos.

5.2.2.1 Descripción y Resultado de la Actividad:

La dinámica se resolvía bajo la modalidad de recorrido en la que se planteaban ejercicios alternados de motricidad gruesa y motricidad fina con diferentes materiales. Para iniciar se lleva a cabo una actividad para recordar derecha-izquierda en la que se usan stickers de dos colores diferentes y se ubican en cada zapato.



Imagen N° 15: Etapa N° 2. Actividad de Diagnóstico Aprestamiento, Rasgado

Etapa 1: Se inicia con dos círculos de ambos colores al mismo nivel para ubicar ambos pies al iniciar. Siguiendo los colores de los stickers ubicados en los zapatos los niños realizaban el recorrido en forma de línea recta siguiendo los círculos de color amarillo y azul ubicados en el piso.

- Resultado: Los niños y niñas identifican los círculos de colores y los stickers en sus zapatos y realizan el recorrido sin mayor inconveniente.

Etapa 2: Los niños encontraban una mesa con rectángulos de papel de colores que tenían trazos de líneas punteadas, se hacía la asociación de la forma del recorrido anterior con la de la línea en el papel y se pide rasgarlo siguiendo la dirección de arriba hacia abajo.

- Resultado: Identifican de forma correcta la línea recta del recorrido anterior y rasgan el papel en sentido vertical, varios de ellos siendo muy cuidadosos al seguir la línea punteada al rasgar el papel.

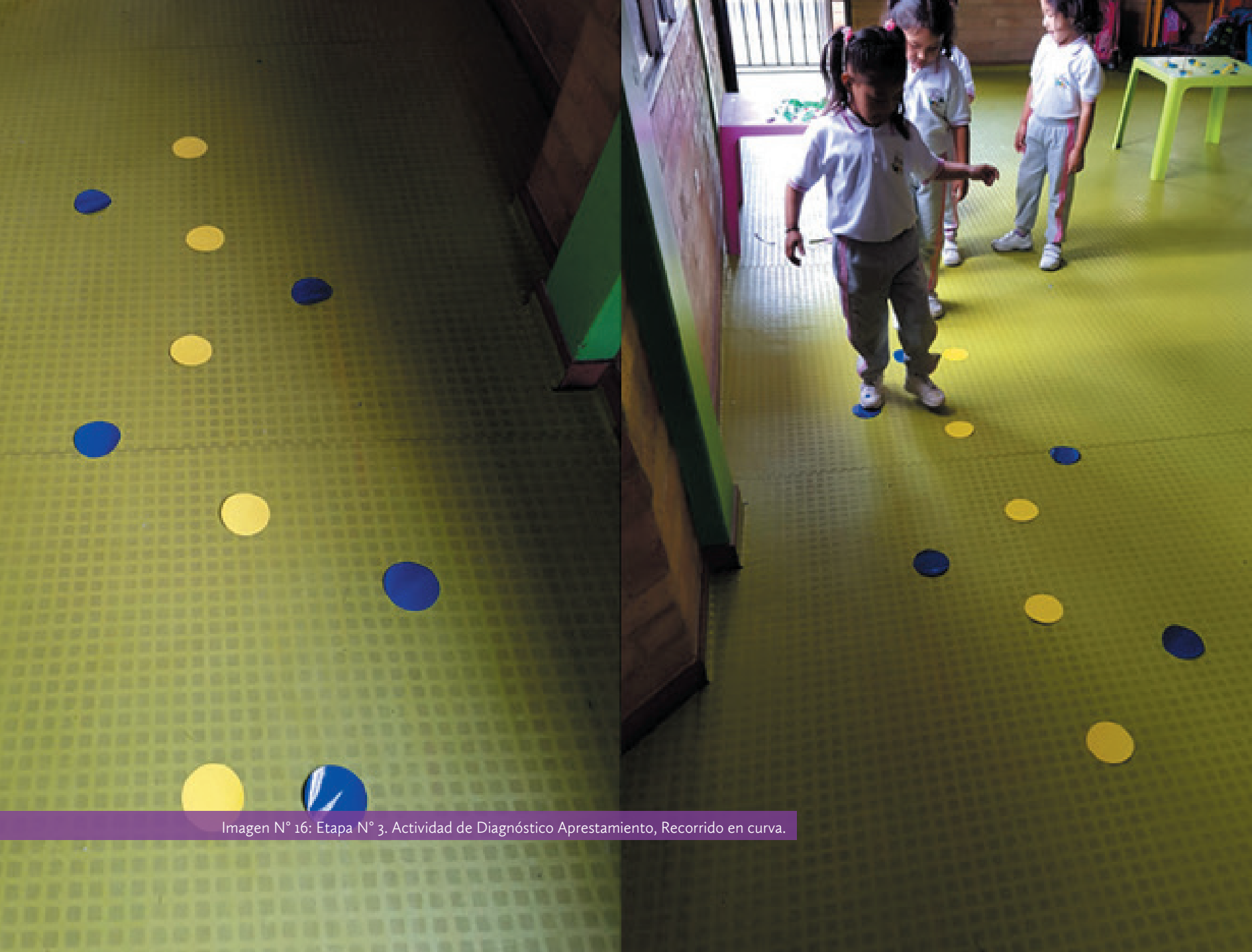


Imagen N° 16: Etapa N° 3. Actividad de Diagnóstico Aprestamiento, Recorrido en curva.



Imagen N° 17: Etapa N° 4. Actividad de Diagnóstico Aprestamiento, Trazos con harina.

Etapas 3: Se inicia de nuevo ubicando ambos pies en los círculos de diferente color que se encuentran al mismo nivel. Se hace otro recorrido pero ésta vez en forma de línea curva; los niños debían seguir los círculos de colores teniendo en cuenta los stickers de sus zapatos.

- Resultado: Varios de los niños tuvieron algo de dificultad al seguir el recorrido en forma de curva siendo muy marcado cuando intentaban girar su cuerpo para hacer la curva.

Etapas 4: Encontraban una superficie cubierta de harina donde se pregunta a los niños para asociar la forma del recorrido anterior (curva) con el desarrollo del ejercicio de esta etapa. Cuando los niños hayan reconocido la forma del recorrido se pide que con su dedo dibujen sobre la superficie de harina la forma de la curva.

- Resultado: En el ejercicio de la superficie con harina los niños y niñas se mostraron muy motivados y emocionados al manipularla, después de que uno de ellos reconociera la forma del recorrido anterior (curva) y lo asociara con “un camino de culebra” como lo llamó él. Los demás niños y niñas se animaron a dibujarlo sobre la superficie con sus dedos dibujando trazos en curva en diferentes direcciones sobre la superficie cuando observaron a su compañero haciendo curvas en diferentes direcciones.

Etapas 5: Encontraban otro recorrido iniciando con ambos pies al mismo nivel, ésta vez la ruta tenía una pieza diferente al encontrarse un círculo formado por ambos colores, mitad amarillo y mitad azul, éstos como zona de descanso donde ubicaban ambos pies; esta pieza se pensó no solo para descansar sino también para que los niños tuvieran la oportunidad de detenerse, observar y pensar el siguiente movimiento a realizar. Cada parte del color debía ubicarse del lado correcto, es decir sí el círculo azul indicaba la derecha la mitad azul de la zona de descanso debía quedar a la derecha. Esta vez debían realizar el recorrido saltando en cada círculo según el color indicado para cada pie.

- Resultado: Representó un poco de dificultad para los niños ya que exigía más esfuerzo, concentración y coordinación al realizar los saltos de forma correcta. Fue necesario el acompañamiento de la profesora para apoyar el ejercicio. En el montaje de las piezas se cometió un error al ubicar una de las zonas de descanso en forma invertida es decir el lado azul hacia la izquierda y el amarillo a la derecha lo que llevó a que la segunda niña en pasar identificara de forma correcta la ubicación de sus pies entrecruzándolos y pisando con su pie derecho el fragmento azul y con el izquierdo el amarillo, lo que mostró que el ejercicio respondía al objetivo de generar memoria por medio de los stickers de colores utilizados en los zapatos.



Imagen N° 18: Etapa N° 5. Actividad de Diagnóstico Aprestamiento, Recorrido con pieza de doble color.

Etapa 6: Teniendo en cuenta la secuencia de colores azul y amarillo empleada en los 3 recorridos los niños debían tomar pequeños cuadrados de madera de éstos colores que encontraban sobre una mesa para introducirlos en una base con un palito de madera alternando los colores como lo percibieron en los recorridos realizados.

- Resultado: La gran mayoría de los niños realizaron de forma correcta el ejercicio intercalando en la base de madera un cuadrado amarillo y luego uno azul y así sucesivamente hasta completar las 6 piezas que se asignaron a cada niño. Solo el niño más pequeño tuvo problemas al introducir solo las 3 piezas azules, luego sus compañeritos le explicaron cómo hacerlo y sacó las piezas y las organizó de nuevo de forma correcta.



Imagen N° 19: Etapa N° 6. Actividad de Diagnóstico Aprestamiento, Ensartado alternando colores.



5.2.2.2 *Conclusión*

El plantear el cuerpo como objeto de aprendizaje permite establecer ejercicios que se conecten con la motricidad gruesa por medio de ejercicios como hacer recorridos, caminar, saltar, y trabajar aspectos de coordinación. También tener en cuenta conceptos de motricidad fina como ejercicios de pinza, agarre, y coordinación óculo-manual. El trabajo con diferentes materiales que permitan la manipulación de los mismos y el emplearlos para desarrollar ejercicios de moldeado estimulan la creatividad y la motivación en los niños en el proceso de aprendizaje.

Considerando las anteriores razones se determina que las piezas del prototipo #2 deben responder a fortalecer aspectos como coordinación y manejo de las extremidades inferiores, éstas consideradas en actividades propias de motricidad gruesa de la misma manera que debe considerar el desarrollo de actividades que ayuden a la coordinación óculo-manual como concepto de la motricidad fina hasta la exploración de la escritura. También es determinante el acompañamiento constante del docente como guía de la misma manera que del apoyo de las mismas con el fin de que posibiliten una mayor claridad en la realización de las actividades.

5.2.3 Referentes

Durante el estudio de materiales y dinámicas que se identifican como ejemplos para la ideación y diseño de las nuevas piezas se toma en cuenta dos aspectos importantes como lo son el aprestamiento desde la búsqueda de materiales y la narrativa como mediador durante el proceso de aprendizaje, teniendo en cuenta estos dos conceptos es posible establecer los siguientes referentes:

En relación a material propio de aprestamiento fue posible encontrar muchas herramientas que ayudan a trabajar diferentes conceptos propios de éste pero que en su mayoría se plantea de forma seccionada o individual, es decir no se muestra material que trabaje articulado para desarrollar actividades que se piensen de manera que siga un orden lógico de aprendizaje del aprestamiento, en este caso para la escritura. Sin embargo fue posible encontrar piezas muy interesantes a las cuales se pueden articular otros elementos o algún tipo de modificación para que desde su funcionalidad se permita generar más actividades para trabajarlas. *(Imagen N° 18)*

Desde la narrativa se aborda el Proyecto de Tesis de la profesora Adriana Sánchez “Texto en Contexto: Relato Pedagógico” que busca desarrollar cambios significativos en los planes de estudio desde una dinámica de trabajo escolar,

desde la necesidad y el contexto de la niña más que estar centrado en contenidos. El proyecto propicia aprendizajes significativos y la construcción de conceptos con sentido además de despertar desde el reconocimiento del contexto y vivencias propias, la función del maestro como mediador; el aprendizaje desde la colaboración y el mutuo reconocimiento, entre otras. *(Imagen N° 19)*

Por otro lado a nivel nacional se encontró “El mundo mágico del cuento en el aprestamiento a la lectoescritura”²³, revista digital organizada por proyectos de aula a los que se adaptaron diferentes cuentos y a través de los cuales se plantearon ejercicios de aprestamiento para niños en edad preescolar. Se utiliza el cuento como mediador para el proceso de aprestamiento en la lectoescritura. *(Imagen N° 20)*

23
 Revista digital de la práctica pedagógica como estudiantes de la Universidad Autónoma de Bucaramanga. Licenciatura en Educación Preescolar. Nasli Lizarazo, Ángela Chanagá, Katherine García.



Todo lo que
empiezo lo
termino.

Todo lo que cojo lo



dejo en su lugar.



Imagen n° x: Rincón Lectura, material para ejercicios de pinza y agarre

Material Aprestamiento

Motricidad Gruesa

Coordinación y equilibrio:
Aprenden conceptos espaciales de izquierda y derecha. Se inicia con un circuito de poca dificultad saltando alguna huella para que salte o de pasos largos. Se puede combinar después en una misma línea pie izquierdo y derecho para cruzar las piernas

<https://apoyoprincesas.elmundo.es/ocio-en-casa/juegos-para-ninos/juegos-para-ninos-motricidad/>



Los bolos:
Trabaja brazos y piernas a través de lanzamiento, aprenden a coordinar los movimientos con la intención de tirar el mayor número de bolos posibles. Se aumenta la dificultad al poner las botellas con arena.

<https://apoyoprincesas.elmundo.es/ocio-en-casa/juegos-para-ninos/juegos-para-ninos-motricidad/>



Imitar animales:
El juego de imitación construye un buen modo de trabajar la motricidad gruesa. Copia movimientos de algunos animales. Se apoyan en el suelo, apoyan brazos y piernas; avanzar, caminar en cuclillas y saltar.

<https://apoyoprincesas.elmundo.es/ocio-en-casa/juegos-para-ninos/juegos-para-ninos-motricidad/>



Motricidad Fina

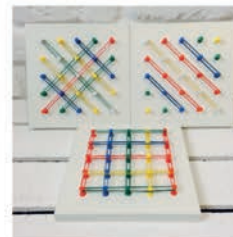
Juegos con pinzas:
Trabajo de pinza con los dedos. Se toma con pinzas pequeños pompones del mismo color de la pinza. Se complica la actividad pidiendo que se organice por color o formas para aprender series y secuencias

<http://lalymon.com/monster-munch-fine-motor-game-for-kids-fine-motor-fridays>



Trabajo con gomas:
Se realiza con botellas y gomas elásticas. Los niños ponen las gomas alrededor de la botella. También se propone que un niño tenga la goma enrollada en su mano a la altura de sus dedos y trate de pasarla a la mano de otro compañero

<https://handsonaswegrow.com/keep-kids-busy-fine-motor-activity/>



Material Aprestamiento

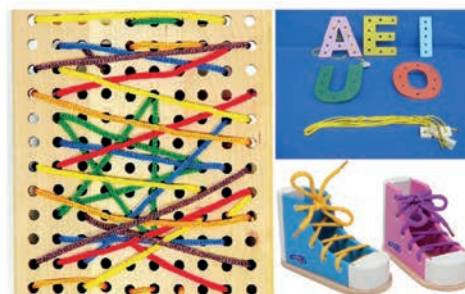
Motricidad fina con pajitas:
Mejora coordinación ojo-mano; inserta pequeños objetos o pitillos en orificios.

<http://www.teachertypes.com/2014/07/fun-with-straws-simple-to-dier-play.html>



Enhebrado:
Trabaja ejercicios de motricidad fina para coordinación viso motora (ojo-mano).

<https://www.pinterest.com.mx/pin/500884789797203791/>
http://didactikidsweb.com.ar/frame_010.html
<http://www.mamalucajadeluz.es/producto/tabla-de-ensartar/>



Encaje de formas y colores:
Favorece la coordinación oculo-manual donde el niño coordina y sincroniza movimientos, precisión en movimientos de los dedos y la mano, asociación de piezas por formas y colores, atención y concentración.

<http://atenciontempanayestimulacion.com/2015/06/08/encaje-de-formas-y-colores/>



Motricidad fina Trazos en mesa de luz:

Permite una experiencia de aprendizaje manipulativo desde lo sensorial a través del uso de diferentes materiales como la escarcha, la pintura, láminas translúcidas de números, letras y otras figuras.

<http://www.eneso.es/blog/mesa-de-luz/>



Imagen N° 20: Referentes Material de Aprestamiento.

"Texto en contexto. Relato Pedagógico"

**1. Asociar para conectar más que ideas:
Enseñando a pensar con y desde el
corazón**
(Trabajo de cuidado de las plantas en
huerta escolar)



Texto en Contexto

"Texto en Contexto es una manera de abordar la lectura y la escritura que atraviesa todas las acciones que desarrolla dentro y fuera del aula. La experiencia de Texto en Contexto gira en torno a propiciar en las niñas la asociación permanente de la lectura y la escritura con sus propias realidades, para que desde allí recorran caminos personales hacia el aprendizaje del lenguaje y la escritura formal, en un ejercicio colectivo que además se vivencia involucrando todos los sentidos."

**3. Ir de la experiencia a la abstracción:
Construyo mundos nuevos**
(Grupo exponiendo sobre la cultura de
Kuwait.)



**2. Reconocer y trabajar desde las
realidades de las estudiantes: Tu yo, mi
yo, nuestro yo, construyen realidades**
(Casita de muñecas, espacio para juego
de roles.)



**4. Aprender junto a otros: Tú me enseñas,
yo te enseño y juntos construimos**
(Interactuando para aprender)



"El mundo mágico del cuento en el aprestamiento a la Lectoescritura."

1. Explorando la selva.

Este proyecto de aula utiliza el cuento "la selva loca" de Tracy y Andrew Rogers como mediador de diversas actividades y cuenta las diferentes hazañas que realizan algunos animales cuyo contexto es la selva; a partir de ellos y en busca de fortalecer los procesos de aprestamiento a la lecto escritura se diseñaron actividades.



Objetivos

- Permite realizar en los niños procesos cognitivos avanzados
- Plantear hipótesis, anticipar y centrar su atención
- Generar actividades gráficas motrices de percepción y producción lectoescritora
- Conocer historias nuevas y relatos sobre personajes fantásticos
- Involucrar historias en el aula de clase que permite al niño sentirse feliz, emocionado, angustiado y en ocasiones triste por lo que le pasa a los personajes, inclusive llega a ponerse en el lugar de ellos y preguntarse ellos que harían si estuvieran en esa situación, esto es importante para la docente por que le permite conocer aspectos importantes de la vida del niño en un contexto diferente al escolar.

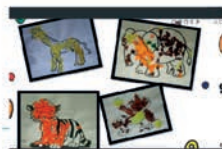
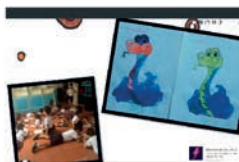
2. La Isla Fantástica

Este proyecto de aula utiliza los cuentos "La isla de los inventos" de Pedro Pablo Sacristán, "Los piratas y el tesoro perdido" de Paula Moreno y la adaptación del cuento "La isla misteriosa" de Julio Verne, como mediadores de diversas actividades donde se desarrollan en el contexto de la isla; a partir de ello y en busca de fortalecer los procesos de aprestamiento para la lecto escritura se generaron actividades.



Actividades

1. conocer la selva loca
2. creando nuevos trajes
3. y en la selva el mono
4. y en la selva el cocodrilo
5. Ayudemos a los animales de la selva



Actividades

1. Conociendo la isla de los inventos
2. Nuevos inventores
3. Elaborando tarjetas de invitación
4. En busca del tesoro perdido
5. Mensaje a los piratas
6. Dicen que en la isla misteriosa...
7. Explorando la isla misteriosa

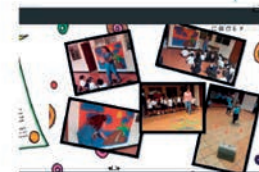
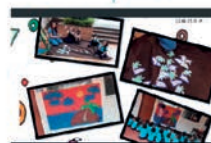


Imagen N° 22: El mundo mágico del cuento en el aprestamiento a la lectoescritura.

5.2.4 Taller “Aprender Diseñando” (Etapa 3: Idear)

Aprender Diseñando es un proyecto de autoría de Vladimir Hernández en coordinación con Grupo base Cátedra Futuro²⁴ y la Gobernación de Nariño mediante el cual se lleva a cabo el diseño de un tapete con objetivos pedagógicos para la implementación del mismo como una herramienta de adaptación de Design Thinking.

Se selecciona esta herramienta dado que se fundamenta en el Design Thinking como mediador para el desarrollo del taller, que en este caso se realiza entre Daniel Pérez y Norma Rivera y en acompañamiento de las docentes Mary y Adriana especialistas en educación primaria y educación preescolar respectivamente.

24 Cátedra Futuro es el programa de Innovación Educativa de la Gobernación de Nariño que busca instalar nuevas competencias en los niños del departamento. Para ello articula proyectos e iniciativas en pro de impactar diferentes actores y factores que hacen parte, o bien podrían contribuir a la visión de una educación abierta y una escuela expandida.

5.2.4.1 Objetivo

Se toma como referente para realizar un taller integrado con las docentes especialistas en primaria y nivel preescolar con el objetivo de identificar los ejercicios que se deben implementar en las piezas del prototipo #2 y de la misma manera posibles materiales con los que se lleven a cabo los mismos.

5.2.4.2 Participantes:

Las sesiones del Taller se iban a llevar a cabo con la colaboración de las 3 profesoras quienes habían estado en constante acompañamiento del proceso y quienes son actores claves en la identificación de las dinámicas necesarias para implementar en las piezas de acuerdo a las necesidades de los niños y niñas en relación a su nivel de aprendizaje de la misma manera que de los materiales que se pueden utilizar para el desarrollo de los ejercicios. Sin embargo hubo dificultades para contar con la presencia de la Profesora Elizabeth docente de Jardín de Baby Club, razón por la cual se desarrolló en acompañamiento de las 2 Profesoras quienes han asesorado el proyecto.

Mary Lucía Narváez: Docente de Primaria y quien ha estado en acompañamiento del proyecto desde el inicio



Imagen N° 23: Sesión 1 Taller Aprender Diseñando.

Adriana del Socorro Sánchez: Docente especialista en Preescolar. Asesora del proyecto en las últimas etapas.

Daniel Eduardo Pérez: Estudiante del Programa de Diseño Gráfico. Acompañamiento en primera sesión

Norma Alexandra Rivera: Estudiante del Programa de Diseño Gráfico.

5.2.4.3 Desarrollo del Taller

El tapete de Aprender Diseñando es un formato que se divide en 4 fases en donde los actores que intervienen parten de la comprensión de problemas de su contexto y

la formulación de posibles soluciones. Para el desarrollo del taller utilizamos como herramienta post-it y lapiceros de colores para cada actor que intervenía.

El Reto: Se refiere a la problemática en torno a la que se desarrolla la metodología. Se plantea como reto para que los participantes tengan una postura activa y a la vez deshacerse de la idea de problemática.

Fase 1, Despegar (Entiendo el Reto): En esta etapa se genera términos y conceptos relacionados directamente con el Reto teniendo en cuenta personas, lugares y situaciones. En este caso se plantearon términos relacionados con el aprestamiento, y se identificaron 3 actores claves:



Imagen N° 24: Etapas Tapete Aprender Disoñando.

