



Orientaciones didácticas para el nivel inicial

6^a parte

Serie desarrollo curricular

Orientaciones didácticas para el nivel inicial

6^a parte

La elaboración de material didáctico

Provincia de Buenos Aires

Gobernador
Sr. Daniel Scioli

Director General de Cultura y Educación
Prof. Mario Oporto

Subsecretario de Educación
Prof. Daniel Belinche

Director Provincial de Gestión
Educativa Prof. Jorge Ameal

Director Provincial de Educación de Gestión
Privada Dr. Néstor Ribet

Directora Provincial de Educación
Inicial Mg. Elisa Spakowsky

Directora Provincial de Educación Superior y
Capacitación Educativa
Lic. María Verónica Piovani

Directora de Capacitación
Prof. María Alejandra Paz

Director de Producción de Contenidos
Lic. Alejandro Mc Coubrey

Orientaciones didácticas para el nivel inicial

6^a parte

La elaboración de material didáctico

Serie desarrollo curricular

Dirección General de Cultura y Educación

Orientaciones didácticas para el nivel inicial 6^a parte : la elaboración de material didáctico / compilado por Elisa Spakowsky; Ana Malajovich; Mirta de Andrea -1a ed. - La Plata: Dirección General de Cultura y Educación de la provincia de Buenos Aires, 2009. 76 p. ; 22x18 cm.

ISBN 978-987-1266-80-7

1. Educación Inicial. I. Spakowsky, Elisa, comp. II. Ana Malajovich, comp. III. de Andrea, Mirta, comp.

CDD 372.21

Fecha de catalogación: 01/09/2009

Coordinadoras

Ana Malajovich | Mirta de Andrea

Ilustraciones

dcv Carolina Montesano

Edición Lic. Darío Martínez | Diseño dcv Bibiana Maresca | Armado dcv Eugenia Nelli

© 2008, Dirección General de Cultura y Educación

Dirección Provincial de Educación Inicial

Calle 12 y 51, Torre 1, Piso

11 Provincia de Buenos Aires

ISBN 978-987-1266-80-7

Hecho el depósito que marca la Ley N° 11.723

Esta publicación se ajusta a la ortografía aprobada por la Real Academia Española y a las normas de estilo para las publicaciones de la DGCyE.

Dirección de Producción de Contenidos

dir_contenidos@ed.gba.gov.ar

Índice

Presentación	07
Breve historia del material didáctico en la Educación Inicial	09
Materiales para explorar	19
Materiales para construir	31
Materiales para dramatizar	37
Materiales para juegos con reglas	43
Materiales para juegos con estrategias	57
Materiales para jugar en el patio	65
Bibliografía	73

Presentación

Este libro reúne cuatro cuestiones que considero necesario comunicar y compartir con los lectores. En primer lugar, tiene como propósito brindar a los docentes de Educación Inicial herramientas pedagógicas, didácticas y tecnológicas para inspirar acciones que favorezcan no solo la toma de decisiones en la selección de materiales y juguetes, sino que puedan poner en juego aquellas ideas que se expresan en andamiajes y promuevan la construcción creativa y artesanal de los mismos.

En segundo lugar, la elaboración de este libro intenta superar la visión mercantilista que, en los últimos tiempos, ha instalado la industria de materiales didácticos. Con su incorporación, como publicación de la Dirección Provincial de Educación Inicial, se busca propiciar la idea de que es posible elaborar materiales en forma artesanal con bajos costos o sin costos y que los mismos no son ni de peor calidad, ni menos interesantes y/o educativos que los que ofrece en la actualidad el mercado comercial. También se pretende trasmitir que la confección artesanal de materiales didácticos puede formar parte de acciones inscriptas en un proyecto institucional que respondan a una concepción de trabajo colectivo en el que la comunidad tiene generalmente una participación protagónica. Por esta razón, se espera que el mismo acompañe dichas acciones tanto en la toma de decisiones de los equipos directivos, como de los inspectores de área.