Actor Primario, Los niños y niñas. Actor Secundario: Profesores. Actor Terciario: Diseñadores.

Fase 2, Volar (Propongo una solución): Aquí se consultan referentes que propongan una solución a la problemática planteada en el Reto. Teniendo en cuenta el mapa elaborado en la fase anterior cada actor plantea una solución a la problemática con apoyo del referente que se presenta. En esta fase los referentes se tomaron en relación a la narrativa como mediador de los procesos de aprendizaje de la escritura en los primeros niveles.

Fase 3, Explorar (Prototipo mi idea): Se lleva a cabo la representación de la idea de solución con diferentes materiales empleados como dibujos, fotografías o fichas. En este caso no se graficaron conceptos como tal sino que se definieron actividades, conceptos y materiales a implementar.

Fase 4, Aterrizar (Feeling Canvas): Esta etapa está destinada a elaborar un canvas en el que se identifica qué recursos hay o cuáles necesito de la misma manera que señala qué acciones son necesarias para el proyecto. Por cuestiones de disponibilidad de las profesoras, esta etapa no se alcanzó a desarrollar en las dos sesiones pero en la etapa 3 (Explorar) se definieron las

dinámicas necesarias y los posibles materiales para implementar en las nuevas piezas del prototipo lo que facilitó concretar los ejercicios a los que debía responder el prototipo 2.

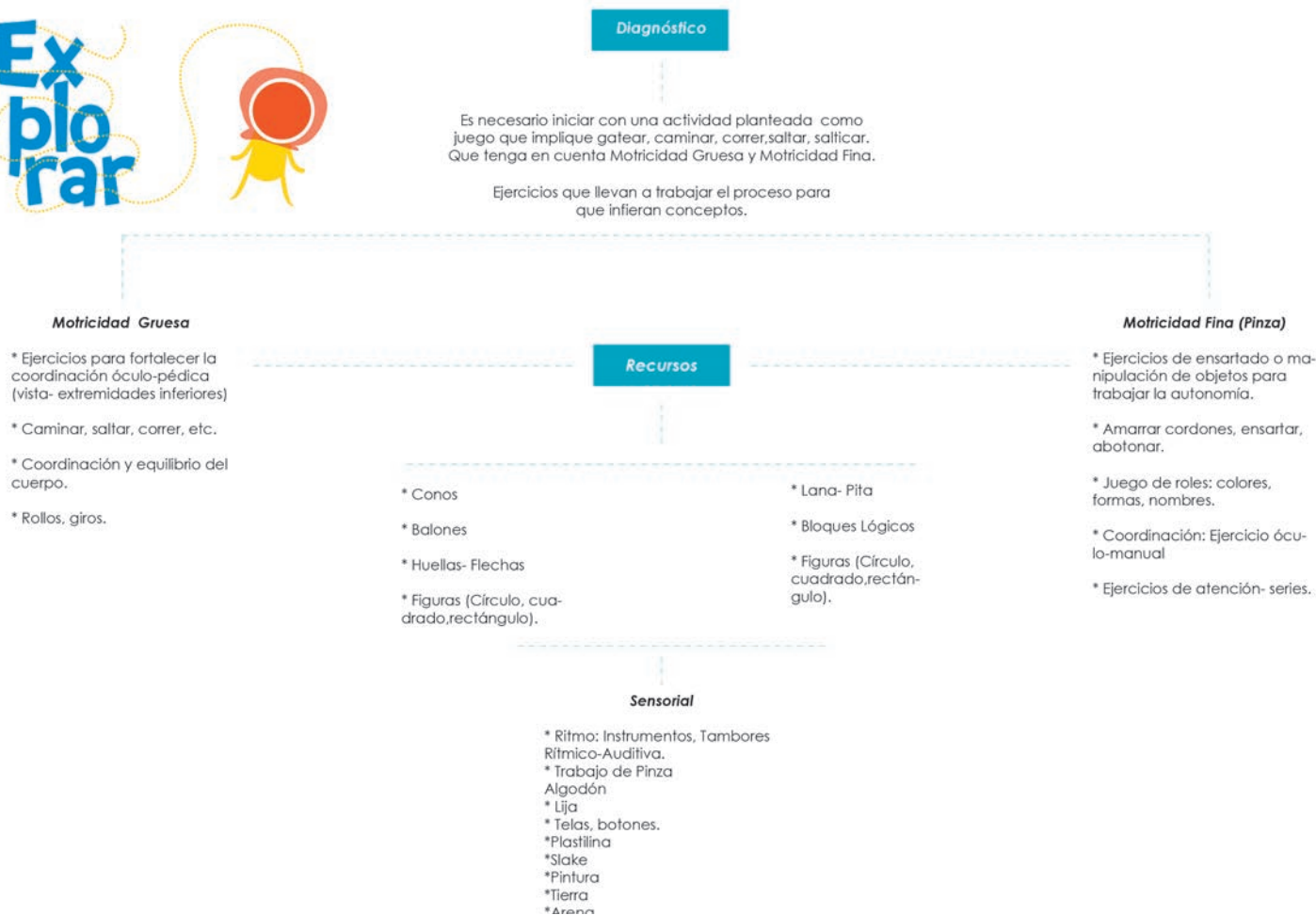
5.2.4.4 Conclusión:

Al finalizar el Taller se concluye en la importancia de implementar en las nuevas piezas ejercicios relacionados a la Motricidad gruesa donde implique que los niños inicien desde el reconocimiento del contexto a través de su cuerpo con conceptos de direccionalidad y lateralidad ya que las docentes insisten en que los niños deben tener un buen aprestamiento en primera medida en relación al espacio que los rodea antes de enfrentarse a formatos pequeños.

De la misma manera implementar el trabajo de motricidad fina como concepto más relacionado al aprendizaje de la escritura en sí, donde por medio de ejercicios de pinza, agarre y coordinación óculo-manual (ojo-mano) los niños experimenten a través del uso de materiales que les permitan tener un acercamiento más exploratorio al aprendizaje de la escritura.







5.3 PROTOTIPO 2 (ETAPA 4: PROTOTIPAR Y EVALUAR)

5.3.1 Formalización

Para esta fase de Formalización se definieron aspectos claves identificados en el proceso de observación de metodologías y dinámicas de aprendizaje, evaluación de testeos de prototipo 1, Taller con las docentes para la implementación de ejercicios de motricidad gruesa y motricidad fina, actividad de diagnóstico de aprestamiento y proceso de estudio de referentes.

5.3.1.1 Criterios de Formalización

Para establecer criterios generales de formalización se parte de los 3 conceptos claves: *Aprendizaje, Jugabilidad, Usabilidad* considerados en el proceso de evaluación de las piezas y con los cuales se identificaron como aspectos importantes los siguientes criterios:

- Incentivar la curiosidad; aspecto que se identificó en las cajas del primer prototipo y que llevaba a los niños y niñas a mostrar interés en el contenido de la pieza.
- Desarrollar aspectos que permitan conocer e identificar la letra desde su forma; lo que se encuentra en primera medida en la imagen contenida en los collares y en la siguiente etapa en la construcción del rompecabezas cuando los niños lo armaban.
- Proponer actividades más conectadas a “el hacer”; Considerado cuando se estudia el proceso de observación de dinámicas en las Instituciones, en la realización de trazos en el tablero del prototipo 1, en la evaluación con las docentes, y en la implementación del ejercicio de trazo sobre harina en la actividad de diagnóstico del aprestamiento que permitió una actividad más exploratoria desde lo sensitivo. También al considerar ejercicios de aprestamiento necesarios en el inicio de la etapa escolar.
- Plantear dinámicas grupales; evidenciado en el proceso de observación y evaluación al identificar que los niños aprenden de compartir con sus compañeros sus experiencias y conocimientos previos.
- Establecer al docente como guía; las piezas y el desarrollo de las dinámicas representan una complejidad donde se

hace necesario el acompañamiento constante del docente como guía del proceso y de la manipulación de las piezas.

- Plantear el uso de formatos grandes; al considerar la etapa de aprendizaje de los niños es necesario pensar en la interacción con piezas *grandes o medianas* que faciliten su uso además de tener en cuenta aspectos de resistencia y durabilidad.

5.3.2 Concepto

5.3.2.1 Circuito

El prototipo 2 mantiene el concepto de *circuito* dado que pensando en que el proceso de aprendizaje del aprestamiento se da siguiendo un proceso lógico que conlleva diferentes etapas, se propone que las piezas respondan a algunas de las necesidades que implica cada una de ellas. Sin embargo las piezas también pueden funcionar independientemente según la dinámica que plantee la o el docente.

Objetivo: El circuito tiene como objetivo fortalecer en los niños y niñas de 4 a 5 años el proceso de aprestamiento para la escritura en etapas iniciales donde las piezas responden

a conceptos relacionados a motricidad gruesa y motricidad fina que articulados a narrativas conlleven a la realización de ejercicios y materiales pensados para que los niños y niñas desarrollen de forma exploratoria.

5.3.2.2 La caja misteriosa

El circuito de forma inicial se compone de una sola pieza en forma de caja rectangular llamada “*La Caja Misteriosa*”, es un set de piezas pensadas y rediseñadas para fortalecer el aprestamiento para la escritura en niños y niñas de 4 a 5 años de edad a través de las cuales es posible plantear ejercicios de motricidad gruesa y motricidad fina.

Las piezas funcionan como circuito que al articularse con narrativas permiten establecer dinámicas para el desarrollo de los ejercicios para los que se dan como temas principales: *las vocales, el alfabeto, y los números (Sistema Decimal, de 0 a 9)*. Al desarmar la Caja Misteriosa se divide en 3 piezas más.

Objetivo: Fortalecer el trabajo de pinza y agarre a través de los ejercicios realizados cuando se pide a los niños el desarmar la caja, abrir el cierre, desabrochar los botones y despegar el velcro.

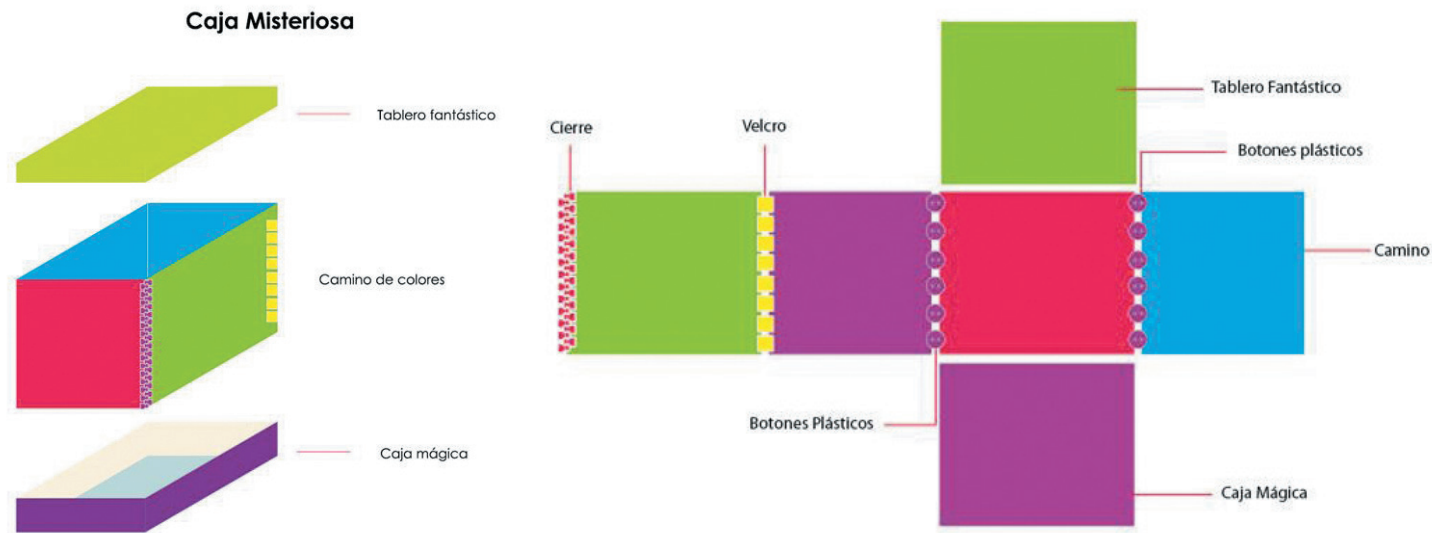


Imagen N° 28: Partes de la Caja Misteriosa.

5.3.2.3 El Camino de Colores

Es la pieza conformada por las paredes laterales de la caja la cual se debe desarmar ubicando en cada esquina los elementos para abrirla, iniciando con el cierre, los botones y el velcro. Cuando se abre totalmente se convierte en un tapete con fragmentos de imán en las caras interiores para la ubicación de fichas imantadas que contienen temas como: las vocales, las consonantes, el sistema decimal (Números del 0 al 9), y 4 fichas adicionales con flechas para indicar arriba, abajo, derecha e izquierda.

Objetivo: Tiene como objetivo base el fortalecimiento de la motricidad gruesa donde se trabajan aspectos de coordinación óculo-pédica, referente a la coordinación que se desarrolla entre la vista y los miembros inferiores para lo que se proponen ejercicios como caminar, correr y saltar.

5.3.2.4 El Tablero Fantástico:

Es la pieza que forma la tapa de la *Caja Misteriosa*. Es una pieza en forma rectangular que está dividida en 2 tableros para ubicar a 2 jugadores. Ésta pieza tiene cáncamos en

un fragmento del tablero donde se desarrolla los ejercicios planteados; está acompañada de 2 tableros pequeños que se ubican en los orificios señalados quedando cada uno ubicado al frente de cada jugador; también tiene 2 espacios más para ubicar cordones y cauchos de colores, materiales con los que se realizan los ejercicios.

Objetivo: Esta pieza responde al fortalecimiento de la motricidad fina a través de la realización de ejercicios de pinza y agarre con materiales como cauchos y cordones de colores para ensartar en los cáncamos para la elaboración de estructuras de las letras, números o formas. Esta pieza trabaja la coordinación manual ya que a través del desarrollo de los ejercicios los niños coordinan su visión con el movimiento de ambas manos.

5.3.2.4 La Caja Mágica:

Pieza que compone la base de la *Caja Misteriosa*, de forma rectangular con una superficie en acrílico que se ilumina con leds que tiene en su interior. Sobre la superficie iluminada se realizan los ejercicios con escarcha u otros materiales como arena y pintura con los cuales se puede proponer actividades para realizar trazos o plantillas translúcidas en diferentes dinámicas.

El Camino de Colores

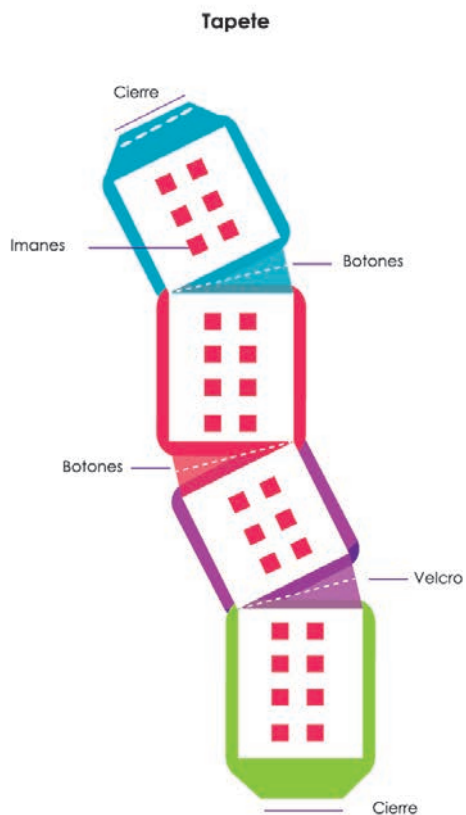
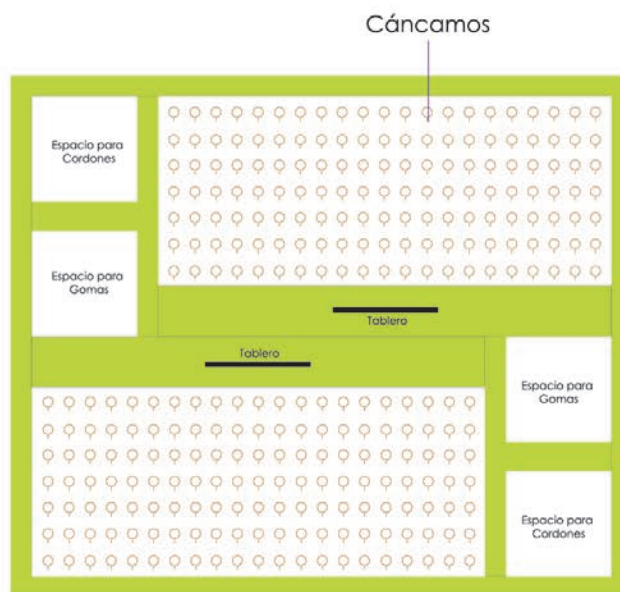


Imagen N° 29: Piezas de “El Camino de Colores”.

El Tablero Fantástico



Tablero Guía



Cordón de colores



Gomas Elásticas

La Caja Mágica

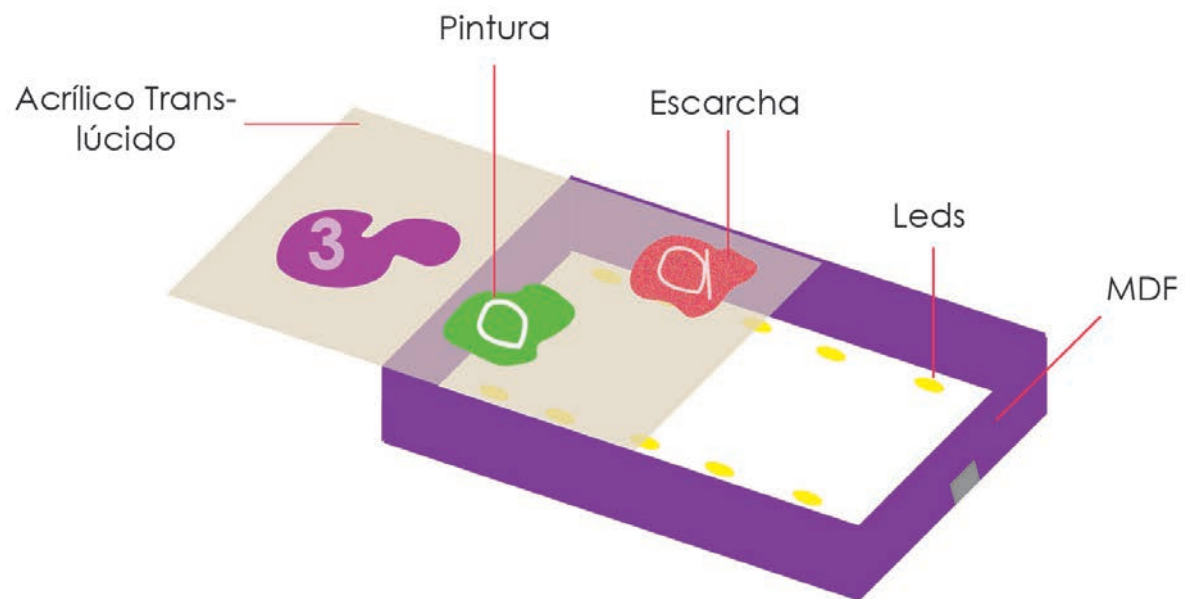


Imagen N° 31: Piezas de "La Caja Mágica".

Objetivo: A través de la manipulación de materiales como la escarcha o la pintura permite proponer ejercicios de trazos desde lo experimental donde los niños dibujan la letra con sus dedos o con la ayuda de otros materiales como pinceles. Se trabaja la coordinación óculo-manual donde en el niño o la niña ya predomina el uso de una de sus manos.

5.3.3 Información del Instructivo.

La *caja misteriosa* es un set de piezas pensadas y rediseñadas para fortalecer el aprestamiento para la escritura en niños y niñas de 4 a 5 años de edad a través de las cuales es posible plantear ejercicios de motricidad gruesa y motricidad fina.

Las piezas funcionan como circuito que al articularse con narrativas permiten establecer dinámicas para el desarrollo de los ejercicios para los que se dan como temas principales: las vocales, el alfabeto, y los números (Sistema Decimal, de 0 a 9).

5.3.4 Recomendaciones

La profesora selecciona un cuento corto que se adapte mejor al tema que va a trabajar en clase (vocales, el alfabeto, y los números).

De acuerdo al tema seleccionado la profesora plantea los ejercicios a desarrollar con cada una de las piezas del set.

5.3.5 Desarrollo de la Actividad

1. Conformar un grupo de máximo 5 niños, la profesora es quien guía la actividad y da un orden en el desarrollo de los ejercicios planteados con las piezas.
2. Realizar la lectura del cuento a los niños y niñas y se explica que posteriormente se desarrollara una actividad en relación al cuento.
3. Se realiza la presentación de “la caja misteriosa”, se pide a los niños que se acerquen a observar antes de pasar a abrirla y se explica que al hacerlo encontrarán piezas con las cuales realizarán dinámicas en relación al cuento leído anteriormente.
4. Los niños inician el desarmado de la caja con ayuda de la profesora, primero remueven la tapa con el nombre de Sensitiva y luego proceden con las esquinas donde encontrarán botones, velcro y un cierre.

5. Al terminar de desarmar la caja los niños habrán encontrado todas las piezas que conforman el set y en compañía de la profesora los organizarán formando 3 estaciones de la siguiente manera:

A) El camino de colores: Se ubica en el piso el tapete con los fragmentos de imán hacia arriba donde ubicaran las fichas del tema que se vaya a trabajar (vocales, alfabeto o números).

B) El tablero fantástico: se ubica en una superficie plana y se sitúan 2 jugadores que van frente al tablero de cáncamos y de uno de los tableros pequeños. Cada jugador cuenta con 2 espacios para las gomas elásticas y cordones de colores para los ejercicios.

C) La caja mágica que se ubica de la misma manera que la pieza anterior en una mesa o superficie plana cerca de un enchufe de energía para conectarla, también se usará los paquetes de escarcha o el material que haya dispuesto la profesora sobre la superficie de la caja.

5.3.6 ¿Qué conforma la Caja Misteriosa?

Está conformada por 3 piezas que forman el circuito:

5.3.6.1 *El camino de colores*

Es el tapete en el que se convierten los 4 lados de la caja, este se ubica en el piso con los fragmentos de imán hacia arriba para ubicar las fichas según el tema que trabajarán en clase. Esta pieza permite proponer ejercicios de motricidad gruesa como caminar en línea recta, curva, zigzag, gatear y saltar.

Está conformado por las siguientes piezas:

- Tapete de 4 fragmentos en tela
- 4 Sets de fichas Imantadas:
- 5 Fichas de Vocales
- 21 Fichas de Consonantes
- 10 Fichas del Sistema Decimal
- 4 Fichas de flechas para indicar direccionalidad.

5.3.6.2 El tablero fantástico

Es la parte que forma la tapa de la caja; esta pieza va con dos tableros pequeños dispuestos en los orificios quedando al frente de cada jugador, además en los espacios al lado del tablero de cáncamos van dispuestos una cantidad de gomas elásticas y cordones de colores en cada uno de ellos. Esta pieza trabaja la motricidad fina al plantear ejercicios en los que con una guía que propone la profesora en los tableros pequeños los niños imitan el trazo de la letra, número o palabra en el tablero de los cáncamos con las gomas elásticas o los cordones de colores.

Está conformado por las siguientes piezas:

- Tablero principal
- 2 Tableros pequeños para escribir
- 2 Paquetes con cordones
- 2 Paquetes de gomas elásticas

Nota: La docente puede proponer otras herramientas que permitan realizar ejercicios de ensartado para el desarrollo de la actividad.

5.3.6.3 La caja mágica

Pieza que forma la base de la caja, ésta debe ubicarse en un lugar cercano a un enchufe eléctrico para conectarla y va acompañada de la escarcha o cualquier otro material que se esparce sobre la superficie de la caja para realizar trazos. Se fortalece la motricidad fina al proponer ejercicios donde los niños exploran un acercamiento a la escritura a través de materiales que le permiten realizar los trazos de forma exploratoria.

Esta pieza contiene:

- 1 Caja de Luz
- 1 Cable para enchufe eléctrico
- 2 Bosas pequeñas de escarcha
- 2 Tarros pequeños de pintura

Nota: La docente puede proponer otros materiales que permitan realizar ejercicios de trazado para el desarrollo de la actividad como arena, tierra o placas translúcidas para el estudio de figuras



Imagen nº x: Materiales Prototipo 2

5.3.7 Elaboración

Para la elaboración se tienen en cuenta elementos como actividades y posibles materiales para la ideación y rediseño de las piezas, además se elaboran 2 moodboards dividiendo los conceptos de motricidad gruesa y motricidad fina.

5.3.7.1 Bocetación

En primera medida se tomaron varios de los referentes encontrados y se pensó en la modificación de los mismos con el fin de que cambiara un poco su uso y a través de la implementación de otros elementos mejorar su funcionalidad. También se había pensado en que cada pieza se iba a encontrar de manera individual, no en su funcionamiento sino en relación a su presentación y almacenamiento.

Inicialmente el tapete se pensó de forma recta con una medida total de 1 mt en cambrela²⁵ y fragmentos de velcro

.....

25 Cambrela o Notex es un material llamado técnicamente polipropileno no tejido, fue desarrollado para la industria del empaque, la automotriz y entre otras para la de ropa desechable sobre todo por su bajo costo de fabricación. Su uso se da en productos relacionados a la higiene, implementos de vestimenta en medicina, filtros y para bolsas ecológicas. Artemisa. Notex o Cambrel

para la ubicación de las fichas que se harían de la misma manera en cambrela con algún tipo de relleno para que tuviera algo de volumen.

Para esta pieza se toma el geoplano²⁶ pero en lugar de los chinchos se piensa en implementar cáncamos que además del ejercicio con los cauchos permite el ensartar cordones, dándole otra función a la pieza. El tablero se iba a implementar para 4 jugadores y en toda de la superficie se iba a emplear los cáncamos.

Para esta pieza se desarrollarían como tal 4 cajas pequeñas cada una con unas medidas de 20 cm x 15 cm con luz en su interior generada por bombillos leds los cuales funcionarían con pilas recargables.

5.3.7.2 Ajustes al Prototipo 2

En las asesorías y revisión de ideas para las piezas con compañeros de Diseño fue posible identificar aspectos para corregir. En primera medida se pensó en que las piezas para

.....

26 El geoplano es un material didáctico para aprender conceptos abstractos matemáticos de manera manipulativa. Yessica. Rejuega y disfruta jugando.

Motricidad Gruesa



Imagen N° 32: Moodboard 1 Motricidad Gruesa

Motricidad Fina



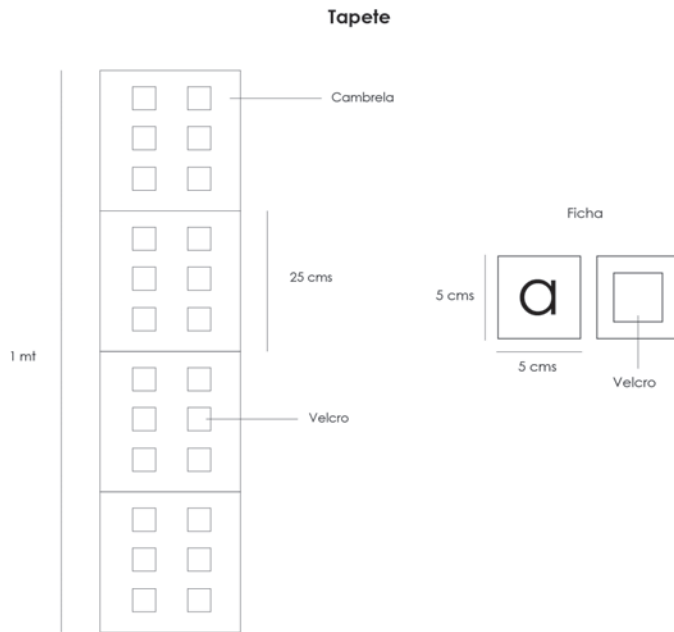


Imagen N° 34: Boceto Inicial Camino de Colores.

su presentación y almacenamiento quedaran articuladas entre sí, al considerar esto, las piezas pasaban a pensarse cada una como parte de un sistema, lo que llevó a modificar el tapete y cambiar las medidas del geoplano y la caja de luz ya que no serían 4 pequeñas sino una sola grande. Se piensa entonces en conservar la idea de la caja del prototipo 1 pero ésta vez como el todo que contiene las demás piezas.

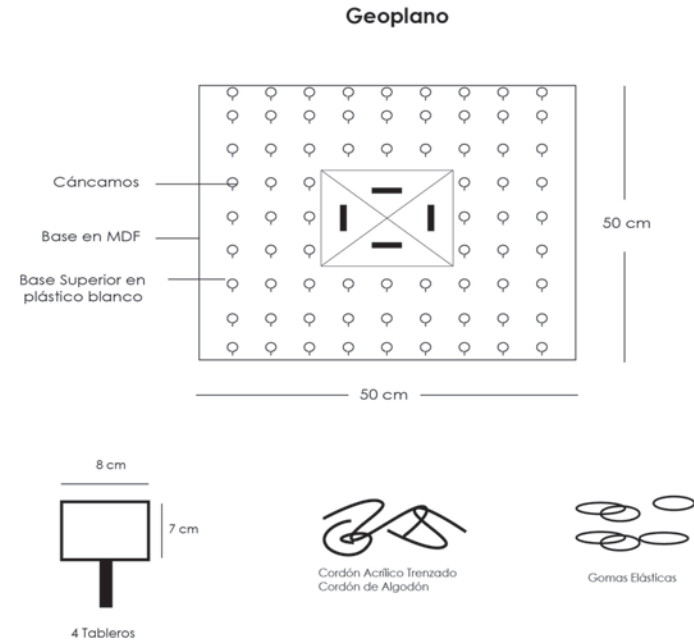
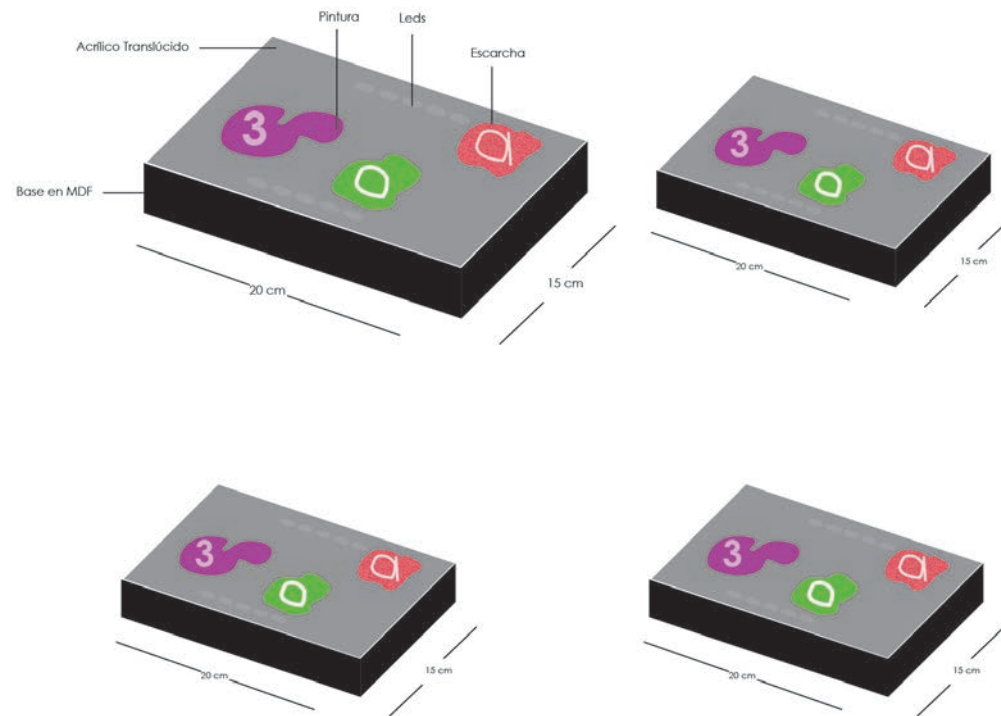


Imagen N° 35: Boceto Inicial Tablero Fantástico.

Tapete: esta pieza se proyecta como las caras laterales de la caja grande, lo que lleva a que el tapete en la unión de cada tela se dé con un ángulo de 45° para que permita ubicar las herramientas para armar y desarmar la caja. Por otro lado, también posibilita que al ubicar el tapete en el piso éste funcione como un recorrido más dinámico cuando los fragmentos dan movimiento al mismo. También se toma la decisión de

Cajas de Luz



El Camino de Colores

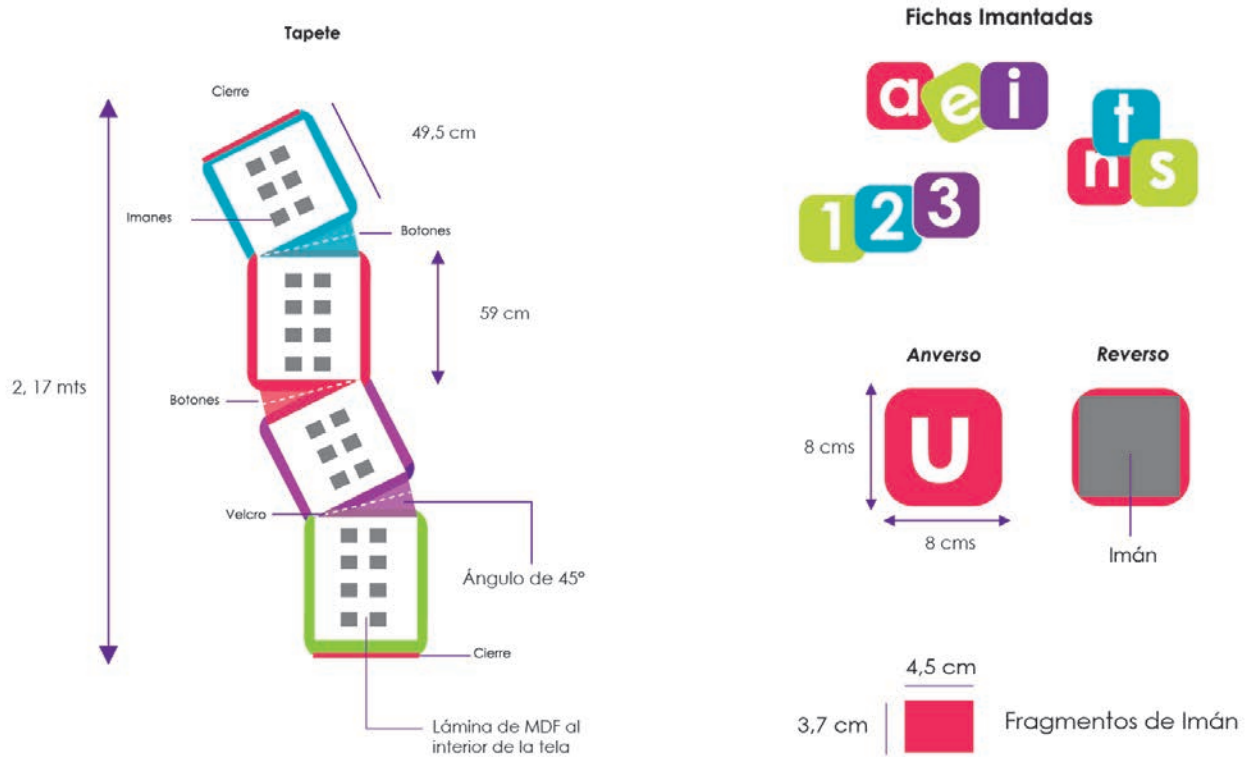


Imagen N° 37: Corrección Camino de Colores.

sustituir la cambrela por Dacrón o tela de algodón ya que la cambrela no es resistente y se maltrata con facilidad, de la misma manera se sustituye el velcro por fragmentos de imán para el reverso de las fichas y las partes que van en la tela.

Geoplano: En las asesorías es posible identificar que el tamaño inicial (50 cm x 50 cm) para el tablero no era el indicado para la participación de 4 niños ya que el espacio sería muy limitado, además no se había pensado en un espacio que señalará el límite de cada jugador en el tablero que estaría cubierto por cáncamos. Al pensar en el tablero como una pieza más de la caja se inicia modificando las medidas quedando con 9 cms más en uno de los lados, es decir un tablero de 59 cms x 49,5 cms dividido para 2 jugadores; además los cáncamos se ubicaron en un espacio más amplio y limitado para cada jugador, lo que permite que los niños cuenten con más espacio para los ejercicios, y adicionalmente encuentran 2 compartimientos para cordones de colores y cauchos.

Cajas de luz: siguiendo la idea de articularse como pieza de la caja completa se decide hacer una sola caja de luz en lugar de 4 pequeñas como se había pensado inicialmente, quedando así una caja grande de 59 cms x 49,5 cms la cual se conecta con un cable a un tomacorriente para generar la luz.

5.3.8 Testeo Prototipo 2

5.3.8.1 Descripción de Actividad

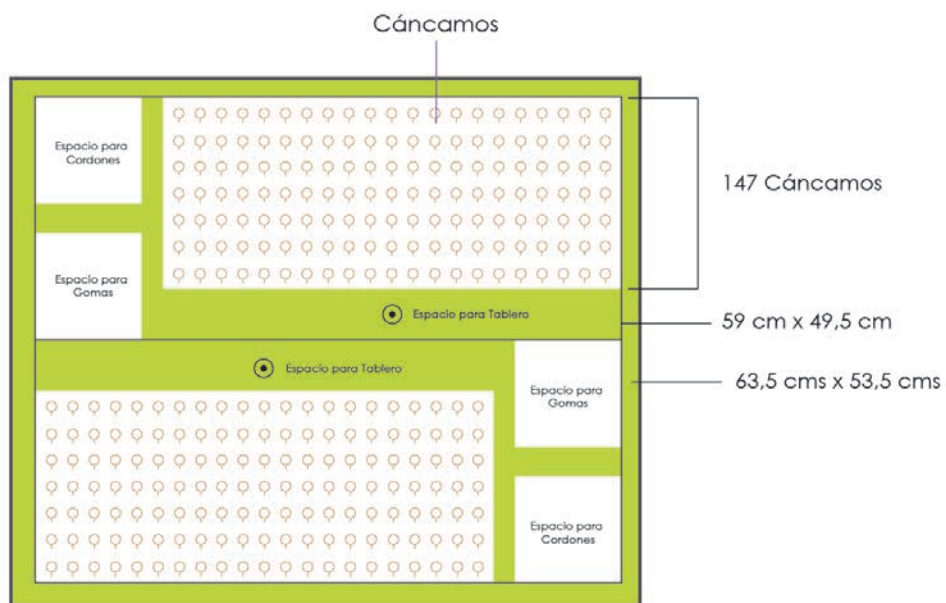
Para iniciar se selecciona una narrativa que se relacione con uno de los 3 temas propuestos en las fichas (vocales, consonantes, o sistema decimal), en la medida de lo posible se toma un cuento corto con el cual se inicia la actividad.

Se comienza con la lectura del cuento a los niños y niñas, donde al finalizar se menciona que en base al mismo se desarrollarán una serie de actividades considerando la lectura anterior. Las piezas del prototipo son herramientas que funcionan como intermediarias entre el contenido del cuento y los ejercicios que él o la docente plantea en relación al tema que se elige para trabajar en la clase y mediante el desarrollo de la actividad sigue relacionando constantemente los contenidos del cuento con los ejercicios de las piezas.

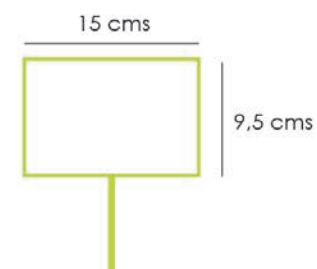
5.3.8.2 Instrucciones para la Actividad:

1. Conformar un grupo de máximo 5 niños, la profesora es quien guía la actividad y da un orden en el desarrollo de los ejercicios planteados con las piezas.

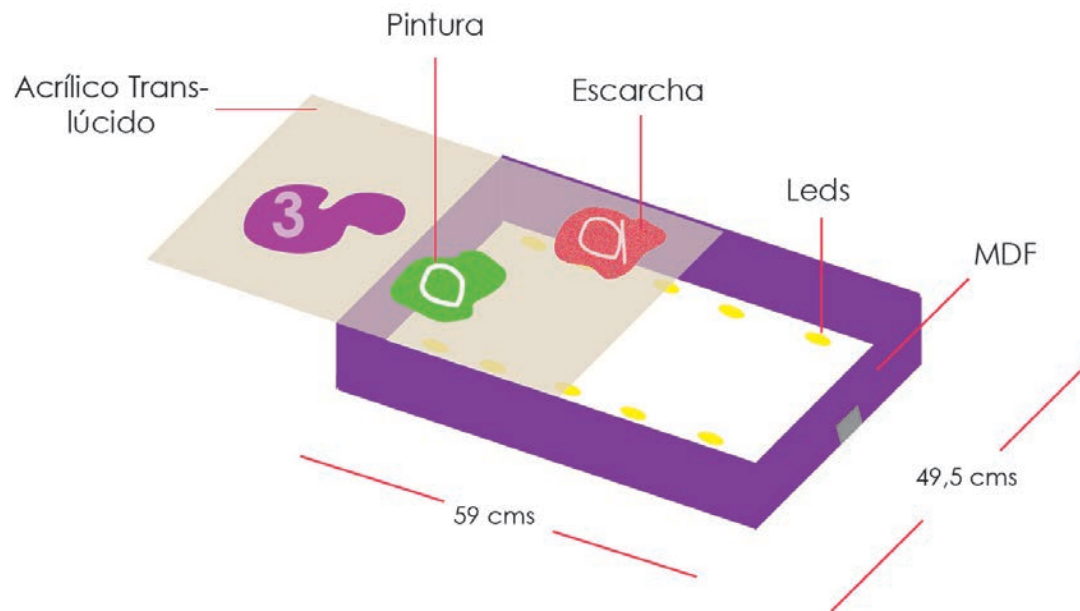
El Tablero Fantástico



Tablero Guía



La Caja Mágica



2. Realizar la lectura del cuento a los niños y niñas y se explica que posteriormente se desarrollara una actividad en relación al cuento.

3. Se realiza la presentación de “la caja misteriosa”, se pide a los niños que se acerquen a observarla antes de pasar a abrirla y se explica que al hacerlo encontraran piezas con las cuales realizarán dinámicas en relación al cuento leído anteriormente.

4. Los niños inician el desarmado de la caja con ayuda de la profesora, primero remueven la tapa con el nombre de Sensitiva y luego proceden con las esquinas donde encontrarán botones, velcro y un cierre

5. Al terminar de desarmar la caja los niños habrán encontrado todas las piezas que conforman el set y en compañía de la profesora los organizarán formando 3 estaciones de la siguiente manera:

A) El camino de colores: Se ubica en el piso el tapete con los fragmentos de imán hacia arriba donde ubicaran las fichas del tema que se vaya a trabajar (vocales, alfabeto o números).

B) El tablero fantástico: se ubica en una superficie plana y se sitúan 2 jugadores que van frente al tablero de cáncamos y de uno de los tableros pequeños. Cada jugador cuenta con

2 espacios para las gomas elásticas y cordones de colores para los ejercicios.

C) La caja mágica que se ubica de la misma manera que la pieza anterior en una mesa o superficie plana cerca de un enchufe de energía para conectarla, también se usará los paquetes de escarcha o el material que haya dispuesto la profesora sobre la superficie de la caja.

5.3.8.3 Descripción de la Actividad

El testeo 2 se llevó a cabo el 15 de Noviembre de 2018 en el salón de juegos de la segunda planta de Baby Club donde se organizó el prototipo. Participaron en total 10 niños y niñas del nivel Jardín y la docente Elizabeth Valencia quien estaba a cargo del grupo.

Siguiendo las indicaciones del instructivo la profesora había seleccionado el cuento corto “*El escondite de las vocales*” dado que iba a desarrollar la actividad en relación a este tema utilizando las fichas de las mismas. Leyó el cuento a los niños y niñas quienes se mostraron interesados en la lectura y las preguntas que la docente les iba formulando en relación al cuento.

SENSITIVA · EXPERIENCIAS PARA EL APRENDIZAJE

Después la profesora les presentó a los niños La Caja Misteriosa y mencionó que iban a realizar algunas actividades con las piezas que iban a encontrar allí, los niños se mostraron muy curiosos del contenido y con ayuda de la profesora retiraron la tapa. La profesora eligió a 1 niño y 3 niñas a quienes les pidió ubicarse en las esquinas de la caja para que la abrieran según ella le iba explicando a cada uno.

La primera en hacer el ejercicio fue la niña que se ubicó en el cierre quien lo abrió sin problema, había 2 esquinas cada una con 11 botones y sus respectivos ojales donde el niño y la niña no tuvieron mayor inconveniente para cumplir con el ejercicio. Finalmente la niña de la esquina donde estaba el velcro quien sí tuvo algo de dificultad en abrir los fragmentos sobre todo en la parte superior donde la tela está más cerrada debido al ángulo de la costura. Al abrir la caja por completo se escucharon algunas voces de asombro al observar que la caja se convertía en más piezas y que tenía más cosas en el interior; luego la profesora preguntó qué había dentro a lo que algunos niños respondieron: “las vocales, letras, cauchos, escarcha y manillas (que eran los cordones de colores)”.