En tercer lugar, recupera un documento de valor histórico porque se inspira, fundamentalmente, en otro que fue elaborado en el año 1992 por un equipo de especialistas de Nivel Inicial de la Ciudad de Buenos Aires y que se denominó: *Hecho con desecho*. En esa época, Hebe San Martín de Duprat se desempeñaba como Directora del Área en esa jurisdicción y Ana Malajovich –quien actualmente es la Directora de Gestión Curricular de la Dirección Provincial de Educación Inicial– integraba el equipo de especialistas mencionado.

Por último, es necesario resaltar los avances que se produjeron en relación con el desarrollo de las nuevas tecnologías y, cuando las mismas están al servicio de un proyecto educativo de calidad, cómo se potencia la producción de quienes las utilizan con racionalidad crítica. En este sentido, destaco la creatividad de la Prof. Mirta de Andrea quien tuvo a su cargo, junto con la Lic. Ana Malajovich, la elaboración de este documento y a la Dcv Carolina Montesano quien colaboró en el diseño de las imágenes.

Cabe destacar que la pertinente selección y el uso adecuado de los materiales y los juguetes potencian los aprendizajes, porque son una parte importante de los condicionantes constitutivos de los procesos de enseñanza y además son el medio que habilita los procesos de construcción del conocimiento. En este sentido, las propuestas están orientadas en consonancia con los contenidos del nuevo Diseño Curricular para la Educación Inicial (Resolución 4069/08). Además, es pertinente mencionar que jugar es un derecho del niño y que se trata de una construcción cultural que interrumpe el mundo cotidiano y que requiere la intervención docente.

Esperamos que este libro aliente la necesidad de generar y poner en marcha proyectos institucionales vinculados con las temáticas que se abordan aquí.

M. Sc. Elisa Spakowsky
Directora Provincial de Educación Inicial
Mayo de 2009

Breve historia del material didáctico en la Educación Inicial

La Educación Inicial es el nivel de enseñanza que otorga mayor importancia al uso del material didáctico. Esto comienza con la metodología desarrollada por Federico Froebel (1782-1852), quien fue el primero en construir materiales didácticos destinados para la enseñanza de los niños en edades tempranas de acuerdo con una secuencia de aprendizaje. A partir de los aportes realizados por María Montessori, esta metodología se terminó de imponer como una modalidad de trabajo en procesos de enseñanza para los niños.

La metodología se organizaba en torno de los catorce *dones* –tal como los denominó Froebel– en una progresión ascendente, que gradúan las ejercitaciones promoviendo el manejo de cuerpos, superficies, líneas y puntos. La utilización del material era individual y requería de las instrucciones de la maestra, quien guiaba la observación de sus alumnos y establecía qué actividades se realizarían. A pesar del grado de abstracción que poseía el material froebeliano, sus equipos de construcción, transformados, dieron origen a los bloques Smith Hill. Estos bloques, que se utilizan mayoritariamente en el sector de construcciones de los jardines de infantes, son un conjunto estructurado de piezas de madera con varias medidas y de forma rectangular, circular, arcos, etcétera.

En Italia, las hermanas Rosa y Carolina Agazzi, continuadoras de las ideas froebelianas en relación con el juego como actividad básica de la infancia, el valor de la música y el lenguaje, transforman la concepción del material didáctico siguiendo tres principios básicos.

- La cooperación entre los niños como recurso para formar “un espíritu de igualdad, fraternidad y solidaridad”.
- La libertad y la iniciativa de los niños en el desarrollo de las actividades.
- La preparación del niño para la vida real haciéndolo vivir situaciones reales.

Dados estos principios y las características de extrema pobreza de las escuelas donde trabajaron, las hermanas Agazzi organizaron el material en dos categorías.

- Material para el ejercicio de vida práctica y el juego, que incluye elementos útiles que son de uso colectivo y otros que son de uso personal. Estos últimos tienen una contraseña que permite su identificación. Las contraseñas se gradúan desde la representación de objetos reales para los más pequeños, hasta figuras geométricas para los mayores. En estas actividades, que promovían la adquisición de hábitos de orden, higiene y trabajo, se aseguraba la colaboración y la enseñanza de los niños de diferentes edades entre sí.
- Material especial para la discriminación sensorial y el desarrollo del lenguaje. Estaba conformado por una colección extraordinaria de elementos de diferentes tamaños, formas y materiales (semillas, botones, cajas, hilos, fideos, pelotas, trozos de cuero, hierro, cerámica, papeles, etc.). Este conjunto de materiales, que conformó el famoso Museo Agazziano, provenía en su mayoría de los “bolsillos de los niños”, y eran elementos que estos naturalmente iban juntando en sus casas, o en la calle. Con ellos, la maestra realizaba diferentes ejercitaciones, fundamentalmente de observación y para practicar el lenguaje, y fabricaba con sus alumnos, cosas útiles para el hogar y la escuela.¹