Los niños guiados por la profesora empezaron a organizar las piezas, primero algunos de ellos tomaron el “Camino de Colores” que eran las 4 caras laterales de la caja y lo ubicaron

en el piso en sentido vertical con los fragmentos de imán hacia arriba. La profesora tomó el paquete de las fichas de las vocales y eligió a 5 niños más y a cada uno le entregó una de las fichas y cuando lo hacía preguntaba a cada uno qué vocal tenía a lo que ellos iban respondiendo; luego pidió a cada uno que ubicara su ficha en uno de los espacios del tapete y seguidamente ella ubicaba al lado una de las fichas con flechas para indicar el camino del recorrido. Cuando terminaron de ubicar las fichas los niños se organizaron en fila para iniciar la ruta. La profesora le preguntó a la primer niña qué vocal encontraba donde iba a iniciar a lo que respondió correctamente, después también preguntó por la flecha a lo que la niña indicó la dirección del recorrido. Cada uno desarrolló el ejercicio caminando sobre el tapete y pronunciando la vocal que encontraban a su paso.

Para el Tablero Fantástico se eligieron 2 niñas más quienes se ubicaron al frente de cada tablero pequeño y en el cual la profesora les dibujó una de las vocales y les explicó que debían replicarla usando los elementos que encontraban en los compartimientos del tablero. Para la primera niña dibujó la “u” y cuando la niña tomó los cordones empezó a hacer la letra pero pasando el cordón por los lados de los cáncamos no por el orificio como debía hacerlo; a la otra niña le correspondía la vocal “a”, ella también tomó los cordones pero ella sí comprendió de otra manera el ejercicio y formó la



Imagen N° 40: Testeo 2, lectura de cuento.



Imagen N° 41: Testeo 2, presentación de Caja Misteriosa.

vocal pasando los cordones por los orificios de los cáncamos. En ambos casos las niñas debieron tomar más cordones para finalizar la letra. También se desarrolló el ejercicio con 2 niñas más a quienes se les pidió usar los cauchos con los que hubo una respuesta positiva ya que las niñas formaron las vocales rápido y sin ningún inconveniente. Después varios de los niños en el salón se acercaron al tablero y realizaron diferentes letras y formas con ambos materiales.

En la última etapa encontraron *La Caja Mágica* que les presentó la profesora y en las que ubicó 2 niñas más. La profesora conectó y encendió la caja lo que llamó la

atención de los niños y se acercaron más para observar a sus compañeras hacer el ejercicio. La profesora había esparcido sobre la superficie de la caja escarcha de colores y pidió a cada niño dibujar con su dedo sobre la escarcha la vocal que ella les iba indicando; cuando lo hacían correctamente pasaban 2 niños más para hacer el ejercicio, incluso la profesora les pidió a 2 de ellos dibujar las letras “p y m” y en ambos casos los niños se equivocaron al dibujarla e hicieron la “q y la w”. Los demás compañeritos que observaban corrigieron el error de los niños y les indicaban en qué sentido debían dibujarla hasta que finalmente ambos las realizaron de



Imagen N° 42: Testeo 2, Caja Misteriosa-Ejercicios de pinza y agarre.

manera correcta. Los niños y niñas mostraban interés en manipular la escarcha y hacer diferentes trazos sobre la superficie con luz.

La dinámica se llevó a cabo en aproximadamente 45 minutos y al finalizar se pidió a la profesora que ayudara a los niños a calificarla donde cada uno de los que había participado elegía un sticker con cara feliz o cara triste. Todas las piezas recibieron cara feliz y al preguntar a los niños sí les había parecido difícil o les había costado algo de esfuerzo, una de ellas respondió de la siguiente manera “*profe, me pareció un poquito difícil pero me gustó mucho*” razón por la cual se

opuso a calificarla con carita triste. Otros aspectos que los niños y niñas mencionaron era que les había gustado mucho los juegos y los colores que tenía.

5.3.8.4 Criterios de Evaluación

La evaluación de las piezas del prototipo #2 se lleva a cabo partiendo de los 3 conceptos base mencionados anteriormente como conceptos claves en la funcionalidad de las piezas y los actores. Se toma entonces como principales criterios de evaluación: *Jugabilidad, Aprendizaje, y Usabilidad*



Imagen N° 43: Testeo 2, Camino de Colores -Ejercicios de Motricidad Gruesa.

Aprendizaje: El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación.

Usabilidad: La Usabilidad se refiere al grado en que un producto puede ser usado por usuarios específicos para conseguir metas específicas con efectividad, eficiencia y satisfacción dado un contexto específico de uso.

Jugabilidad: El conjunto de propiedades que describen la experiencia del jugador ante un sistema de juego determinado,

cuyo principal objetivo es divertir y entretener de forma satisfactoria y creíble, ya sea solo o en compañía.

5.3.8.5 Evaluación

Para la evaluación del prototipo #2 se mantuvo el formato de evaluación anterior que considera la evaluación de la profesora, los puntos positivos y negativos de cada pieza y los aspectos a mejorar. Adicionalmente se tiene en cuenta aspectos generales que destacaron los niños y niñas a través de la evaluación que realizaron al terminar el testeo.

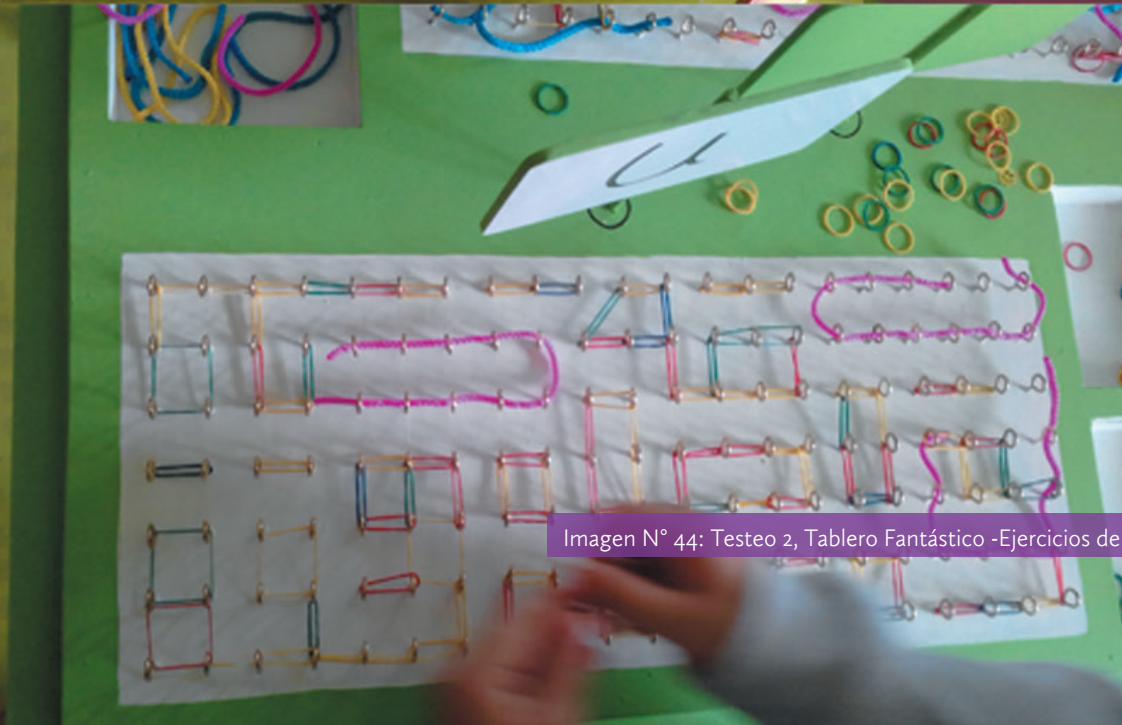


Imagen N° 44: Testeo 2, Tablero Fantástico -Ejercicios de Motricidad Fina.



Imagen N° 45: Testeo 2, Caja Mágica -Ejercicio de Motricidad Fina.



Cuando los niños y niñas realizaron la evaluación con stickers de emoticones con cara feliz o cara triste según la respuesta que daban al hacerles preguntas de cada pieza fue posible identificar de forma general que a ellos les gustó las piezas, todas recibieron como calificación el emoticón con cara feliz; ellos mencionaban que les atraía los colores que tenían, de la misma manera que los materiales adicionales que venían con cada una de ellas como escarcha, cordones y cauchos los cuales les resultaron muy llamativos, y las actividades que tenían que desarrollar con dichos materiales.

Una de las niñas a quien se le preguntó si le había resultado difícil el trabajo con los cordones y los cáncamos respondió que sí, que le había costado un poco, pero se opuso a calificarla con emoticón de cara triste y mencionó que aunque le hubiera costado algo de trabajo le había gustado mucho el juego planteado con los materiales por lo que la calificó con emoticón de cara feliz.

5.3.4.6 Conclusiones

Al llevar acabo el testeo con el segundo prototipo fue posible reafirmar una vez más que los niños y niñas aprenden



Imagen N° 46: Testeo 2, Evaluación de las piezas por parte de los niños

cuando hacen, es decir cuando experimentan para conocer lo que los rodea; y cuando se presenta esos aspectos y conceptos que deben aprender en forma de juego se hace más fácil y para ellos más llamativo el trabajo de aprender, de la misma manera, aprenden al socializar experiencias y compartir conocimientos con sus pares.

Las diferentes piezas planteadas en el prototipo #2 responden de manera más adecuada a las necesidades propias de los niños en estas edades donde a través del fortalecimiento de la motricidad gruesa, la motricidad fina y el uso de materiales de su contexto se genera un prototipo que

se dirige a responder a la problemática planteada. Se establece igualmente la implementación de la narrativa como hilo conductor de la dinámica y el acompañamiento constante del docente como guía que conduce, observa, y evalúa el proceso de aprendizaje de los niños.

En acompañamiento del asesor de tesis se definen también otros puntos a considerar en relación a aspectos formales de las piezas del prototipo. A continuación se nombran las consideraciones a tener en cuenta:

EL APRENDIZAJE

- Aprovechar el espacio que tiene cada una de las caras del tapete para realizar una textura con letras, números o figuras que permitan reforzar el concepto de misterio para la caja en las caras internas; también en las caras de la Caja Mágica. De la misma manera si es posible implementar más ejercicios de motricidad fina en otras de las partes de las telas en las caras externas.
- Cambiar el color de la tapa a un color más oscuro que ayude a conservar el aspecto de misterio y que resalte el nombre de la pieza.
- Marcar las piezas ubicando el nombre en un lugar visible sin fondo.
- Reforzar la base de los tableros pequeños que van insertadas en los orificios, de la misma manera usar un tono similar para indicar la ubicación de estos tableros en el tablero fantástico.
- Tratar de tapar los fragmentos de las puntillas que aún son muy visibles
- Cambiar las bolsas plásticas que se usaron como empaques para las fichas por bolsas en tela.

Aprendizaje				
Evaluación Profesora		Evaluación desde Diseño		Correcciones
		Positivo	Negativo	
Caja Misteriosa	Enfatizar la lectura de un cuento para descubrir cuál es la enseñanza y moraleja que nos deja y cómo podemos descubrir en qué partes del cuento están las vocales y qué misterio hay por descubrir dentro de la caja.	<ul style="list-style-type: none"> -Permite realizar ejercicios de motricidad fina como pinza y agarre. -Propone relacionar narrativas con las piezas para plantear el desarrollo de la actividad. 	<ul style="list-style-type: none"> -Al ser la pieza más grande podría considerar otros aspectos que fortalezcan el aprendizaje. 	Implementar otras herramientas que fortalezcan el aprendizaje desde el aprestamiento por ejemplo en los fragmentos de tela.
Camino de Colores	Identifica, pronuncia y pone en práctica la silueta de cada letra y la asocia por su color.	<ul style="list-style-type: none"> -La pieza permite fortalecer la motricidad gruesa a través de ejercicios como caminar, saltar, etc. -Permite el reconocimiento visual y fonético de las letras al hacer el recorrido. 	<ul style="list-style-type: none"> -Las fichas del prototipo solo plantean 3 temáticas para utilizar en el tapete (vocales, consonantes, y sistema decimal) 	Sugerir alguna adaptación para las fichas de tal manera que puedan funcionar como bolsillo intercambiable o algo parecido.
Tablero Fantástico	Construir la silueta de cada vocal a través de los cáncamos utilizando los diferentes materiales.	<ul style="list-style-type: none"> -Fortalece aspectos de coordinación manual con ejercicios donde los niños observan la imagen y construyen la estructura de la letra o número con los materiales. 	<ul style="list-style-type: none"> -Los niños no identifican el orden lógico para la construcción de la letra. 	Determinar que el tablero funcione como guía que indique la manera correcta de construir la letra.
Caja Mágica	Forma las vocales mayúsculas y minúsculas.	<ul style="list-style-type: none"> -Permite la exploración del trazo desde diferentes materiales que puede plantear el o la docente. 	<ul style="list-style-type: none"> -Tampoco se identifica el orden en que se va construyendo la letra. 	Establecer una pieza guía que ayude a los niños en la construcción de la letra y en la configuración de palabras.

Imagen N° 47: Evaluación Testeo 2, Aprendizaje.

SENSITIVA · EXPERIENCIAS PARA EL APRENDIZAJE

Jugabilidad					
		Evaluación Profesora	Evaluación desde Diseño		Correcciones
			Positivo	Negativo	
Caja Misteriosa	-Observa e interpreta cada letra o vocal que se encuentra en cada pieza que forma esta Caja Misteriosa.		-Conserva el elemento sorpresa cuando se presenta a los niños y niñas. -A través de los ejercicios permite la interacción entre profesora y compañeros de clase.	-Para la niña fue difícil separar algunos de los fragmentos de velcro en la parte que se encontraba más cerca de la costura.	Implementar elementos que permitan una más fácil manipulación de tal manera que se realicen de manera adecuada los ejercicios.
Camino de Colores	-Camina y pronuncia a medida que pasa las vocales y letras ya organizadas en el camino.		-La dinámica del tapete es fácil de entender para los niños y niñas, se sienten parte de la actividad dado que interactúan desde el inicio con la ubicación del tapete y las fichas.	-Los niños se veían un poco temerosos al pisar sobre las fichas	Indicar a la profesora o profesor que debe ser más claro en las explicaciones al inicio de este ejercicio con el fin de que los niños entiendan la manera correcta de realizarlo y no sientan temor al pasar por las fichas.
Tablero Fantástico	-Se divierte formando las diferentes vocales ya que los colores son de su agrado.		-Fue una de las piezas que más llamó la atención de los niños por los materiales y colores que encontraban -La manipulación de los materiales en los cáncamos resultó muy llamativa para los niños	-El largo de los cordones no fue suficiente para formar las letras, necesitaron de más piezas para completar las vocales.	Proponer cordones con diferentes medidas de largo que permitan realizar la estructura de la letra según cada trazo.
Caja Mágica	-Se divierte construyendo las diferentes siluetas de las vocales ya que los espacios que marcan le permiten sentir alegría y diversión.		-La luz sobre la superficie de la caja es llamativa para los niños y niñas. -Al proponer materiales que se pueden manipular los niños muestran más interés al interactuar con la pieza.	-Los niños querían manipular más libremente la escarcha pero la profesora los limitó un poco y solo dibujaron el trazo e inmediatamente les hacía limpiar sus manos.	Proponer diferentes materiales con los que los niños puedan interactuar y realizar trazos sin que éstos representen algún tipo de riesgo.

Usabilidad				
Evaluación Profesora		Evaluación desde Diseño		Correcciones
		Positivo	Negativo	
Caja Misteriosa	Permite aplicar en la caja la motricidad fina; el armar y desarmar las piezas para que de esta misma manera cada niño (a) ejercite sus manos y su parte cognitiva que le permite descubrir su uso adecuado.	-La caja al estar estructurada por las demás piezas facilita su almacenaje además de que conserva el factor sorpresa por medio del uso de diferentes materiales que propone el docente.	-Todas las piezas tienen un peso considerable lo que lleva a que los niños cuenten con el acompañamiento constante de la profesora.	Pensar en la implementación de materiales más livianos pero que a su vez ofrezcan durabilidad.
Camino de Colores	Construye el camino de letras a través de las vocales y flechas que tiene a su alcance.	-El tapete permite plantear diferentes ejercicios de motricidad gruesa como gatear, caminar y saltar. -Las caras del tapete están hechas como bolsillos lo que facilita su desarmado y limpieza.	-Las fichas son de temáticas limitadas, debería implementar más temas	Adecuar las fichas para que se puedan implementar otros temas de aprendizaje.
Tablero Fantástico	Copia la silueta del tablero en este caso de las vocales y pone en práctica las mismas y su motricidad fina.	-Facilita el implementar otros materiales además de los cordones y cauchos para realizar los ejercicios.	-Algunos niños necesitaron de una explicación adicional para saber cómo debían usar los materiales	Ejemplificar el uso de los materiales para llevar a cabo correctamente los ejercicios.
Caja Mágica	Crea la silueta de la vocal que la docente le indica.	-Se pueden usar diferentes materiales que permitan realizar trazos sobre la superficie, además de implementar láminas translúcidas para trabajar otras temáticas	-No se cuenta con una guía que oriente a los niños en la forma correcta de dibujar la letra .	Proponer una guía y el espacio para el trazo de manera que se puedan articular diferentes letras y la formación de palabras.

Imagen N° 49: Evaluación Testeo 2, Usabilidad.

CONCLUSIONES



Desde la experiencia personal me fue posible aprender que los métodos de aprendizaje no tienen que ser siempre tan rígidos y monótonos, es a través de un aprendizaje significativo que los niños y niñas aprenden de manera consciente, en edades preescolares se da cuando quien aprende lo hace por medio de la exploración con diferentes materiales y por medio del juego.

El juego es una herramienta fundamental para implementar con los niños y niñas, ya sea como instrumento para crear vínculos, observar o plantear dinámicas de aprendizaje dado que es un medio a través del cual es posible generar interés y motivación en los niños en edades tempranas, donde al plantear el juego de manera lógica y ordenada se llega a un aprendizaje significativo.

A través de la etapa de recolección de información, observación y asesorías fue posible aprender que hay diferentes posibilidades que se pueden plantear para desarrollar actividades lúdicas para el proceso de aprendizaje dentro y fuera del aula de clase. Además me ha sido posible poner a prueba este tipo de pensamiento con mi sobrina con quien he ideado diferentes formas de plantear dinámicas de aprendizaje y que se fortalecen aún más cuando existen herramientas que permiten apoyar el proceso.

SENSITIVA · EXPERIENCIAS PARA EL APRENDIZAJE

Durante el desarrollo de este tipo de proyectos es fundamental establecer vínculos de empatía con los diferentes actores implicados con el fin de llegar a identificar realmente las necesidades que presentan, más teniendo en cuenta que el trabajo con niños y niñas depende mucho de un proceso complejo de observación y análisis dado que el aprendizaje no se da de manera similar en todos los estudiantes. Sin embargo, fue posible también identificar que los niños y niñas aprenden de manera grupal, es decir cuando comparten experiencias con sus compañeros y cuando él o la docente se visualiza como un guía que acompaña y apoya el proceso de aprendizaje más que como quien lo transmite.

El proceso de empatía no solo forma parte de los usuarios finales de lo que se diseña, es también un factor de importancia con los diferentes actores que aportan y apoyan el proceso ya que se hace necesario contar con acompañamiento constante del grupo que asesora a lo largo del proyecto; no obstante se hace complejo manejar tiempos, espacios y voluntades de diferentes actores por lo que se hace indispensable proyectar actividades y desarrollar herramientas que resulten útiles en las etapas de co-creación que permitan visualizar, sintetizar información y optimizar tiempos.

Por otro lado durante el desarrollo del proyecto fue un poco molesto observar que aún hay un gran número de





Imagen n.º x: Testeo 1, Montessori

CONCLUSIONES

instituciones y docentes que fundamentan el proceso de aprendizaje en métodos repetitivos donde los niños solo memorizan información de forma mecánica. Además de que se rehúsan a la implementación de otro tipo de dinámicas en el aula de clase, argumentando que éstas son sólo pérdida de tiempo y que no tienen el valor y eficacia que se consigue con los métodos tradicionales. A pesar de este tipo de situaciones se concluye entonces en la importancia de generar herramientas que sirvan como apoyo a los métodos que buscan desarrollar otro tipo de dinámicas en el aula de clase no solo en el aprendizaje de la escritura sino también en las diferentes áreas de conocimiento dictadas en las instituciones.

El Diseño Gráfico se visualiza actualmente como un agente mediador en proyectos de diferente ámbito, y aunque en nuestro contexto cercano aún es menor presenta una intervención significativa dentro del ámbito educativo donde es importante la labor colectiva que permita establecer redes de trabajo interdisciplinar que alimenten de manera adecuada el proyecto con el objetivo de obtener diversas perspectivas de especialistas que aporten en la solución a las necesidades encontradas.

Para establecer la etapa co-creativa se hace necesario inicialmente tener un acercamiento importante con los principales

SENSITIVA · EXPERIENCIAS PARA EL APRENDIZAJE

usuarios de lo que se va a diseñar, es decir abordarlos desde una etapa de empatía que permita crear vínculos con el fin de observar de manera adecuada las necesidades reales, de la misma manera identificar las disciplinas que responden a éstas y los especialistas que harían parte del proceso. También mencionar la importancia que dentro de esta etapa tiene el plantear diferentes instrumentos que permitan hacer eficiente las sesiones de trabajo. En este caso las actividades interdisciplinarias con las docentes y el uso de metodologías y herramientas para las sesiones de asesoría permitieron optimizar el trabajo representando así un acierto significativo durante el desarrollo del proyecto.

Como herramienta principal se crean fichas para entrevistas, metodologías y proceso de observación donde se desarrollaron diferentes categorías para identificar criterios y conceptos claves para el prototipo y que permitieron la síntesis y categorización de la información recolectada. También se diseñó un formato de evaluación para la docente en ambos tests que a su vez complementaba el esquema general de evaluación que además contenía la evaluación desde el Diseño Gráfico. Las fichas permitieron el registro de aspectos claves durante las sesiones de observación y de acercamientos a metodologías y especialistas abordados; aspectos que poco a poco hicieron más visible la trayectoria que debía tomar el proyecto. Estas herramientas marcan gran importancia

dado que a lo largo de las diferentes fases y etapas funcionan como instrumento que permite categorizar, sintetizar y fundamentar las decisiones tomadas además de representar herramientas muy útiles como apoyo en el proceso de registro y construcción del documento final.

El Design Thinking como metodología base permitió proponer la fase de tests donde por medio de la prueba y error se posibilita que el proyecto esté en constante evolución como resultado de las pruebas con los niños y niñas; un ejemplo de esto fue el testeo con el prototipo #1 a través del cual fue posible identificar que dentro de las temáticas abordadas (aprestamiento y vocales) se debía enfocar en aspectos puntuales del proceso de aprestamiento, lo que llevó a direccionar las nuevas piezas a ejercicios relacionados con motricidad. Dichos aspectos se identificaron también mediante una actividad de diagnóstico para evidenciar el nivel de aprestamiento de los niños y niñas que a su vez hizo posible definir conceptos para el proceso de ideación y prototipado.

Para finalizar se reitera en la importancia de este tipo de proyectos no solo en el ámbito educativo sino también en diferentes áreas donde a través del proceso de co-creación se abordan diferentes disciplinas que ayudan en el planteamiento de ideas e instrumentos a través de los cuales sea posible responder a las necesidades propias del contexto.



Imagen n° x: Testeo 1, Baby Club

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA

Narváez, M. e Idrobo, C. (2014). *Proyectos de Aula y la Construcción de la Escritura en grado primero del nivel de básica primaria*. (Tesis de Maestría). Universidad de Manizales. Manizales, Colombia

Sánchez, A. (2017). *Aprender y compartir desde Texto en contexto: Relato pedagógico sobre una experiencia de enseñanza de la lectura y escritura en los primeros años de escolaridad*. (Tesis de Maestría). Universidad del Cauca. Popayán, Colombia.

Helming, H. (1969). *El Sistema Montessori*. Barcelona, España. Editorial Luis Miracle.

Arcos, N. (2017). *Centro Pedagógico Montessori PEI: Proyecto Educativo Institucional*. Popayán.

Huizinga, J. (1968). *Homo Ludens*. Buenos Aires, Argentina. Emecé Editores, S. A.

WEBGRAFÍA

Gil, Gómez y Medina (2017). Calaméo: El Aprestamiento. Recuperado de <https://es.calameo.com/read/00518156299f-221d60cf5>

N. A. (2016). Eneso: Desarrollar la Motricidad Gruesa. Recuperado de <http://www.eneso.es/blog/desarrollar-la-motricidad-gruesa/>

N.A. (2018). Emprende Hoy: ¿De qué se trata la motricidad fina y la gruesa? Consejos para estimularlas. Recuperado de <https://rpp.pe/campanas/branded-content/de-que-se-trata-la-motricidad-fina-y-la-gruesa-consejos-para-estimularlas-noticia-1096751>

N.A. (2018). Glosario Educación Física/Término: Coordinación viso-pédica. Recuperado de <https://glosarios.servidor-alicante.com/educacion-fisica/coordinacion-viso-pedica>

N.A. (2017). Projardin. Es. Escuela Infantil: Coordinación óculo-manual. Recuperado de http://www.projardin.es/portfolio_page/coordinacion-oculo-manual/

Paris, E. (2011). Bebés y más: ¿Qué es la grafomotricidad y para qué sirve? Recuperado de <https://www.bebesymas.com/desarrollo/que-es-la-grafomotricidad-y-para-que-sirve>

N.A. (s.f.). Ministerio de Educación Nacional: Canasta Educativa. Recuperado de https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-101329_archivo_ppt2.ppt

Díez, J, N. (s.f.) Ministerio de Educación Nacional: Serie Lineamientos Curriculares. Recuperado de https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-339975_recurso_11.pdf

Decreto 2247 (1997). Por el cual se establecen normas relativas a la prestación del servicio educativo del nivel preescolar y se dictan otras disposiciones. Diario Oficial de la República de Colombia. Santa fe de Bogotá. 11 de septiembre de 1997. https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-104840_archivo_pdf.pdf

N.A. (2018). Método Montessori, Desarrollo libre, autónomo y creativo: Método Montessori. Recuperado de <http://metodo-montessori.cl/index.php/metodo>.

Secretaría de Educación Departamento del Cauca. (16 de Octubre de 2018). Datos Abiertos. Gobierno Digital Colombia: Matrícula y cobertura en Educación-NETA. Recuperado de <https://www>.

datos.gov.co/Educacion/Matricula-y-cobertura-en-educacion-NE-TA/qhsa-wi4r

Barco, N. (2018). Cucumama: Las 5 áreas del método Montessori. Recuperado de <https://www.cucumama.com/las-5-areas-montessori/>

Merina, E. (2018). El método Montessori: El método Montessori. Recuperado de <https://elmetodomontessori.com/>

Palacios, A. (2018). Viviendo Montessori: Material Montessori. Recuperado de <https://elmetodomontessori.com/educacion-montessori/>

Cartas, V. (26 de septiembre de 2012). Rincones de juego de María Montessori. [Mensaje en un blog]. Recuperado de <http://educacioninfantilpanconchocolate.blogspot.com/2012/09/rincones-de-juego-de-maria-montessori.html>

N.A. (2018). Metodoss: Método Global-Lectoescritura. Recuperado de <https://metodoss.com/global/>

Godoy, M. (s.f.). Educación Inicial: La Lengua Escrita. Recuperado de <https://www.educacioninicial.com/c/001/237-lengua-escrita-caracteristica/>

IDEO LLC. (2012). Design Thinking for Educators . Recuperado de <http://designthinkingforeducators.com/>

Guzmán, G. (2018). Psicología y mente: ¿Quién fue María Montessori? Biografía de esta Educadora y Pedagoga. Recuperado de <https://psicologiaymente.com/biografias/maria-montessori>.

Chavarría, L. (2016). Evaluación del proceso de enseñanza aprendizaje en la etapa de aprestamiento de los estudiantes de la Escuela especial “Santa Julia Billiart” Primer semestre 2016: Propuesta innovadora de aplicación multimedia. Recuperado de <http://repositorio.unan.edu.ni/5201/>

Llop, R. (2012). Rosa Llop: Co-creación. La creatividad no es exclusiva. Recuperado de <http://www.rosallop.com/blog/co-creacion-la-creatividad-no-es-exclusiva/#sthash.sLLsO7sB.dpbs>

Medina, A. (25 de Mayo de 2008). El Aprestamiento para la Lecto-Escritura en Educación inicial

Coll, C. (1990). Infancia y Aprendizaje. [Mensaje en un blog]. Recuperado de <http://vivirparaeducar-mafaldita.blogspot.com/2008/05/el-aprestamiento-para-la-lecto.html>

Villavicencio, N. (2013). Desarrollo psicomotriz y proceso de aprestamiento a la lectoescritura en niños y niñas del primer año de educación básica de la escuela “Nicolás Copérnico” de

la ciudad de Quito. Propuesta de una guía de ejercicios psicomotores para la maestra parvularia. Recuperado de <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/1843?mode=full>

Marcos. (2018). Emowe. Aprende a aprender. ¿Qué es la psicomotricidad o desarrollo psicomotriz? Recuperado de <https://emowe.com/psicomotricidad/>

Yturralde, E. (2018). Aprendizaje Significativo. Constructivismo, Aprendizaje Experiencial. Recuperado de <http://www.aprendizajesignificativos.com/>

ELISAVA. Escuela Universitaria de Barcelona. Diseño e Ingeniería. Liz Sanders. Recuperado de <http://www.elisava.net/es/centro/profesorado/liz-sanders>

Sanders, L. (2011). Casiopea. Conferencias: Cambios y Co-creación en distintas disciplinas de Diseño. Recuperado de <https://wiki.ead.pucv.cl/Conferencias>

Lizarazo, Chanagá y García. (s.f.). Calaméo. Revista digital “El mundo mágico del cuento en el aprestamiento a la lecto-escritura”. Recuperado de <https://es.calameo.com/books/003991483e1b895a2af92>

Botina, V. (2017). Aprender Diseñando. Feeling en el aula, Design Thinking como herramienta para el aprendizaje por proyectos. Recuperado de http://catedrafuturo.nariño.gov.co/wp-content/uploads/2017/06/Manual_Aprender-diso%C3%B1ando-Design-Thinking-Feeling-en-el-aula.pdf

N.A. (2017). Artemisa. Notex o Cambrel. Recuperado de <http://www.artemisaimportaciones.com/index.php/productos/telas/notex-o-cambrel>

Yessica. (2016). Rejuega y disfruta jugando. Recuperado de <http://rejuega.com/juego-aprendizaje/juego-educativo/geoplano-aprender-matematicas-jugando/>

N.A. (s.f.) EcuRed: Enciclopedia colaborativa de la Red Cubana. Aprendizaje. Recuperado de

<https://www.ecured.cu/Aprendizaje>

N.A. (1998). Norma Española. Norma ISO9241-11. Guidance on Usability. Recuperado de <http://www.guiadigital.gob.cl/articulo/que-es-la-usabilidad>

González, J. (s.f.) Jugabilidad como calidad de la Experiencia del Jugador en Videojuegos. Recuperado de <http://lsi.ugr.es/juegos/articulos/interaccion9-jugabilidad.pdf>



Imagen n° x: Musical de Navidad, Baby Club

ÍNDICE DE ANEXOS

CAPÍTULO 1: ANTECEDENTES

SENSITIVA
Ficha Métodos

Metodología: Design Thinking

Descripción	Descripción Etapas
<p>Traducido como "Pensamiento de Diseño" es una metodología que permite desarrollar un proceso proactivo que transforma necesidades y desafíos en oportunidades para el Diseño; es un proceso centrado en el usuario que parte de la empatía, comprensión de necesidades y motivaciones de los diferentes actores. Se beneficia de perspectivas múltiples que aportan desde la creatividad de los demás con el objetivo de generar soluciones positivas en el contexto. El Design Thinking por medio del aspecto experimental posibilita el fracasar y aprender de los errores lo que conlleva a que el proyecto se encuentre en una constante evolución y crecimiento.</p> <p>El Design Thinking es creer que se puede hacer un proceso proactivo con el fin de llegar a nuevas soluciones que generen un impacto positivo. Transforma difíciles desafíos en oportunidades para el Diseño.</p>	<p>Descubrimiento</p> <p>Compartir lo que se sabe del tema que se va a trabajar; hay retroalimentación. Confirmar equipo de trabajo, entender habilidades y motivaciones de todos, motivaciones individuales, descubrir metas comunes y definir roles. Definir la audiencia; base desde las motivaciones y necesidades de las personas, identificar implicados (actores). Acordar un cronograma; acuerdos de fechas y horarios. Identificar fuentes de inspiración; actividades para aprender de otras perspectivas y explorar contextos, identificar personas para integrar el grupo. Seleccionar participantes de la Investigación; Describir personas y características que se necesitan. Prepararse para el trabajo de campo; confirmar logística, horarios, materiales, etc. Generar confianza con los participantes; escuchar, observar el contexto cercano, identificar necesidades reales, tomar registro. Aprender de los expertos; seleccionar el equipo de acuerdo a lo que se necesita, trabajaren un concepto inicial. Aprende de los usuarios; crear una atmosfera de confianza, observar el contexto del usuario, tomar registro.</p>
<p>Características</p> <p><i>* Centrado en el ser humano:</i> Comienza desde la empatía profunda y la comprensión de necesidades y motivaciones de los diferentes actores implicados</p> <p><i>* Colaborativo:</i> El Design Thinking se beneficia de perspectivas múltiples y de la creatividad de los demás.</p> <p><i>* Optimista:</i> El Design Thinking es la creencia de que todos podemos generar un cambio sin importar las limitaciones.</p> <p><i>* Experimental:</i> Permite fracasar y aprender de los errores. Permite llegar a nuevas ideas, obtener opinión de ellas y repetir el trabajo. El trabajo siempre esté en progreso.</p>	<p>Interpretación</p> <p>Aprendizajes; recopilación de lo que resultó durante observaciones y registro. Se crean categorías de las historias registradas. Captar aprendizajes; reunión inmediata después de terminada la jornada de observación. Encontrar los grandes temas; definir categorías. Definir perspectivas; son los catalizadores de nuevas ideas. Crear un recordatorio visual; expresar los aprendizajes por medio de esquemas, diagramas o relaciones. Las perspectivas sean realizables; hacer preguntas tipo ¿cómo podríamos...? para realizar lluvia de ideas</p>
<p>Proceso de Diseño</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Descubrimiento: Comprende el desafío, prepara la investigación, reúne la inspiración 2. Interpretación: Narra Historias, busca el sentido, formula oportunidades. 3. Ideación: Genera ideas, refina ideas. 4. Experimentación: Construye prototipos, obtén retroalimentación. 5. Evolución: Haz seguimiento de los aprendizajes, avanza. 	<p>Ideación</p> <p>Desarrollar lluvia de ideas; dibujar o bocetar las ideas, escuchar las ideas de los demás, no descartar ninguna idea. Selección de ideas; agrupar ideas similares, cada uno escoge su favorita, al final seleccionar solo 3 de ellas. Dibuja para pensar; bocetar ideas con mayor detalle, de manera sencilla dar vida al concepto, pedir retroalimentación. Chequeo factibilidad; estudiar en equipo la idea y su esencia, sus limitaciones, crear lista para abordar retos. Describir tu idea; estructurar la idea con aspectos más importantes, actores, usuarios, necesidades, oportunidades.</p>
<p>Fuente</p> <p>Design Thinking para educadores © 2012 IDEO LLC. http://designthinkingforeducators.com/</p>	<p>Experimentación</p> <p>Crear un prototipo; bocetar la idea en fragmentos de imágenes o texto que se pueda reorganizar. Seleccionar participantes; crear listas de quienes participaron usuarios, entrevistados, colaboradores, etc. Construir guía de preguntas; elegir preguntas que motiven la retroalimentación, iniciar con aspectos generales. Captar aprendizajes de la retroalimentación; compartir impresiones, como mejorar el prototipo. Integra la retroalimentación; evaluar la retroalimentación, hacer cambios donde se vieron obstáculos. Identificar lo que se necesita; Especificar materiales, escoger un plan de acción, desarrollar memoria.</p> <p>Evolución</p> <p>Definir el éxito; considerar personas involucradas, el valor del concepto para cada grupo, hacer seguimiento de lo que pase. Documenta el proceso; observar indicadores de cambio, crear un mapa del antes y del después. Planificar próximos pasos; crear una visión general de todas las acciones para construir el concepto, crear cronograma. Comprometer a otros; compartir las soluciones con la audiencia que está afuera del equipo, compartir historia. Construir alianzas; identificar posibles socios con las necesidades que se requieren en el equipo. Recolectar experiencia del proceso; actores implicados, momentos de encuentro, prototipo...etc por medio de fotos. Construir una comunidad; red para compartir experiencias y recibir aportes.</p>

Anexo N° 1: Ficha Métodos: Design Thinking

Proceso de Aprestamiento

Descripción	Descripción Etapas
<p>El aprestamiento o aprestación escolar consiste en enseñar y estimular mediante distintas técnicas y actividades específicas el desarrollo de los niños pequeños, tanto en el ámbito físico, como en el ámbito mental y psicológico.</p> <p>Se considera que el aprestamiento es un proceso que sin importar la edad, el momento o etapa, nos acompaña durante el resto de nuestras vidas.</p> <p>Sirve como un preámbulo o una introducción a cualquier actividad que se quiera iniciar y dependiendo de cuál sea la elección, las actividades a realizar serán distintas.</p> <p>En el caso del aprestamiento escolar encontramos que comienza a muy temprana edad y se desempeña para promover y estimular el correcto desarrollo de las destrezas, habilidades y buenos hábitos.</p>	<p>1. Experiencias Directas.</p> <p>Son los que nos constituyen los conocimientos de toda la educación, ya que tiene que motivar y ejercitar a todos los sentidos: La vista, el oído, el gusto, estímulos y sensaciones que le niño experimenta al observar, contemplar paisajes naturales escuchar música, entonar canciones, etc. Las experiencias directas se dan cuando salen de paseos, visitas, excursiones, realizan actividades productivas, como cultivar el huerto, cuidar animales pequeños, etc, acciones que están asociadas de alguna manera con el mundo material y cosas que rodea al niño.</p>
<p>Objetivos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lograr que el niño se adopte sin mayor dificultad y rápidamente, al ambiente escolar. 2. Propiciar el desarrollo psicobiológico del niño, que le dará madurez necesaria para un óptimo desenvolvimiento en las nuevas actividades y ejercicios que realizará en la escuela. 3. Hacer que el niño pase fácilmente de la actividad espontánea del juego a la actividad planeada o sugerida en el trabajo escolar. 	<p>2. Situación de Juego.</p> <p>La actividad lúdica es una situación vital, espontáneo, y que constituye una vía eficaz en el aprendizaje y desarrollo del niño. También sabemos que el juego es la forma más natural de cómo los niños adquieren conocimientos, habilidades, destrezas hábitos actitudes es por tal motivo que el aprestamiento se utiliza como un procedimiento metodológico.</p> <p>Al jugar el niño descubre nociones, relaciones, etc, al mismo tiempo que va desarrollando sus facultades que le permitirán más tarde construir, aprender, abstraer conceptos y relaciones complejas. Las situaciones de juego se basan en la participación activa del niño y está íntimamente relacionado con su experiencia motora y sensorial.</p>
<p>Características</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El aprestamiento estimula la evolución de las capacidades innatas del niño. Por esta razón debe ser progresivo, ya que brinda un adecuado y oportuno entrenamiento para desarrollar las habilidades y destrezas para futuros aprendizajes. 2. proceso de aprendizaje de cada una de las experiencias; es decir, se debe pasar de lo simbólico a lo representativo, de lo general a lo particular, de lo concreto a lo abstracto. 	<p>3. Manipulación de Material.</p> <p>El juego manipulativo con material concreto es una actividad que puede describirse como la explotación del objeto llevado por la curiosidad, a través de la actividad el niño descubre las propiedades y las relaciones de los materiales con que se juega.</p>
<p>Fuente</p> <p>* ¿Qué es el Aprestamiento Escolar? https://www.lifeder.com/aprestamiento-escolar/</p> <p>*Aprestamiento http://aprestamiento-karonlay.blogspot.com/2008/09/aprestamiento.html</p>	

CAPÍTULO 2: CONTEXTUALIZACIÓN

SENSITIVA
Ficha Métodos

Metodología: Método Montessori

Descripción	Fases del Aprendizaje
<p>El Método Montessori, mejor llamado Educación Montessori, es una ayuda a la vida, es mucho más que lograr que el niño adquiera una serie de conocimientos. Es una ayuda hasta que la personalidad humana pueda conquistar la independencia. Es un medio para liberar al niño de los prejuicios de la educación tradicional.</p> <p>A través de la observación, María Montessori descubrió aspectos de los niños que hasta entonces no se habían descubierto. Descubrió que el niño se construye a sí mismo a través del ambiente preparado, observó que los niños aprenden muchas más cosas, adquieren la cultura y se forma el carácter a una edad mucho más temprana de lo que se creía, vió en el niño los llamados periodos sensibles, la mente absorbente y las tendencias humanas.</p>	<p>Periodo sensible del Lenguaje.</p> <p>Su máxima explosión se produce entorno a los 2 años. Después el niño irá ampliando y perfeccionando el mismo. Es importante hablar al niño de forma clara, de frente a él, mirándole a los ojos, de forma pasada y usando un lenguaje claro y correcto.</p> <p>Periodo sensible del Orden.</p> <p>Es menos visible, el niño tiene una actitud positiva hacia el orden y una negativa ante el desorden. El orden externo aporta al niño orden interno, es una necesidad para el niño puesto que es la base y el apoyo en sus conquistas. le ayuda a orientarse y adaptarse, le da seguridad y le ayuda en la consolidación del yo, ya que se siente seguro.</p>
<p>Características</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. pone el énfasis en lo que es la independencia y la autonomía del niño, en su libertad y en el respeto de su desarrollo psicológico natural. 2. Un pilar fundamental en el método Montessori es la observación 3. La observación tiene que ser objetiva y científica, sin que en ella entren juicios de valor e interpretaciones por parte del adulto. 	<p>Refinamiento de los Sentidos.</p> <p>El niño demuestra un interés por las cualidades sensoriales de los objetos. El uso de sus sentidos le ayuda al desarrollo de su inteligencia, puesto que le ayuda a clasificar los objetos y también le ayuda a asociar la experiencia con el lenguaje.</p> <p>Refinamiento del Movimiento.</p> <p>El niño desarrolla su inteligencia a través del movimiento. Igualmente el movimiento ayuda en la independencia del niño. Todas las capacidades de la inteligencia, la voluntad, la memoria y la imaginación van relacionadas con el movimiento.</p>
<p>Periodos Sensibles</p> <p>Estando atentos a los periodos sensibles del niño (orden, lenguaje, refinamiento de los sentidos y refinamiento del movimiento) se puede brindar al niño las actividades de inspiración Montessori necesarias para su mejor desarrollo e igualmente los juguetes de inspiración montessori adecuados a sus necesidades.</p> <p>En relación con el momento temporal en que se presentan, es importante saber que estos periodos son flexibles puesto que dependen de cada niño y de su ritmo de desarrollo, por lo que la observación del niño cobra un papel fundamental.</p>	<p>Material Montessori</p> <p>El material Montessori fué diseñado científicamente en un contexto experimental dentro del aula, partiendo de los interés de los niños y de su etapa evolutiva. Los materiales no son juguetes, son herramientas para desarrollar el conocimiento y su pensamiento abstracto. Nos aportan muchísimas habilidades entre ellas la motricidad fina.</p> <p>Características</p> <ul style="list-style-type: none"> * Son manipulativos, los niños aprenden a través de sus manos. * Sensoriales, aprenden a través de los sentidos y la experimentación. * Lúdicos, se divierten mientras aprenden * Son progresivos, permiten realizar ejercicios gradualmente hasta la mayor dificultad. * Parte de las necesidades del niño y las satisface
<p>Fuente</p> <p>* El Método Montessori https://elmetodomontessori.com/</p> <p>* Material Montessori https://viviendomontessori.com/el-metodo-montessori/materiales-montessori/</p>	