Este aprovechamiento integral de los recursos de la comunidad, aunque tuviera su origen en la situación socioeconómica en la cual las hermanas Agazzi ejercieron su tarea, responde al compromiso que estas educadoras asumieron con la integración de la escuela a la realidad social de los niños.

Al mismo tiempo que las hermanas Agazzi desarrollan estas experiencias, María Montessori (1870-1952) desarrolla su Pedagogía Científica. El principio fundamental es el de la autoeducación del niño, mediante la utilización de materiales autocorrectores y graduados, específicamente diseñados, de uso individual y que requieren de una mínima intervención docente.

El material montessoriano propone desarrollar el lenguaje y aspectos motrices y sensoriales. Por ejemplo, tableros de formas, tablillas para discriminar texturas, escalas cro-

| ¹ Guillén de Rezzano, Clotilde, *Los jardines de infantes*. Buenos Aires, Kapeluz, 1966.

máticas graduadas, torres de cubos para seriar tamaños, cajas cerradas para diferenciar sonidos, bastidores con diferentes tipos de cierres y botones, etc., se complementan con sillas, mesitas y armarios individuales adaptados a la altura de los niños. Todo el material montessoriano responde a una concepción psicológica asociacionista que procura la estimulación separada de cada uno de los sentidos.

Ovide Decroly (1871-1932), médico belga con profundos conocimientos de psicología infantil, es quien supera el asociacionismo y postula el principio de globalización basándose en la percepción de los niños, así como el valor del juego en grupo. Este principio señala que los niños necesitan aprender no por sensaciones preparadas específicamente para ellos, sino hacerlo mediante la percepción de totalidades relacionadas y con sentido. Decroly es el creador de distintos tipos de loterías de identificación (posiciones en el espacio, formas, colores, etc.) y loterías de asociación de ideas en la cual a partir de una escena, los niños tienen que ubicar las tarjetas que representan elementos que pertenecen a la misma. También las cajas de clasificación, con diferentes casilleros y objetos, así como de láminas con escenas y elementos para ubicar en ellas. En el diseño de los materiales se aparta de las formas geométricas, privilegiadas por Froebel y Montessori y adopta formas vivas “que recuerden al niño actos u objetos conocidos, capaces de excitar su interés y atención”.²

En la Argentina, en los inicios de la difusión del jardín de infantes, el material didáctico (froebeliano o montessoriano) se importaba de Europa, lo que implicaba grandes costos. Así la Ley 1420 de 1889, cuando se refiere a la creación de los jardines de infantes, sostiene que se “establecerán en aquellas capitales de provincia donde sea posible dotarlos convenientemente”. Como puede observarse, desde sus orígenes, el problema del material fue decisivo para la difusión del nivel.

La primera maestra argentina que se preocupó por adecuar el material didáctico es Rosario Vera Peñaloza (1873-1950), quien criticó el excesivo simbolismo froebeliano y la rigidez montessoriana, así como su elevado costo. Sobre estos fundamentos, propuso materiales didácticos confeccionados con elementos de desecho, aprovechando los recursos del medio para convertirlos en situaciones educativas.

| ² Ibidem

Por otro lado, en la década del 60, el movimiento de la *escuela nueva* implicó una renovación en el uso de los recursos didácticos. El material comenzó a ser compartido por todo el grupo de niños, estaban a su libre disposición y se organizaron en zonas de juego: “los rincones”. Las loterías decrolyanas y los encajes planos montessorianos cambiaron sus diseños para adecuarlos a las unidades didácticas. De las investigaciones realizadas por Piaget y su equipo, se aprovechó el material diseñado para las pruebas de clasificación, seriación, correspondencia. Además, se incorporaron los equipos de bloques para construcciones y el rincón de dramatizaciones se enriqueció con infinidad de elementos, que varían según las unidades.