Anexo N° 3: Ficha Métodos: Método Montessori

Metodología: Método Global

<p>Descripción</p> <p>El método global integra todos los métodos analíticos que se orientan hacia el todo con las partes. Se argumenta que el niño percibe las cosas y el lenguaje en su aspecto global, que la lectura es una actividad de interpretación de las ideas y el análisis de las partes debe ser un proceso más adelante.</p> <p>El método global de aprendizaje de la lectura y escritura parte de la palabra o la frase para llegar a sus elementos: las sílabas, las letras, los sonidos. Este método, considerado como más "natural" por muchos especialistas vino a dar respuesta a las limitaciones del método tradicional que parte de las letras para llegar a las frases.</p>	<p>Fases del Aprendizaje</p> <p>Fases del Método Global</p> <p>Para la aplicación del método Global se contemplan cuatro fases fundamentales: Fase de Comprensión, Fase de Imitación, Fase de Elaboración, y fase de producción.</p>
<p>Características</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Responder a la psicología sincrética o globalizadora del niño, al iniciarse con la idea concreta y completa. 2. La lectura es ocasional y práctica, no exige lecciones sistematizadas y la lectura y la escritura ocupan el lugar que tienen en la vida. 3. Permite la frecuente repetición, lo cual es indispensable para el aprendizaje de la lecto-escritura. 4. Al permitir juegos se hace agradable sin mecanizaciones que lo hagan aburrido. 5. Da oportunidad al análisis para el conocimiento de sílabas que permiten la formación de nuevas palabras y oraciones. 6. Facilita el aprendizaje de la lectura con rapidez y comprensión, sin el tanteo y el titubeo de los métodos sintéticos. 7. Es económico didácticamente, porque permite enseñar los conocimientos de las otras asignaturas, dentro del mismo tiempo destinado a la enseñanza de la lectura. 	<p>Fase de Comprensión</p> <p>Durante la etapa de comprensión, se les muestran a los estudiantes diferentes palabras de toda naturaleza que se relacionen con los elementos que manejan normalmente en su cotidianidad. Esta etapa se concentra en que los estudiantes tengan un primer contacto con las palabras de su entorno, se familiaricen con el lenguaje escrito y que refuercen la correspondencia que se hace entre la palabra escrita con el objeto al cual designa.</p>
<p>Fuente</p> <p>*Método Global-Lectoescritura. https://metodoss.com/global/</p> <p>* ¿Qué es el método Global? https://metodoglobaldelectura.wordpress.com/que-es-el-metodo-global-de-lectura-historia-representantes-en-que-consiste-caracteristicas-2/</p> <p>* Estrategias Didácticas del Método Global. https://repository.unilivre.edu.co/bitstream/handle/10901/8224/REVISION%20FINAL%20CON%20RAE.pdf?sequence=1&isAllowed=y</p>	<p>Fase de Imitación</p> <p>Esta etapa se concentra en desarrollar la grafomotricidad para que perfeccionen la forma en la que escriben. Por lo tanto, durante la etapa de imitación los estudiantes ya no solo identifican la palabra sino que logran establecer su reproducción gráfica. Para esto los docentes deben guiar a los estudiantes para que realicen copias de palabras o frases que ya conocen de actividades anteriores. De tal manera, se afianza el conocimiento que han construido y podrán reproducirlo con mayor facilidad.</p> <p>Es pertinente aclarar que esta etapa puede ser pasada con mucha mayor rapidez al trabajar con adultos en comparación de lo que se podría hacer con niños ya que este tipo de estudiantes ya no necesitan desarrollar ni la motricidad fina ni la motricidad gruesa, al menos no con la misma premura que los estudiantes más pequeños.</p>
	<p>Fase de Elaboración</p> <p>En esta etapa se procura que los estudiantes desarrollen el otro nivel de las palabras: el nivel fonológico; por lo que son comunes las actividades en las que se trabaja con sílabas. Se considera desde el método global que el desarrollo del nivel fonológico no es contraproducente para el desarrollo de la estrategia visual sino que por el contrario es de ayuda para que el estudiante logre hacer la lectura de una palabra que nunca ha visto.</p>
	<p>Fase de Producción</p> <p>En la última etapa propuesta por el método global, se procura que los estudiantes refuercen todos los conocimientos adquiridos en las otras etapas, por consiguiente, se les pide a los estudiantes que apliquen su aprendizaje en las actividades escolares regulares.</p> <p>Además, esta etapa es el momento en donde más se hace hincapié en la comprensión de las palabras dentro de un texto y un contexto para que los estudiantes sean capaces tanto de asimilar como de comprender lo que están leyendo de manera integral.</p>

SENSITIVA
Ficha Entrevista

Fecha: Viernes 20 de octubre de 2017
 Lugar: Centro Pedagógico Montessori
 Ubicación: Patio de descanso
 Situación observada y contexto: Metodología de trabajo de la docente a cargo del nivel "Casa de los niños 1"
 Tiempo: 10:00 am - 10:35 am
 Observador (es): Daniel Pérez - Norma Alexandra Rivera.





Descripción	Análisis	Imágenes
<p>Los niños jugaban en una mesa de billar, Adrián y Manuel con carros de juguete alrededor de la mesa y Violeta y Nicolí jugaban en el piso. La profesora planteó una dinámica con las bolas de billar para identificar el número, la cantidad de bolas, y color que tenían; Adrián no dejó jugar a Manuel y finalmente la profesora guardó las bolas de billar y los llevó al salón.</p> <p>En el salón los niños vieron el video de "El viejo árbol", la historia de un árbol que se está secando porque no tiene agua y pide ayuda a los animales para tener hojas y frutos. Luego se dibujaba la mano de cada niño sobre cartulina de color, la profesora inició con la mano de Adrián, la recortó y continuó formando una base para formar un árbol.</p> <p>Daniel ayudó a Violeta, Santiago y Manuel mientras Norma ayudó a Nicolí; cada mano llevaba el nombre de cada niño. Mientras que cada uno pegaba su mano en el tronco del árbol la profesora dibujó un círculo rojo y le pidió a Adrián que puntara la forma del círculo y lo ayudó a sacarlo. En total los niños sacaron 3 círculos con el punzón, los pegaron y los nombraron manzanas. La profesora concluyó diciendo a los niños que el árbol había sido construido por todos ya que tenía el dibujo de la mano de cada uno de ellos. Teniendo en cuenta el poco tiempo de la profesora se planteó una entrevista la cual respondió vía correo.</p>	<p>Actores</p> <p>Niños</p> <ul style="list-style-type: none"> • Son muy dispersos en el descanso, el salón y no obedecen instrucciones de la profesora • Nicolí disfruta mucho de las actividades, se integra con sus compañeros y es atenta en actividades. • El hacer como: recortar, dibujar y pegar hacen que los niños sean más activos, generando emoción en el trabajo en clase, importante este tipo de actividades en estas edades. • El audiovisual capta la atención de la mayoría de los niños, es más fácil recordar y responder las preguntas de la profesora y materializar la actividad a través de la manualidad. <p>Profesora</p> <ul style="list-style-type: none"> • En el descanso debe estar muy atenta a los niños, ya que son hiperactivos y dispersos, lo que produce un sobre esfuerzo en ella. • Se apoya en materiales audiovisuales y materiales que permitan una representación de personajes u objetos de los cuentos para el desarrollo de la actividad en clase. • Aprovecha el contexto de la clase para usar elementos que permitan generar conocimiento. 	<p>Imágenes</p> 
<p>1. Competencias de nivel preescolar según M.E.N.</p> <p>Dimensiones (medir) en todos los sentidos, educación para un desarrollo integral en aspectos biológicos, cognoscitivo, psicomotor, socio-afectivo y espiritual a través de experiencias de socialización, pedagógicas y recreativas. Las competencias van intrínsecas a las dimensiones del niño.</p> <p>2. ¿Desde la Institución cómo se aborda la competencia comunicativa?</p> <p>Con rincones pedagógicos de acuerdo a fortalezas y dificultades de cada niño. Se trabaja el nombre de cada niño para que identifique escritura y lectura de su nombre; mediante cuentos, frisos, imágenes, y materiales en los rincones, se hacen preguntas de análisis, descripción de personajes, etc. Luego lo plasman en plastilina, arcilla, dibujos en papel, y demás.</p> <p>3. Materiales para enseñar lectoescritura.</p> <p>Materiales de la cotidianidad y libre manejo, objetos como cartuchera, bolso, lonchera, ropa, etc. Ejercicios de motricidad fina como abrochar, abotonar, cerrar-abrir, etc. El juego es parte fundamental y natural en la formación y desarrollo del niño por lo que se realizan juegos libres y guiados ya que el aprendizaje es libre y no debe ser forzado.</p> <p>4. Temáticas relacionadas con aprendizaje de la lectoescritura.</p> <p>El niño crea conciencia de su propio cuerpo y funcionamiento, así como su identidad y autonomía. También su desarrollo en equilibrio y acorde a su edad de manera que se le facilite la motricidad, fina, gruesa, el aprestamiento y la motivación para la lectoescritura y demás desempeños.</p> <p>5. Ventajas y dificultades de procesos de aprendizaje.</p> <p>La dificultad es la socialización; en general a nivel institucional, pero énfasis en "la casa de los niños" donde hay comportamientos de rivalidad, egotismo y agresiones propios y naturales en esta edad, este tipo de dificultades son un reto, a medida que crecen y conviven va desapareciendo este tipo de comportamiento y debe trabajarse.</p> <p>6. Autores o metodologías en que apoya el proceso de aprendizaje.</p> <p>El constructivista donde al niño se da herramientas para que aprenda con libertad dando soluciones a diferentes problemas, construya conocimiento en base a conocimientos previos. Tiene una dimensión individual, el aprendizaje es visto como proceso de construcción interna de dicho conocimiento. El estudiante es autónomo en su proceso de aprendizaje; se tiene en cuenta a Vygotsky que resalta el juego como método de aprendizaje libre y natural.</p> <p>7. Proceso de aprendizaje de lectoescritura con los niños con características particulares</p> <p>Es igual que con el resto, pero la niña Dawn lleva otro proceso de adaptación social, motriz y cognitiva más guiada y vivencial, más pasivo, se le indica con más precisión y de manera constante pautas de valores y hábitos sencillos como respetar la lonchera, no agregar, lavado de las manos, limpieza de sí misma y demás pautas.</p>	<p>Espacio (zona verde)</p> <ul style="list-style-type: none"> • El patio es amplio, hay una mesa de billar en la que los niños juegan pero también pueden lastimarse, columpios, una cancha de fútbol, y un resbalador pequeño. • Hay una piscina en la que no hay control para los niños, la profesora debe estar atenta a todos los niños. • En las zonas verdes hay hormigueros donde los niños juegan a lado de ellos, los pisan o ponen la mano o juguetes sobre ellos. <p>Materiales (recreo y salón)</p> <ul style="list-style-type: none"> • En el patio se encuentra la mesa de billar, cancha de fútbol, piscina, columpios, resbalador y un carrusel. • Varios de los elementos que se encuentran representan de alguna forma un tipo de peligro para los niños. • En el salón cuentan con materiales como TV, plastilina, cartulina, pegante, etc, además de que es accesible para los niños. (Inmóvil y 1x) • En el salón también hay materiales que pueden representar peligro, como punzones y tijeras, además son elementos que están a la mano. 	<p>Conceptos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Manual (Hacer) • Experiencia (En relación al material) • Juego • Socializar <p>Crterios</p> <ul style="list-style-type: none"> • Permita experimentar • Didáctico • Lúdico • Permita interacción diferentes actores
	<p>Síntesis</p> <p>Niños:</p> <p>A pesar de ser dispersos disfrutaron mucho del hacer, de audiovisuales y participar de dinámicas implementadas para llamar su atención en actividades donde estén atentos y trabajando de forma diversa.</p> <p>Profesora:</p> <p>Hace un sobre esfuerzo al estar pendiente de los niños en espacios amplios y por objetos; igual en el salón con algunos materiales como tijeras y punzones. Las actividades y manualidades que usa como herramientas captan la atención e interés de los niños.</p> <p>Espacio (zona verde)</p> <p>Llevan a que la profesora se sobre esfuerce, esté más atenta y estresada debido al control de los niños, por objetos que pueden ser peligrosos y hormigueros en los que se pueden lastimar.</p> <p>Material (recreo y salón)</p> <p>La mesa de billar, la piscina y los hormigueros son potencialmente peligrosos para los niños pero también pueden ser objetos de aprendizaje cuando se implementa objetivos para ellos. Igual en el salón con objetos como tijeras y punzones, en este caso la profesora los usa ya que son herramientas necesarias para actividades en clase por lo que debe estar atenta a que no se conviertan en un objeto que represente peligro para los niños.</p>	<p>Referentes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Constructivismo: Explica cómo a través de la experiencia la persona incorpora un nuevo conocimiento desarrollando así estructuras mentales. Desde la educación plantea entornos de aprendizaje desde la vida diaria que permiten la reflexión desde la experiencia y conocimientos previos. https://www.psicocactiva.com/blog/que-es-el-constructivismo/ • Lev Vygotski: Plantea la teoría sociocultural que tiene como base la participación de los niños con el medio que los rodea, teniendo así como resultado el aprendizaje a través de un proceso colaborativo donde el niño es apoyado por su profesor o padre mientras él mismo aprende como realizarlo, aplica cierto conocimiento por cuenta propia. https://psicologiamente.net/desarrollo/teoria-sociocultural-lev-vygotsky

Fecha: Viernes 13 de octubre de 2017
Lugar: Fundación Fedar
Ubicación: Sede Oficina Administrativa
Situación observada y contexto: Entrevista sobre el proceso de aprendizaje en niños con síndrome de Down
Tiempo: 9:30 am-10:30 am
Responsables: Daniel Pérez – Norma Alexandra Rivera.

Descripción	Análisis	Referentes
<p>En la sede administrativa de la Fundación Fedar se realiza una entrevista en relación al proceso de aprendizaje de la lecto escritura y metodologías utilizadas para la enseñanza con niños con síndrome de Down. Luisa Fernanda Ilera psicóloga y fonaudióloga de la Fundación respondió la entrevista.</p> <p>1. Proceso de aprendizaje de la lecto escritura en niños con síndrome de Down. Dificultades o ventajas. Se sale del diagnóstico, se observa cómo aprende. Se basa en un proceso psicomotor sensorial del juego previo, y como adapta su capacidad cognitiva frente al nombre (escribir), lectura de palabras, identificación de letras. Desventaja: es un proceso lento, requiere dedicación y repetición. Ventaja: Se sale del modelo tradicional, nos enseñan a desaprender, no se adapta el trabajo de la escuela tradicional.</p> <p>2. Métodos o estrategias que usan. ¿Por qué? Método global, cómo a partir de las palabras llevo a la letra, lectura de etiquetas, la huerta como proceso de aprendizaje, el punzón. Estrategias pedagógicas y lúdico recreativas que llevan a la escritura.</p> <p>3. Material que usan El proceso es muy visual y muy gráfico, con dibujo, color, y la lectura global: Grafemas- fonemas, asociación imagen-palabra, se hace lúdico y no se hace uso del cuaderno</p> <p>¿Qué se usa? Fichas, fotografías, paseos (salidas), algo más sensorial, al principio el cuaderno no es necesario, cerámica, música, no se deja de lado la crayola, el cuaderno, etc.</p> <p>4. Características del material Con niños pequeños se trabaja formato grande y colores; la huerta, la cancha, el piso, unión de mesas. Los materiales deben ser durables, maleables que no se lo vayan a tragar, de fácil acceso (económico)</p> <p>5. Acompañamiento de padres en el proceso de aprendizaje Lo importante es que aprendan a trabajar con ellos desde casa, deben ser coterapeutas del proceso; significa hacer talleres de capacitación, hacer fichas, si se trabaja con lectura global en la casa ellos también deben trabajar.</p> <p>6. ¿Hacen acompañamiento a otras Instituciones con niños con síndrome de Down? No, pero sí hay chicos que tienen un proceso de aprendizaje muy bueno y se han adaptado mucho en los procesos de aprendizaje regular y van a otras escuelas se les hace seguimiento y a los papás. Si se van a otra institución trabajamos con maestros sensibilización, identificación de actividades para trabajar, adaptación de currículo para un proceso real educativo que a veces no se ve.</p> <p>7. Bibliografía Proceso constructivista, humanista. No se recomienda bibliografía conductista. Como referente la lectura global.</p>	<p>Métodos</p> <p>*Método global para el aprendizaje de lecto escritura, trabaja desde la palabra global y su significado y no de forma tradicional como la sílaba y la letra.</p> <p>*Espacios como la granja importantes para el proceso, se identifica nombres de plantas, vegetales, animales, y frutos, escriben, leen y aprenden su significado.</p> <p>*Su proceso de aprendizaje es más lento y pasivo, se repite de manera constante.</p> <p>*Padres de familia pasan a ser coterapeutas que fortalecen a través de talleres y capacitaciones que se ofrecen en la fundación.</p> <p>*Las artes, trabajo manual, y la música son importantes para los procesos de aprendizaje en los niños con síndrome de Down, captan mejor su atención, genera emociones y experiencias positivas en los niños.</p> <p>*El proceso de aprendizaje de lecto escritura se basa en un proceso psicomotor sensorial del juego.</p>	<p>Referentes</p> <ul style="list-style-type: none"> • Constructivismo: Explica cómo a través de la experiencia la persona incorpora un nuevo conocimiento desarrollando así estructuras mentales. Desde la educación plantea entornos de aprendizaje desde la vida diaria que permiten la reflexión desde la experiencia y conocimientos previos. https://www.psicootiva.com/blog/que-es-el-constructivismo/ • Lev Vygotski: Plantea la teoría sociocultural que tiene como base la participación de los niños con el medio que los rodea, teniendo así como resultado el aprendizaje a través de un proceso colaborativo donde el niño es apoyado por su profesor o padre mientras él mismo aprende como realizarlo, aplica cierto conocimiento por cuenta propia. https://psicologiamente.net/desarrollo/teoria-sociocultural-lev-vygotski
	<p>Espacios</p> <p>Sede con las oficinas de administrativos ubicadas en la primer planta junto a la sala de espera, paredes con la misión y visión junto a dibujos de los chicos y cronograma de actividades de la fundación.</p>	<p>Conceptos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ideo-visual • Imagen- palabra • Enseñar a desaprender • Lúdico-recreativo • Lectura Global <p>Referentes</p> <p>Método Global Forma de enseñanza o de aprendizaje fundada en el carácter global de la percepción y de toda la actividad mental. Se parte de operaciones complejas para proceder después al análisis de los elementos que éstas operaciones implica. La globalización como procedimiento didáctico se aplica en dos sentidos: como programa o método de los centros de interés y como método de lectura y escritura. Programa o método de los centros de interés: Gira en torno a dos grandes ideas-fuerza. La primera, el conocimiento de sí mismo, que hace referencia a sus necesidades y aspiraciones (conocer cómo está constituido; cómo funcionan sus órganos, para qué sirven; cómo come, respira, duerme y cómo está protegido y auxiliado por ellos; por qué tiene hambre, frío, sueño; por qué tiene miedo; por qué se enfada; cuáles son sus defectos y sus cualidades;...). La segunda, el conocimiento del medio natural y social en el que el niño vive (familia, entorno, mundo,...) y que constituye el marco en el cual han de satisfacer sus necesidades.</p> <p>Método de lectura ideovisual: Dentro del contexto del método global natural, en el aprendizaje de la lecto escritura se adopta el método ideovisual (basado en las ideas y la visualización de las palabras) que parte de la frase y la palabra para llegar, por el análisis, a la distinción de la palabra, la sílaba y el fonema. Las frases que se trabajan en la lectura siempre salen de la observación directa, después de la asociación y siempre precedidas de un dibujo de observación. El método posee múltiples ventajas para el escolar, aparte de ser un método natural que se ajusta a su psicología, pues permite la vinculación de la lectura con la vida misma y posibilita la relación de la lectura y del lenguaje con su vida efectiva. También facilita una percepción visual más rápida y una mayor comprensión lectora.</p> <p>Revista de Pedagogía, Madrid, España. https://medull.web.u.es/pedagogia/DECROLY/decroly.pdf</p>
	<p>Materiales</p> <p>Formatos grandes para chicos pequeños como la cancha, la huerta, y mesas. También:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fichas • Fotografías • Paseos (salidas), algo más sensorial, al principio el cuaderno no es necesario • Cerámica • Música, las artes son un material importantísimo en generación de aprendizaje. • No se deja de lado la crayola, el cuaderno, pero es la última herramienta. <p>Síntesis</p> <ul style="list-style-type: none"> * El método global es una estrategia que implica la realidad, el entorno, la curiosidad, los intereses y saberes previos de los niños, entender la función y el significado de forma integral y global para potenciar procesos de aprendizaje de la lecto escritura y otros saberes. * La palabra-Imagen, la memoria visual, el entorno como proceso de aprendizaje y los intereses de los niños en relación a su realidad. * Funcionamiento y entendimiento de todo lo que la rodea. * El concepto como entendimiento inicial para después desmenuzándolo en sus partes y entender su complejidad y función. * Dentro del contexto del método global en el aprendizaje de la lectoescritura se adopta el método ideovisual (basado en ideas y visualización de palabras) parte de la frase y palabra para llegar por el análisis, a la distinción de la palabra, la sílaba y el fonema. 	

SENSITIVA
Ficha Observación

Fecha: Viernes 20 de octubre de 2017
Lugar: Centro Pedagógico Montessori
Ubicación: Patio de descanso
Situación observada y contexto: Material de apoyo para proceso de aprendizaje nivel "Casa de los niños 1"
Tiempo: 10:00 am - 10:35 am
Observador (es): Daniel Pérez - Norma Alexandra Rivera.

<p>Descripción</p> <p>En el salón, la profesora mencionó que era día de piscina pero antes iban a recreo, ayudamos a bajar los niños hasta el patio para el recreo; ese día Sarita no había ido a clase porque estaba enferma.</p> <p>En el patio los niños corrieron hasta los columpios, Santiago se mostró temeroso de ir hasta la cancha y preguntó a esta cerca el "ave loco", se le preguntó quién era el ave loco y Santiago señaló una garza cerca de la cancha, luego la profesora comentó que la garza llevaba varios días ahí porque tenía dos huevos y no permitían que se acercaran, siempre corría hasta los chicos para proteger los huevos. Santiago fue a jugar con una ficha en un árbol, y luego tomó una rama y empezó a jugar al borde de la piscina, decía: "mira, es una Salamanda".</p> <p>En el salón la profesora cambiaba a los niños mientras revisábamos etiquetas ubicadas en las mesas de los niños con sus nombres, también una silla tenía el nombre en inglés "chair", el tablero "board", la pared: "wall", y la puerta "door".</p> <p>Después bajaron a clase en la piscina. La profesora encargada de la clase, inició indicándoles ejercicios de calentamiento, tomó ejemplos para realizar los ejercicios, "vamos a saltar como las ranas". Después pasaron a la ducha para ingresar a la piscina. Violeta se atreve a ingresar sola y explorar la piscina, los demás niños muestran temor y se quedan al borde de la piscina, los niños se veían emocionados mientras jugaba con el agua.</p> <p>Nosotros fuimos a revisar el material en el salón. La profesora Mireya subió con nosotros para enseñarnos el material de clase; nos entregó los materiales que ha venido trabajando con los niños; al preguntarle si en la institución contaban con material Montessori respondió que no debido al costo. Ella y otras profesoras han elaborado materiales, e impresiones de cuentos, plantillas en forma de oso que estaba vestido con una pechera de diferentes colores (primarios y secundarios). Formato para trabajar motricidad fina con el nombre de cada niño relleno con bolitas de plastilina, en la parte inferior de nuevo el nombre del niño con puntos que debían unir con un color para completar cada letra.</p> <p>Fichas con imagen-palabra, fichas con animales domésticos con sus nombres en español e inglés. Cada niño ha hecho exposiciones donde con los padres hicieron carteles de animales con su nombre; habían usado materiales para realizar una de las características del animal.</p> <p>Un tren en fomi con círculos de colores en cada vagón para reconocer y sumar cantidades. Un formato para trabajar motricidad fina, donde hay cierres para abrir-cerrar, velcro para pegar-despegar, cordones para abrochar-desabrochar, botones y ojales para abrochar y desabrochar.</p> <p>Un tablero de tamaño de pliego para sumas, con formatos pequeños para escribir el número, el signo + en medio; dos tubos para ingresar el número de pelotas según el número. Los tubos a final se juntan y se hace el conteo total para el resultado de la suma.</p> <p>Fichas para memoria y asociación "Busca la pareja", fichas con ilustraciones de objetos y animales cotidianos. Un dominó de colores para el reconocimiento de los mismos. La profesora nos mencionó que ella trabaja con el método Doman, nos enseñó fichas que tienen diferentes números de círculos para trabajar cantidades.</p> <p>Al terminar de revisar el material notamos que ya no estaban tableros con animales, fichas, y diferentes juegos que se habían visto antes.</p>	<p>Análisis</p> <p>Actores</p> <p>• Niños: En la zona verde corren hacia los juegos, provocando un frenesí de energía y alegría. Santiago mostró interés al hablar de los animales, e incluso dio espacio a su imaginación cuando jugaba en la piscina diciendo que era una "salamanda" y llamando a la garza "ave loco". Se sienten alegres, un poco individualistas a veces, pero no siempre pasa, cuando la profesora da instrucciones los reúne para jugar o en este caso meterse a la piscina.</p> <p>• Profesor: Se hace evidente de nuevo el sobre esfuerzo al estar al cuidado de los niños en la zona verde, actividades como la piscina hacen que esté más atenta dado al riesgo que conllevan. Debe crear su propio material de trabajo para que pueda desarrollar actividades con los niños, y muchas veces pagando ella misma.</p> <p>Espacios</p> <p>• La piscina: El espacio en la piscina para los niños pequeños se encuentra al lado para los chicos grandes. El espacio está delimitado por barras que separa a la piscina grande, es un espacio acorde a la estatura y edad de los niños, menos profunda. Pero siempre debe haber acompañamiento del profesor a cargo.</p> <p>• La zona verde: Es un espacio amplio que permite que los niños logren desinhibirse y correr de un lado a otro.</p> <p>Materiales</p> <p>La mayoría son materiales hechos por las profesoras; que responde a necesidades inmediatas dado que se puede producir de forma más fácil; está elaborado en cartón, cartulina, fomi, pitillos, etc. Hay elementos como pinceles, colores, crayolas, tijeras, punzones, plastilina, peluches; y algunos libros con ilustraciones de ropa y animales con sus nombres, varios de estos materiales se encuentran deteriorados.</p> <p>Síntesis</p> <p>Actores</p> <p>Niños: • Se observan más emocionados en espacios amplios donde el juego es el factor principal. • La imaginación y la curiosidad son elementos que promueven la actividad del juego.</p> <p>Profesor: • A pesar del número de niños (por día 4) el sobre esfuerzo sigue siendo una constante, más teniendo en cuenta las actividades que presentan riesgo como la piscina. • Debe elaborar material práctico y sencillo para la clase debido a los altos costos de otros materiales.</p> <p>Espacio (zona verdes)</p> <p>La zona verde, los juegos y la piscina representan para los niños espacios de dispersión y alegría en los que se observan libres y emocionados.</p> <p>Material</p> <p>La mayoría es hecho por la profesora, de fácil elaboración, sencillo; materiales como plastilina, crayones, colores, etc., es accesible para los niños. Materiales como algunos cuentos se encuentran deteriorados.</p>	<p>Imágenes</p>     <p>Conceptos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Juego • Imaginación (Fantasía) • Diversión • Práctica (En relación a las herramientas) • Accesible <p>Criterios</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lúdico • Despierte interés, curiosidad creatividad e imaginación en los niños. • Material práctico, duradero, accesible, y económico. • Material con mejor formalización en la ilustración, tipografía, y formatos. <p>Referentes</p> <p>• Método Doman Diseñado para que padres lo practiquen con su hijo, adaptándolo a características y necesidades para que resulte fácil y divertido. No es rígido, sino flexible, admite modificaciones. Se trata de mostrar al niño series de 5 tarjetas con palabras, letras grandes y de una misma categoría (partes del cuerpo, colores...), de forma rápida, 3 veces al día.</p> <p>Debe hacerse como juego, recitar cada palabra con entusiasmo, voz alta y clara; se añaden nuevas categorías (con 5 palabras). En otras fases con letras grandes que van disminuyendo de tamaño se enseñan tarjetas con 2 palabras, frases cortas y sencillas, un poco más largas y, finalmente cuentos (una sola oración en cada página y con texto separado de ilustraciones).</p> <p><small>Web consultas: Método de enseñanza alternativa https://www.webconsultas.com/Bebe-y-nino/educacion-infantil/El-metodo-doman-en-que-consiste-3453</small></p>
---	---	--

CAPÍTULO 5: CREACIÓN

Fecha: 10 de Abril de 2018
 Lugar: Centro de Estimulación Adecuada y Preescolar Baby Club.
 Realiza: Profesora _____
 Docente Nivel Jardín

SENSITIVA
 Formato de Evaluación para Testeo

Aprendizaje:
 El aprendizaje es el proceso a través del cual se adquieren nuevas habilidades, destrezas, conocimientos, conductas o valores como resultado del estudio, la experiencia, la instrucción, el razonamiento y la observación.

Aprendizaje
<https://www.ecured.cu/Aprendizaje>

Usabilidad:
 La Usabilidad se refiere al grado en que un producto puede ser usado por usuarios específicos para conseguir metas específicas con efectividad, eficiencia y satisfacción dado un contexto específico de uso.

Norma Internacional ISO 9241-11: Guidance on Usability (1998)
<http://www.guiadigital.gob.cu/articulo/que-es-la-usabilidad>

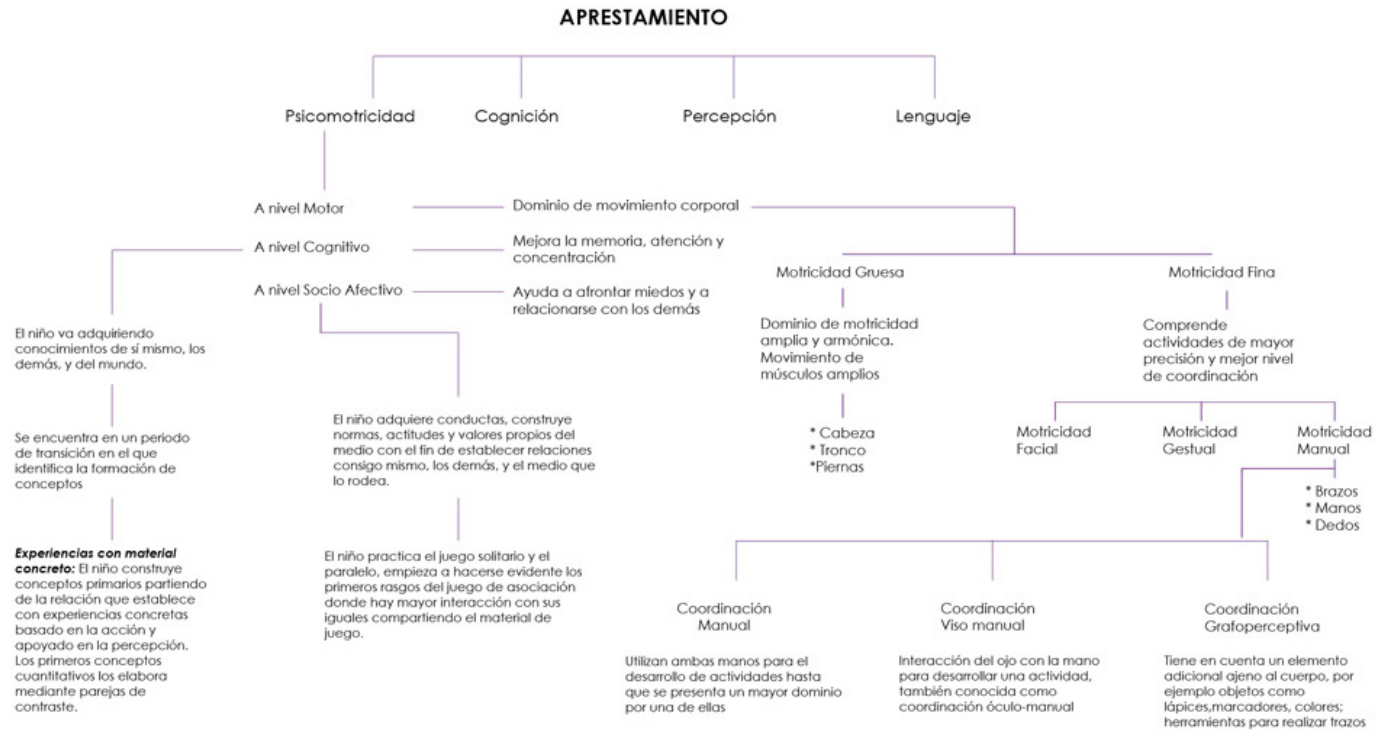
Jugabilidad:
 El conjunto de propiedades que describen la experiencia del jugador ante un sistema de juego determinado, cuyo principal objetivo es divertir y entretener de forma satisfactoria y creíble, ya sea solo o en compañía.

Universidad de Granada (UCR)
<http://ecelta.com/2010/09/que-significa-jugabilidad>

Teniendo en cuenta los anteriores conceptos evalúe aspectos importantes según la pieza correspondiente. Si lo considera necesario puede dar posibles sugerencias para cada pieza.

Cajas/Collares/Rompecabezas/Tableros

Aprendizaje	Usabilidad	Jugabilidad
Sugerencia	Sugerencia	Sugerencia



APRESTAMIENTO PARA LA ESCRITURA

MOTRICIDAD GRUESA

- * Galear
- * Caminar
- * Correr
- * Saltar
- * Salticar

MOTRICIDAD FINA

- * Pinza
- * Punzador
- * Ensartar

VilaVicencio León, N. (2013)
<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/1843/1/1-UCE-0010-281.pdf>


<http://www.redalyc.org/html/440/44026114/>

Cerdas Nuñez, J., Polanco Hernández, A., & Rojas Nuñez, P. (2002).

SENSITIVA · EXPERIENCIAS PARA EL APRENDIZAJE

SENSITIVA Ficha Observación

Fecha: Miércoles 23 de mayo de 2018
Lugar: Centro de Estimulación Adecuada y Preescolar Baby Club
Ubicación: Salón de clase Jardín - Zona de juego
Situación observada: Identificar conceptos de aprestamiento en niños de nivel Jardín
Tiempo: 8:30 am – 10:00 am
Observadores: Daniel Pérez- Norma Alexandra Rivera

Descripción	Análisis	Imágenes
<p>Se realiza una actividad para identificar aspectos de Aprestamiento. Se trabaja conceptos como direccionalidad (derecha, izquierda, etc), motricidad gruesa (ubicación espacial) y motricidad fina (pinza, grafomotricidad y memoria) Se ubican 5 mesas pequeñas con las piezas para el recorrido en la sala de juego.</p> <p>Los niños se organizaron en círculo, preguntamos cuál era la mano derecha y la mayoría respondió bien, sólo 2 niños se equivocaron; al observar la respuesta la profesora dijo: "donde usamos la manilla roja", sólo una niña levantó la mano derecha y enseñó la manilla, los demás no la tenían.</p> <p>Se repasó mano derecha e izquierda y luego pie derecho e izquierdo. Para generar memoria en los niños se utilizó stickers de colores, uno azul en el pie derecho y uno amarillo en el izquierdo. Después se explicó que íbamos a realizar un juego y debían recordar pie derecho y pie izquierdo. Luego pasamos a la zona de juego.</p> <p>1. Etapa: Iniciaba con un círculo de color azul y uno amarillo para comenzar, representaban pie derecho y pie izquierdo como se había explicado antes; los niños debían seguir los círculos de colores que formaban una línea recta. Cada uno de los niños realizó el recorrido sin dificultad siguiendo los círculos y observando los stickers de sus zapatos.</p> <p>2. Etapa: Encontraron una mesa con rectángulos de papel de colores con trazos punteados en líneas rectas. Se preguntó a los niños en qué dirección hablamos caminado en el paso anterior, a lo que algunos respondieron que hablamos hecho una línea recta. Al dar esta respuesta se les enseñó los rectángulos con las líneas punteadas y explicamos que se iba a seguir el papel en ese sentido: de arriba hacia abajo sacando tiras largas. Los niños realizaron la actividad, algunos de ellos fueron cuidadosos de seguir la línea punteada.</p> <p>3. Etapa: Se iniciaba un nuevo recorrido con círculos de colores, derecho con color azul e izquierdo con color amarillo. Esta vez en línea curva. Los niños se sintieron un poco más confiados para realizarlo, sin embargo a algunos les costó algo de trabajo el girar un poco el cuerpo para realizar el giro para la curva.</p> <p>4. Etapa: Los niños encontraban una superficie cubierta de harina. Se pidió que explicaran la forma del recorrido anterior, duraron en responder hasta que uno de los niños dijo: "era como un camino de culebra". Se les pidió que con el dedo trazaran la forma del recorrido, la mayoría se mostraron un poco tímidos sin embargo cuando observaron al niño que dió la respuesta metieron la mano en la harina y empezaron a imitar su trazo realizando líneas curvas en diferentes direcciones de la superficie. Todos se veían bastante animados al manipular la harina.</p> <p>5. Etapa: Recorrido en forma de curva; intermedio a los colores habían círculos mitad azul y mitad amarillo. Iniciaban con ambos pies, seguido de un círculo azul en el que debían saltar con el pie derecho, luego una "zona de descanso" (círculo de doble color), ésta no solo para descansar, también para observar y pensar el siguiente salto. El recorrido fue más complejo, era necesario el acompañamiento de la profesora. Algunos niños entendieron muy bien el ejercicio y lo realizaron solos. En el montaje hubo un error y se ubicó círculos en sentido opuesto y observamos que una de las niñas al interpretar la ubicación de los colores puso sus pies cruzados, ubicándolos de forma correcta.</p> <p>6. Etapa: Se ubicaron alrededor de 2 mesas donde encontraron piezas de madera de color azul y amarillo con un orificio en el centro y un soporte para insertar las piezas de madera. Se pidió que intercalaran las piezas según los colores como en los recorridos. La mayoría de los niños respondieron muy bien en el ejercicio, sólo un niño metió 3 fichas de color azul seguidas y luego dos amarillas. Cuando le explicamos de nuevo le pedimos que observara a sus compañeros, se referenció de ellos y una de las niñas le dió 2 de sus fichas y le explicó cómo hacerlo.</p> <p>Terminaron la actividad muy animados diciendo que les había gustado e incluso preguntaron si al día siguiente íbamos a regresar. La profesora estuvo al pendiente de la actividad, les colaboraba a los niños, y tomó registro fotográfico de cómo respondían ellos en el recorrido. Se mostró interesada en desarrollar este tipo de dinámicas y mencionó que le habían dado muchas ideas para implementar actividades en el salón, mencionó que iba a desarrollar una actividad similar con ellos pero esta vez implementando las vocales.</p>	<p>Adhesivos de colores</p> <p>El uso de stickers de colores propone el cuerpo como objeto de aprendizaje. El proponer objetos visuales que se conecten con el cuerpo para identificar aspectos de aprestamiento fue un acierto para identificar conceptos básicos de direccionalidad y colores por medio de la asociación y la memoria.</p> <p>Permitió que los niños se plantearan hipótesis generales al observar el material y el circuito con los mismos colores que estaban en sus zapatos y poner en práctica al realizar el ejercicio acompañado de pautas precisas para desarrollar la actividad como indicar qué color es la derecha y qué color es la izquierda; entre el grupo hacer un ejercicio previo para que todos logren identificar, memorizar y ser conscientes de los colores con el concepto de aprestamiento.</p> <p>Ejercicio con Harina</p> <p>Primero se había planteado que cada niño tuviera un soporte con harina y se realizara el ejercicio de forma individual, pero al hacer la actividad grupal fue posible observar que los niños aprenden de los otros niños y la cotidianidad fue clave para que detectaran cómo se debía hacer; el niño relacionó un animal para hacer el ejercicio, gracias a esto lograron establecer cómo se resolvía y los demás pasan a imitar y aprenden de él, por lo que es importante plantear participación grupal en las piezas del segundo prototipo.</p> <p>Ejercicio de Salto</p> <p>La actividad con stickers para generar memoria y la explicación de derecha e izquierda permitió detectar que la secuencialidad, el uso de piezas de color y el cuerpo como objeto de aprendizaje son claves para mejorar y fortalecer procesos de aprendizaje. Un error nuestra evidencia lo anterior al observar que la niña memoriza los colores correspondientes y de forma consciente entrecruza los pies gracias a la guía de los colores evidenciando el aprendizaje que obtuvo y probando que las piezas y ejercicios funcionan para fortalecer procesos de aprendizaje.</p> <p>Estímulo a la profesora para proponer nuevas dinámicas</p> <p>Debido a la respuesta de los niños y la observación de las piezas y dinámica utilizada la profesora se motiva en la implementación de este tipo de estrategias para adaptar a su método de trabajo y diferentes temáticas en el aula de clase con los niños y niñas.</p> <p>Síntesis</p> <p>Actores</p> <ul style="list-style-type: none"> * Es importante el uso de piezas gráficas que permitan a través del cuerpo generar una relación directa con el espacio para producir en los niños un aprendizaje consciente de conceptos básicos de aprestamiento. * Las guías siguen siendo aspectos claves para el desarrollo de la dinámica, no sólo en aspectos de pieza gráfica sino también como actividad inicial que permita a los niños tener claridad y recordar conceptos determinantes para el ejercicio. * Las piezas que proponen materiales para explorar desde lo sensitivo (Por ejemplo: La harina) y el hacer son más llamativas y emocionan más a los niños. * El resolver dinámicas grupales permite que los niños generen y compartan conocimiento entre ellos mismos a través de experiencias previas y la asociación con elementos de su contexto * La dinámica debe permitir que la profesora proponga nuevas actividades para implementar en clase 	<p>Imágenes</p>  <p>Conceptos</p> <ul style="list-style-type: none"> * Asociación (Cuerpo, pieza gráfica, concepto aprestamiento, colores) * Sensitivo * Trabajo grupal * Propositivo <p>Criterios</p> <ul style="list-style-type: none"> * A través de las piezas gráficas se debe propiciar la asociación con el cuerpo, el reconocimiento del espacio, y conceptos básicos de aprestamiento. * Se debe generar guías que permitan a los niños identificar aspectos claves y claros para el desarrollo del ejercicio * Es importante generar piezas que contengan material que permita la exploración desde lo sensitivo, el hacer, y material cercano a su contexto * Proponer que una o algunas de las piezas propicie el trabajo grupal * La dinámica debe propiciar otras alternativas de aprendizaje.

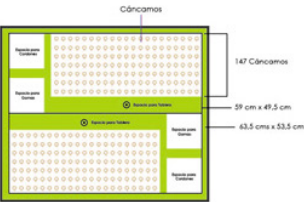









SENSITIVA
Fichas Piezas Prototipo 2

Pieza Nombre- Descripción	Aporte Desde el aprendizaje	Referencias Autor, empresa, link	Vistas Imágenes de adaptación de piezas del prototipo
<p>Caja Misteriosa y camino de colores</p> <p>Formada por las demás piezas, y el tapete en MDF y tela que forma un rectángulo cuando se encuentra cerrada y armada, y el tapete cuando se extiende.</p> <p>Piezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Consta de 4 planos; conformados por dos fragmentos de MDF de 49,5 cm x 50 cm y 2 de 59 cm x 50 cm; están unidos por un fragmento de tela de colores que al darles la forma de caja se unen por partes ubicadas en las esquinas por medio de un cierre plástico, velcro y botones con ojales. Estos 4 planos forman las 4 caras laterales del rectángulo. Cuando el rectángulo se desarma los 4 planos forman el tapete que tiene fragmentos de imán dispuestos sobre una de las caras para pegar fichas sobre ellos. * 21 fichas, cada una con una consonante. Por la parte posterior con un fragmento de imán para pegar en el tapete. * 5 fichas con cada vocal * 10 fichas, cada una con un número de 0 al 9. * 4 fichas, cada una con una flecha para indicar direccionalidad. 	<p>Permite el reconocimiento de consonantes, vocales y números, al visualizarlas en las fichas de manera completa.</p> <p>Permite identificar y fortalecer conceptos como direccionalidad y lateralidad de acuerdo a cómo se planteó el desarrollo del recorrido en el tapete.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Criando con Apego Página web de una pareja de padres de familia donde comparten ideas de producción de diferentes artículos en base a la disciplina Positiva, Pedagogía Montessori, Inteligencia Emocional y temas a fin. *http://www.criandocomapego.com/60-jogos-educativos-para-ensinar-as-criancas/o-corpo-e-as-cores/ • Miriam Ábad García Blog para el diseño y venta de artículos hechos con fieltro https://www.facebook.com/pg/casettosdefeltro/about/?fpage_internal *http://casettos-defeltro.blogspot.com/ 	
<p>Beneficios desde la Motricidad</p>	<p>Beneficios desde la Motricidad</p>	<p>Materiales Posibles materiales para piezas</p>	<p>Fichas Inmortadas</p>
<p>Actividades Qué se desarrollan con ella</p>	<p>Fortalece desde la motricidad fina el trabajo de agarre y pinza por medio de los diferentes materiales como broches para el armado y desarmado de la caja fortaleciendo la coordinación viso-manual (ojo-mano), atención y concentración.</p> <p>El tapete al plantear un recorrido permite trabajar la motricidad gruesa, fortaleciendo aspectos de coordinación óculo pédica (ojos-piernas), atención, concentración y equilibrio.</p>	<p>Tela (Dacrón)</p>	<p>Anverso Reverso</p>
<p>La caja permite desarrollar ejercicios de pinza y agarre por medio de los diferentes materiales usados como cierres, botones y velcro.</p> <p>El tapete al plantearse como recorrido y al permitir intercambiar las fichas hace posible trabajar diferentes temáticas como consonantes, vocales y números.</p>	<p>Cierres Grandes</p> <p>Botones</p> <p>Láminas MDF</p> <p>Velcro</p>	<p>Fragmentos de Imán</p>	<p>8 cm x 8 cm</p> <p>4,5 cm</p> <p>3,7 cm</p>