En este sentido, emerge una industria del material didáctico que florece en los años 70 y algunos maestros dejan de elaborarlo para comprar lo que ofrece el mercado. En esos años, se producen cambios en la función asignada a las denominadas guarderías que comenzaron a transformarse en jardines maternales, lo que determinó una preocupación por los recursos para trabajar con los más pequeños. Pelotas, sonajeros, móviles, bloques de espuma, etc. ingresaron en las instituciones. Este período de auge en la renovación del material didáctico se cristalizó en el tiempo, de tal manera, que actualmente los nuevos productos reproducen lo creado en épocas anteriores, aunque se utilicen en su elaboración diversas sustancias plásticas o se presenten en formato digital.

La valoración de los contenidos, su diferenciación en campos de conocimiento así como las nuevas concepciones didácticas, requieren de nuevos materiales didácticos que permitan:

- la actividad constructiva de los niños mediante la resolución de problemas;
- la utilización de los conocimientos previos de los alumnos, para enfrentar las nuevas situaciones;
- la libre decisión de los alumnos sobre cómo resolver la situación presentada, considerando el error como constructivo en el proceso de aprendizaje;
- el trabajo en pequeños grupos.

En este sentido, nuestro propósito es rescatar las ideas agazzianas, revalorizando el uso de los elementos cotidianos, el reciclaje del material de desecho, utilizando inteligentemente todos los recursos que ofrece la industria en la actualidad.

Por lo tanto, debemos sostener que el reciclaje es un conjunto de acciones que realiza el hombre sobre diferentes materiales para volver a recuperarlos y utilizarlos. Este proceso consiste en volver a utilizar materiales que fueron desechados y que aún son aptos para elaborar otros productos o refabricar los mismos.

La revolución industrial –cuya filosofía era la producción de bienes para abastecer a la población y mejorar su calidad de vida– y, en la segunda mitad del siglo XX, la fuerte expansión de la producción y el consumo, han tenido como consecuencia una acumulación mayor de residuos y una gran diversificación de los mismos.

Nuestro propósito es que la escuela se convierta en un contramodelo de la cultura consumista que vivimos, devolviéndoles a los niños su derecho a la creatividad y a la imaginación, y su capacidad de transformar y construir nuevos significados a partir de los elementos cotidianos. Para constituirse este contra modelo deberá formar actitudes de valoración y cuidado hacia los materiales, no para endiosarlos sino para observarlos como productos del trabajo del hombre.

El reciclaje permite abordar dos problemas ambientales asociados al consumo: por una parte, disminuir la presión sobre los recursos naturales que proporcionan las materias primas para la fabricación de todo tipo de bienes; y, por otra parte, reducir la contaminación provocada por los residuos y los conflictos relacionados con la disposición de los mismos. Esto último también tiene que ver con el costo cada día mayor de disponer y tratar los residuos.

Algunas reflexiones en relación con el material didáctico

El mercado ofrece una enorme variedad de material didáctico, pero no todo lo que se vende es adecuado para el trabajo pedagógico. Los pocos recursos económicos con los que, a veces, cuentan los jardines obligan a realizar una selección inteligente de los mismos. Para efectuar esta selección es necesario recordar que, según las oportunidades que brinda al accionar del niño, el material didáctico se diferencia de la siguiente manera.

- Cerrado: es aquel material que tiene una única forma de resolución, por lo tanto una vez que el niño resuelve su dificultad deja de ofrecer desafíos. Algunos materiales de este tipo son los rompecabezas, loterías, encajes, etcétera.

- Semicerrado: aunque tiene ciertas reglas para su uso, posibilita que el niño desarrolle diversas formas de resolución. Por ejemplo, los juegos de cartas, el dominó, el juego de la oca, entre otros.
- Abierto: este material crece con el niño, es decir, permite que el niño lo utilice de acuerdo con sus capacidades actuales de organización porque no tiene reglas establecidas previamente. El material que reúne esta característica son los de construcción: bloques, ladrillos tipo rasti o mis ladrillos, legos, dakis, de dramatizaciones, etcétera.

En este sentido, resulta necesario aclarar que en los dos últimos tipos de material didáctico (semicerrado y abierto) admiten una mayor potencialidad creativa de parte de los niños y en estos conviene realizar los mayores gastos.

El otro aspecto a tener en cuenta para decidir la *compra* es la posibilidad o no de reemplazar el material adquirido por elementos fácilmente elaborados por los niños, los docentes, los padres y la comunidad. Así los móviles, los sonajeros, los rodillos, las loterías, los rompecabezas, etc. son recursos que no conviene comprar salvo que, por su forma o material, posibiliten actividades significativas que no puedan ser reemplazados por los elementos de desecho.

Para realizar la compra o la elaboración de un material complejo se debe reflexionar, en primera instancia, sobre qué contenidos podremos trabajar con el mismo, si promueven una actividad realmente significativa en los niños, si su uso será intensivo en el tiempo, si posibilitará el intercambio y la tarea compartida. También la durabilidad es un aspecto esencial para garantizar su uso continuado. Así es preciso evaluar con qué material ha sido fabricado, por ejemplo: maderas estacionadas, plásticos resistentes, telas gruesas, etc. Estas consideraciones están vinculadas con la *calidad* de los materiales.

Por otra parte, el diseño tendrá que ser acorde con los contenidos que se pretenden trabajar. Se deben considerar el tamaño de las piezas, la simplicidad de sus formas, los colores y las imágenes si las tuviera. Es conveniente observar si existe la posibilidad de reponer o reconstruir piezas en caso de pérdida, o si se puede seguir usando el material aunque le falten algunos elementos.

Estos aspectos –*compra, calidad y diseño*– tienen que ser considerados para elaborar el material, sobre todo cuando se le dedica mucho tiempo y esfuerzo a la tarea. Si una caja que se usa para que los chicos entren y salgan se rompe, se la puede reemplazar de inmediato. Pero cuando se decide utilizar esa caja para elaborar un material más complejo, se tiene que asegurar que sea lo suficientemente fuerte para que el uso cotidiano no la deteriore y, por lo tanto, que se justifique el tiempo ocupado en construir y decorar. Por otro lado, al usar ciertos procedimientos se garantiza una mayor perdurabilidad. El plastificado de piezas de cartón o papel, la pintura con esmalte, ciertos pegamentos son algunos de los procedimientos que otorgan la seguridad de una mayor duración de los materiales.

De esta manera, se hace pues necesario cambiar las actitudes consumistas habituales que llevan a decidir una compra de un material didáctico fundamentalmente porque es *lindo* o porque el vendedor pasó por el jardín y es cómodo comprarle directamente, sin buscar si en el mercado hay propuestas más adecuadas.

Los materiales en el espacio áulico

Para establecer con cuánto material es necesario contar, se tiene que definir previamente cómo se realizará la actividad: en forma individual, en pequeños grupos, en todo el grupo. Por otro lado, se deberá establecer si todos tienen que tener el mismo material, materiales equivalentes o diferentes. En cualquier caso se impone la búsqueda del equilibrio: *ni tan poco* que impida a los niños operar, elegir o construir sus propios proyectos de juego, *ni tantos* elementos que paralicen la acción, al centrar la actividad del niño en una búsqueda constante, imposibilitando la elección.

Otro elemento a considerar es la variedad. Una posible afirmación que ilustre este aspecto sería la siguiente: “no basta que sean muchos, es necesario que sean distintos”. El material didáctico es un recurso que utiliza el docente para trabajar determinados contenidos. Los contenidos seleccionados son los que indicarán qué tipo de elementos se tendrán que poner a disposición del niño. Por lo tanto, la decisión del docente debe partir de este punto. Luego, se planteará si esos contenidos los trabajará en forma simultánea o no. En el primer caso, deberá seleccionar material equivalente o idéntico que promueva la actividad de los niños.