Anexo N° 11: Ficha Piezas Prototipo 2: Caja Misteriosa y Camino de Colores

SENSITIVA · EXPERIENCIAS PARA EL APRENDIZAJE

SENSITIVA Fichas Piezas Prototipo

Pieza Nombre: Descripción	Aporte Desde el aprendizaje	Referencias Autor, empresa, link	Vistas Imágenes de adaptación de piezas del prototipo
<p>Tablero Fantástico</p> <p>Pieza rectangular de 59 cm x 49,5 cm con base en MDF y en la parte superior dos tableros con cáncamos.</p> <p>Piezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Tablero base en MDF de 59 cm x 49,5 cms. Tiene 2 espacios con cáncamos a diferencia del geoplano convencional que tiene chinchas plásticas. Estos permiten realizar ejercicios de ensartado además de los ejercicios con las gomas elásticas. * 2 Tableros pequeños de 15 cm x 9,5 cm en acrílico blanco para relizar trazos. Éstos se ensartan en los espacios dispuestos al frente de cada niño. * Gomas elásticas de colores para elaborar las figuras que se plantean en los tableros pequeños dispuestos en cada una de las caras del tablero. * Cordones de algodón de 4 colores con diferentes medidas de largo. 	<p>Trabaja aspectos como direccionalidad y espacialidad.</p> <p>También trabaja el fortalecimiento de conceptos como: arriba, abajo, derecha, izquierda.</p> <p>Beneficios desde la Motricidad</p> <p>Fortalece la coordinación manual debido al trabajo que desarrolla con ambas manos cuando interactúa con el tablero para realizar el trabajo con las gomas elásticas y el ensartado con los cordones.</p> <p>También permite trabajar aspectos de pinza para fortalecer la coordinación óculo-manual (coordinación ojo-mano) cuando se desarrolla actividades con las gomas y el ensartado con cordones.</p>	<p>Play Math</p> <p>Beijing Times Peifei Education Technology Co., Ltd es una compañía que se enfoca en educación matemática de pensamiento infantil. China</p> <p>* playmath.com.cn/page/8.htm</p> <p>Bamaying (El campamento de Papá)</p> <p>Página web que ofrece información y artículos de interés para padres de familia. Shanghai. China</p> <p>www.bamaying.com/wechat/articles/MJMSNjAMDU4NA-213312717-1.html</p>	 <p>Total Cáncamos= 294</p> <p>Cada cáncamo: 1 cm de ancho Espacio entre cada cáncamo: 2 cm</p>
<p>Actividades Qué se desarrollan con ella</p> <p>A través de los cáncamos se pueden plantear diversas actividades dado que permite usar no solo los materiales planteados aquí sino también otros materiales cercanos al contexto de los niños.</p> <p>Los 4 tableros pequeños que encajan en la parte central del geoplano permiten que el o la docente propongan diferentes letras o figuras para desarrollar los ejercicios en clase.</p>	<p>Materiales Posibles materiales para piezas</p> <p>Láminas de MDF</p>  <p>Acrílico Blanco</p>  <p>Cáncamos</p>  <p>Gomas Elásticas</p>  <p>Cordón de Algodón</p> 	<p>Tablero Guía</p> <p>15 cms</p> <p>9,5 cms</p>  <p>Cáncamo</p>  <p>Cordón de colores</p>  <p>Gomas Elásticas</p> 	

SENSITIVA
Fichas Piezas Prototipo

Pieza Nombre- Descripción	Aporte Desde el aprendizaje	Referencias Autor, empresa, link	Vistas Imágenes de adaptación de piezas del prototipo
<p>Caja Mágica.</p> <p>Pieza rectangular de 59 cm x 49,5 cm con base en MDF y parte superior en acrílico translúcido, en su interior con bombillos led que funcionan al conectar la caja a una corriente eléctrica.</p> <p>Piezas:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Una caja con base en MDF de 59 cm x 49,5 cm, en su interior se ubicarían en cada uno de los lados de 59 cm un segmento de luces led para iluminar la cara superior de la caja. La cara superior en acrílico blanco translúcido que permita el paso de las luces led. * Paquetes pequeños de escarcha de diferentes colores para los ejercicios que se plantean sobre el acrílico. * Recipientes pequeños con pintura de colores para ejercicios de trazo. 	<p>Según cómo y qué actividades se planteen es posible proponer trazos que indiquen aspectos como direccionalidad con conceptos de izquierda, derecha, arriba, abajo.</p> <p>Si se dan actividades con letras o que indiquen escritura se puede indicar la direccionalidad para señalar la forma correcta de escribir o construir la letra o trazo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mumuchu Empresa familiar y tienda de juguetes educativos que nace de la mano de los hermanos Eduardo y María en Andalucía España. www.mumuchu.com/mesa-de-luz-de-leds-a-2-tickt.html • La Clase de Miren Blog que cuenta las experiencias como maestra de Miren Pardo. Maestra de Educación Infantil de Madrid España. laclassedemiren.blogspot.com/2016/10/descubrimos-la-mesa-de-luz.html 	
<p>Actividades Qué se desarrollan con ella</p> <p>La superficie luminosa de la caja de luz permite que se puedan proponer ejercicios de trazos con diferentes materiales como arena, aserrín, escarcha, etc.</p> <p>La superficie permite también trabajar con elementos translúcidos como plantillas por ejemplo con trazos de líneas, además de plantear actividades con materiales desde otras áreas de aprendizaje como el trabajo de series y secuencias.</p>	<p>Beneficios desde la Motricidad</p> <p>Al trabajar ejercicios de trazos permite fortalecer la coordinación grafoperceptiva ya que no solo se pueden plantear ejercicios de trazado con los dedos sino que se puede recurrir al uso de herramientas adicionales como pabillos de madera, pinceles, etc.</p> <p>También permite trabajar la coordinación óculo manual (coordinación ojo-mano) cuando se realiza el trazo.</p>	<p>Materiales Posibles materiales para piezas</p> <p>Láminas de MDF</p>  <p>Escarcha de Colores</p>  <p>Cable</p> 	<p>Vistas</p> 

Anexo N° 13: Ficha Piezas Prototipo 2: Caja Mágica

La Caja Misteriosa

La *caja misteriosa* es un set de piezas pensadas y rediseñadas para fortalecer el aprestamiento para la escritura en niños y niñas de 4 a 5 años de edad a través de las cuales es posible plantear ejercicios de motricidad gruesa y motricidad fina.

Los piezas funcionan como círculo que al articularse con narrativas permiten establecer dinámicas para el desarrollo de los ejercicios para los que se dan como temas principales: las vocales, las consonantes, y los números (sistema Decimal, de 0 a 9).

Recomendaciones

- ★ La profesora debe seleccionar un cuento corto que se adapte mejor al tema que va a trabajar en clase (vocales, el alfabeto, y los números).
- ★ De acuerdo al tema seleccionado la profesora plantea los ejercicios a desarrollar con cada una de las piezas del set.

Desarrollo de la Actividad

1. Conformar un grupo de máximo 8 niños, la profesora es quien guía la actividad y da un orden en el desarrollo de los ejercicios planteados con las piezas.
2. Realizar la lectura del cuento a los niños y niñas y se explica que posteriormente se desarrollara una actividad en relación al cuento.
3. Se realiza la presentación de "la caja misteriosa", se pide a los niños que se acerquen a observarla antes de pasar a abrirla; se explica que al hacerlo encontrarán piezas con las cuales realizarán dinámicas en relación al cuento leído anteriormente.
4. Los niños inician el desarmado de la caja con ayuda de la profesora, primero remueven la tapa con el nombre de Sensitiva y luego proceden con las esquinas donde encontrarán botones, velcro y un cierre.

5. Al terminar de desarmar la caja los niños habrán encontrado todas las piezas que conforman el set y en compañía de la profesora los organizarán formando 3 estaciones de la siguiente manera:
 - A) **El camino de colores:** Se ubica en el piso el tapete con los fragmentos de imán hacia arriba donde ubicaran las fichas del tema que se vaya a trabajar (vocales, consonantes o números).
 - B) **El tablero fantástico:** se ubica en una superficie plana y se sitúan 2 jugadores que van frente al tablero de cáncamos y de uno de los tableros pequeños. Cada jugador cuenta con 2 espacios para las gomas elásticas y cordones de colores para los ejercicios.
 - C) **La caja mágica** que se ubica de la misma manera que la pieza anterior en una mesa al superficie plana cerca de un enchufe de energía para conectarla. También se usará los paquetes de escarcha o el material que haya dispuesto la profesora sobre la superficie de la caja.

Destapa y desarma la Caja para descubrir la Caja Misteriosa

1

El Camino de Colores

Es el tapete en el que se convierten los 4 lados de la caja, este se ubica en el piso con los fragmentos de imán hacia arriba para ubicar las fichas según el tema que trabajarán en clase. Esta pieza permite proponer ejercicios de motricidad gruesa como caminar en línea recta, curva, zigzag, galear y saltar.

¿Qué conforma la Caja Misteriosa?

Está conformada por 3 piezas que forman el circuito:

El Camino de Colores

Está conformado por las siguientes piezas:

- * Tapete de 4 fragmentos en tela

4 Sets de fichas Imantadas:

- * 5 Fichas de Vocales
- * 21 Fichas de Consonantes
- * 10 Fichas del Sistema Decimal
- * 4 Fichas de Flechas para indicar direccionalidad.

Anexo N° 15: Instructivo Camino de Colores

2

El tablero fantástico

El tablero fantástico

Está conformado por las siguientes piezas:

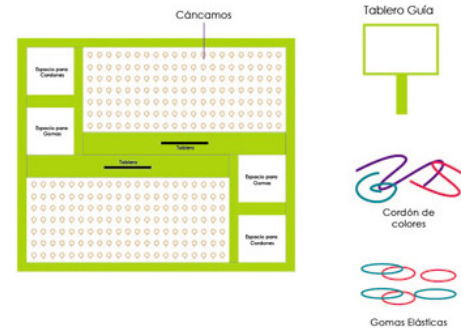
- * Tablero principal
- * 2 Tableros pequeños para escribir
- * 2 Paquetes con cordones
- * 2 Paquetes de gomas elásticas

Nota: La docente puede proponer otras herramientas que permitan realizar ejercicios de ensartado para el desarrollo de la actividad.



El tablero fantástico

Es la parte que forma la tapa de la caja; esta pieza va con dos tableros pequeños dispuestos en los orificios al frente de cada jugador, además en los espacios al lado del tablero de cáncamos van dispuestos una cantidad de gomas elásticas y cordones de colores en cada uno de ellos.
 Esta pieza trabaja la motricidad fina al plantear ejercicios en los que con una guía que propone la profesora en los tableros pequeños los niños imitan el trazo de la letra, número o palabra en el tablero de los cáncamos con las gomas elásticas o los cordones de colores.

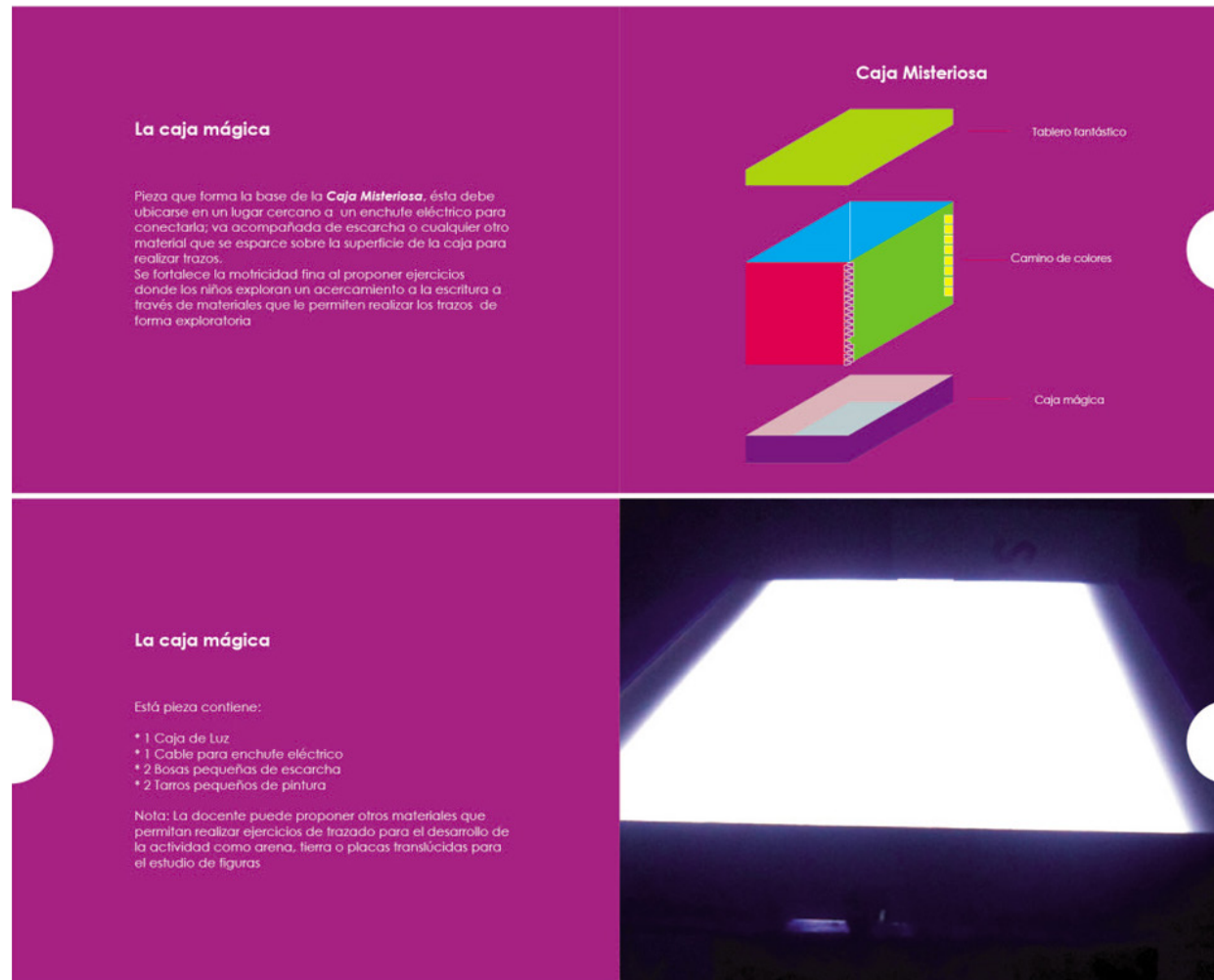


Anexo N° 17: Instructivo Tablero Fantástico 2

3

La caja mágica





SENSITIVA · EXPERIENCIAS PARA EL APRENDIZAJE

SENSITIVA Ficha Observación

Fecha: Jueves 15 de Noviembre de 2018
Lugar: Centro de Estimulación Adecuada y Preescolar Baby Club
Ubicación: Sala de Juego
Situación observada: Testeo Prototipo #2
Tiempo: 7:30 am - 9:00 am
Observador (es): Norma Alexandra Rivera.

Descripción

Se hace el montaje en la sala de juegos, es el espacio más amplio en la segunda planta. Se ubicó la caja en el piso para que quedara más cómoda para los niños y niñas.
 La profesora había leído antes el instructivo. Se inició la dinámica con 10 niños, para empezar la profesora seleccionó el cuento corto "El escondite de las vocales" que trata de una fiesta en la que se encuentran varias letras y cuando termina varias de ellas buscan las vocales antes de la llegada de los niños a la escuela. Lo leyó a los niños quienes se mostraron atentos a la lectura y preguntas que les iban haciendo. Terminada la lectura la profesora explicó que iban a jugar con las piezas teniendo en cuenta la lectura. Presentó a los niños la "Caja Misteriosa", preguntó que podía contener y dijeron que juegos. Se acercaron a la caja, se mostraron curiosos y con ayuda retiraron la tapa, se eligieron a 1 niño y 3 niñas y explicó cómo debían abrirla en cada esquina.
 La niña del cierre realizó rápido el ejercicio, en los vértices hubo algo de dificultad por las piezas muy unidas, la niña metió sus dedos para poder abrirla; en las esquinas con botones y ojales llevó un poco más de tiempo con 11 botones en cada esquina.

Hubo asombro al abrir la caja, al preguntar qué había dentro, respondieron: "las vocales, números, cauchos, escarcha y maillitas que eran los cordones de colores". Guiados por la profesora organizaron las piezas. El "Camino de colores" lo ubicaron en el piso, la profesora tomó las fichas de las vocales y explicó que del cuento leído iban a recordar las vocales con las piezas. Eligió 5 niños y a cada uno le entregó una ficha con una vocal y le preguntaba qué vocal tenía; a cada niño le pidió que ubicara su ficha en el tapete, cada vez que ubicaban la ficha la profesora al lado ponía una de las fichas con la flecha hacía adelante indicando la dirección del recorrido. Luego pidió a los 5 niños ubicarse en fila para realizar el recorrido, se preguntaban qué vocal veía y qué indicaba la ficha del lado, la niña respondió de forma correcta. Los niños iban pronunciando así las 5 vocales.

En "El Tablero Fantástico" se eligió 2 niñas, encontraron cauchos, cordones de colores y un tablero pequeño ubicado al frente, allí la profesora dibujó una vocal que tenían que replicar con los cordones o cauchos; la niña de la "q" tomó un cordón pero lo pasó por los lados de los cáncamos no por dentro del orificio, faltaba una parte de la letra y tomó otro cordón para completarla. La niña de la "a" sí formó la letra pasando el cordón por los orificios lo que le llevó más tiempo. 2 niñas más usaron cauchos, formaron las letras sin dificultad observando la imagen de la vocal dibujada. Los demás niños se acercaron y empezaron a formar letras y figuras con ambos materiales, se mostraban bastante interesados en la manipulación de los mismos.

En "La Caja Mágica" la profesora eligió a 2 niños. Les presentó la pieza con su nombre y encendió la caja, los niños se acercaron más; luego la profesora esparció en dos partes de la superficie paquetes de escarcha y dijo qué vocal debía dibujar cada uno; los niños hicieron el trazo de la vocal con su dedo, después pasaban 2 niños más a quienes se les daba otras vocales e incluso consonantes como la "p", pero ella hizo la "q", intervinieron uno de los niños y dijo "la p tiene la barriguita para el otro lado" entonces la niña esparció la escarcha y la dibujó correctamente; igual con la "m", la niña dibujó la "w" y la profesora le indicó la forma correcta de hacerlo. En esta parte los niños también se mostraban interesados en manipular la escarcha.

La dinámica se realizó en 45 minutos aprox, después se pidió a los niños que evaluaran las piezas. La profesora les preguntaba si les había gustado o no cierta pieza o si había sido difícil los ejercicios, se les entregaba a los niños un sticker con una carita feliz o una carita triste. Todas las piezas tuvieron carita feliz, cuando me acercaba a los niños y les preguntaba por qué la carita feliz ellos mencionaban que les había gustado mucho los juegos, colores y la luz de la caja. Cuando se preguntaba a los niños si había sido difícil los ejercicios, una de las niñas le respondió: "Si profe, me pareció un poquito difícil" pero la niña se opuso a calificarla con carita triste y dijo "no profe, me pareció un poquito difícil pero me gustó mucho" refiriéndose al ejercicio con el "Tablero Fantástico" donde utilizaba los cauchos. Con la evaluación de los niños se cerró la dinámica.

Análisis

Actores

Niños y Niñas:
 Con un número mayor de participantes se distribuyó los ejercicios permitiendo la participación de varios de ellos.
 Se mostraron interesados en las piezas, desde la caja armada hasta los materiales. Los colores y formas son llamativos para ellos. Las dinámicas grupales permiten que los niños compartan experiencias y aprendizajes con sus compañeros.

Profesora:
 Cumple un rol importante como guía para los niños, pero la información que ella da a los niños debe ser más clara para que entiendan el funcionamiento correcto de las piezas. Ayuda en la manipulación de las piezas por características como peso y el cuidado con piezas como la caja que necesita electricidad.

Espacios

El espacio para la ubicación de las piezas fue bueno, era amplio y permitió se contara con suficiente espacio para la participación de los 3 actividades planteadas. La caja armada sobre el piso permitió más comodidad para los niños que fuera más sencillo sacar el Camino de Colores.

Materiales

La información del instructivo fue concreta y fácil de entender. Con la ayuda de la profesora los niños cumplieron cada una de las tareas planteadas en cada pieza, es necesario diferentes medidas para los cordones.
 La escarcha, cordones y cauchos permitieron una exploración diferente para los niños. Para manipular las piezas es necesario el acompañamiento del docente debido al peso y a la electricidad como el caso de la Caja Mágica.
 Piezas como la Caja Mágica debería contar con una guía donde para el trazo los niños observaran la forma de la letra.
 El MOF es un poco pesado pero representa mayor resistencia para las piezas.

Síntesis

Actores

Niños y Niñas:
 * Fomentar la curiosidad permite conectarlos con los ejercicios.
 * El uso de dinámicas y materiales diferentes a los convencionales motiva el interés de los niños.
 * Plantear dinámicas por medio del juego establece un aprendizaje significativo por medio de la experiencia ("El hacer").
 * Las dinámicas grupales permiten compartir experiencias de aprendizaje entre compañeros.

Profesora:
 * Actor clave para guiar y dar pautas a los niños.
 * Debe planear y estructurar las actividades con tiempo según el tema a trabajar.

Espacio

* El prototipo debe adecuarse a cualquier espacio, pero en lo posible debe garantizar la comodidad de los niños y el buen funcionamiento de las piezas.

Materiales

* Cada pieza cumplió con su objetivo (Ejercicios de motricidad gruesa y fina, Coordinación manual y ojo-mano).
 * Diferentes materiales ofrecen alternativas y experiencias de aprendizaje por medio del juego.
 * Los materiales presentan más dureza y resistencia.
 * Bordes redondeados para no representar peligro para los niños, los cáncamos están sujetos a la base del tablero.
 * Aún se hace necesario guías en algunos de los procesos.

Imágenes



Conceptos

Aprendizaje
 Exploración
 Juego
 Guía
 Trabajo en equipo

Criterios

* Explicar de forma clara la función de las piezas.
 * Los cordones deben tener diferentes medidas para replicar trazos.
 * Articular otro tipo de materiales para ejercicios con la Caja Mágica.
 * Articular más temas de aprendizaje además de los propuestos en las fichas inmatadas.

Referentes

<https://amoverelesqueleto.webnode.es/>

Santo Domingo, P. Ramos, M. Cuadra, M. Lizarranzu, I. Domingo, N.

Página web que propone diferentes actividades psicomotrices a través del concepto de Circo. Dirigida a niños y niñas de edad preescolar.



Imagen n° x: Sede Centro Pedagógico Montessori



Universidad
del Cauca