Los diferentes tipos de material didáctico marcan los tiempos de uso en que un recurso a disposición de los niños promueve su actividad significativa. La observación del docente de esta actividad, le permitirá evaluar cuándo se agotaron las posibilidades de ese recurso y es necesario retirarlo. El docente debe analizar qué materiales ha puesto a disposición del niño y si realmente son utilizados por ellos, evitando la superposición de materiales (cuál capas geológicas) que se observa en algunos sectores cuando, durante todo el año, están los mismos materiales cubiertos de polvo pues ya nadie los utiliza.

El análisis de la actividad de los niños y del aprendizaje realizado da cuenta del agotamiento de los recursos. Por otro lado, puede suceder que sea necesario incorporar nuevos materiales o modificar las consignas para trabajar los mismos contenidos, ya sea para complejizar la actividad o para enriquecerla.

En *la relación con la unidad didáctica o con los proyectos*, el problema se presenta fundamentalmente con el material que se incorpora en los sectores. En planteos didácticos anteriores se suponía que todos los recursos durante este período de actividad debían relacionarse con la unidad didáctica que se estaba desarrollando. En la actualidad, al reconocer la importancia de los contenidos se relativiza el planteo anterior. Esto quiere decir que los materiales no están en función de la unidad o el proyecto sino de los contenidos que se trabajarán y este será, por lo tanto, el criterio a tener en cuenta en la selección del material a incorporar. Si el mismo se relaciona naturalmente con la unidad o el proyecto permitiendo realizar aprendizajes significativos, el docente decidirá su inclusión pero sin forzamientos artificiales.

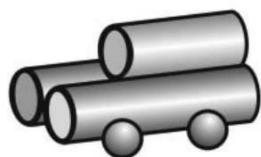
Aunque en la actualidad se reconoce la importancia del trabajo con los otros en pequeños grupos, no todos los contenidos pueden ser trabajados de esta forma. Por lo tanto, estos condicionan la forma en cómo se organiza la actividad. En caso de optar por el trabajo en pequeños grupos, el tipo de material y la cantidad del mismo debe asegurar que todos los niños puedan participar, aunque esta participación se garantice, además, por el tipo de actividad propuesta.

Tradicionalmente el maestro hacía una larga presentación del material, en general, como “la sorpresita” que incluía una muestra acerca de cómo se resolvía. En la actualidad, se sabe que tanto el uso de recursos para introducirlos, como la explicación para resolver el problema que presenta el material, desvirtúan el sentido de su incorporación. Sin

embargo, esto no significa que todo material nuevo debe entregarse directamente sin consignas previas. Existen ciertos recursos que necesitan que el docente proponga consignas claras, que indiquen no cómo se resuelve sino que planteen interrogantes que estimulen la actividad del niño. Otros materiales requerirán que el adulto intervenga como un jugador experto, que enseña las reglas de su uso a pequeños grupos de niños.

Como se verá en las propuestas que se ofrecen en esta publicación, el material puede ser elaborado por los niños, los docentes o los padres y la comunidad en talleres organizados para tal fin. Proponer que los niños realicen materiales, los enfrenta a una serie de cuestiones interesantes: qué características debe tener, cómo se representan ciertos aspectos, cómo se elabora, etc. Por otro lado, el material elaborado en esas condiciones tiene la ventaja no solo de hacer un aprovechamiento cabal de los recursos, sino de abrir caminos hacia la creatividad, fomentando actitudes críticas ante lo que ofrece el mercado.

A continuación, se muestran ejemplos de materiales que los niños pueden realizar con tubos y cajas de cartón.



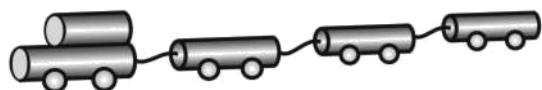
Auto



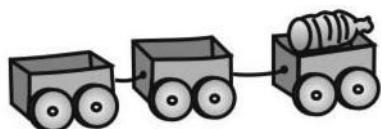
Avión



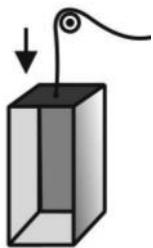
Cohete



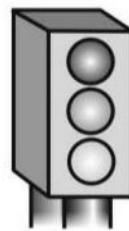
Tren



Carritos



Elevador



Semáforo

Materiales para explorar

La exploración es una actividad que permite obtener información sobre el medio, pero también descubrir nuevas posibilidades motrices. En este sentido tiene dos objetivos:

- probar las distintas acciones que el sujeto es capaz de realizar adecuándolas al objeto y complejizarlas al coordinarlas o transformarlas, en función de los resultados de esas primeras acciones;
- conocer las características y las posibilidades de los materiales. En la exploración, la acción está al servicio del objeto y permite conocerlo. Es decir, responder a la pregunta: ¿qué es y qué propiedades posee este objeto?

Para los niños mayores de 2 años

Contenidos

- Exploración de las características de los objetos y los materiales: tamaño, olor, sonidos, forma, color, peso, textura. Reconocer las acciones que es posible realizar con ellos.
- Desarrollo de coordinaciones manipulativas finas de ambas manos: rasgar, enroscar, encastrar, lanzar, transportar, enhebrar.

Con arena

Confeccionar embudos con la parte superior de envases plásticos, coladores hechos con envases plásticos o de metal agujereados en la base, recipientes de diferente tipo (de metal o de plástico), cucharas.

Con agua

Construir embudos con la parte superior de envases plásticos. Se puede utilizar ruleros, pedazos de manguera de diferente diámetro, esponjas, coladores hechos con envases plásticos o de metal agujereados en la base.

Con tubos de cartón

Pasar la luz de una linterna en tubos de diferentes largos. Se puede añadir papeles de diferentes grosores y colores en un extremo y observar cuáles dejan pasar la luz y qué color la reflejan.

Con envases plásticos

Recolectar frascos de champú, potes de cremas, envases de rollos de fotos y de medi-camentos. Separar en dos cajas, por un lado, los envases y, en otra, sus tapas. Proponer a los chicos buscar la tapa de cada envase.

Pasaje de objetos

Conseguir mangüeras transparentes y opacas de diámetro grande y bolitas de colores. Meter varias bolitas dentro de la manguera, previendo el orden de salida de las mismas por el otro extremo. Comenzar utilizando mangüeras opacas y luego las transparentes.

Pasaje de líquidos

Trasvasar líquidos usando, como elemento intermediario, mangüeras de diferentes longitudes. Utilizar diferentes recipientes con agua (baldes, botellas, jarras, embudos, etcétera). Otra posibilidad consiste en trasvasar líquidos que se encuentran en envases ubicados en diferentes alturas.

Además se puede proponer la actividad de trasvasar líquidos entregando también diferentes elementos como envases (jeringas, pajitas, esponjas, etc.) además de las mangüeras. El trasvasamiento con pajitas, tapando el orificio superior, permite que el líquido no se derrame. Este fenómeno es similar al que ocurre cuando se utilizan las mangüeras.

Contenidos

- Desarrollo de las habilidades motoras básicas y adquisición de otras nuevas.
- Adquisición progresiva del freno inhibitorio.

Con cajas

Entregar cajas grandes a los chicos. Se puede jugar a arrastrarlas o bien arrastrar a un compañero sentado dentro de la caja. Además se pueden ubicar obstáculos en la sala (mesas y bancos) y recorrer el espacio sorteándolos (a modo de laberintos).

Se pueden hacer aberturas a las cajas para que los niños se metan adentro gateando. También se las puede yuxtaponer simulando un túnel y de esta manera proponer diferentes recorridos. Las cajas pueden tener aperturas en sus cuatro caras para hacer diferentes combinaciones en los recorridos. En otro orden, con cajas de diferentes tamaños pueden jugar a apilarlas y tirarlas.

Contenidos

- Exploración de los movimientos del cuerpo.
- Exploración del espacio.

Juegos con telas o sábanas

Materiales

- Sábanas de diferentes tamaños: dos plazas, una plaza o de cuna.

Actividades grupales

- Pararse, sentarse todos sobre la sábana.
- Entre todos tomar la sábana por el borde, transportarla.
- Esconderse todos bajo la sábana (de pie, sentados, acostados).
- Esconder solo las piernas.
- Esconder solo los brazos.
- Arrastrar entre todos a la maestra o algún compañero. Unos sentados, otros trans-portan la sábana
- Perseguirse entre los compañeros y colocar la sábana como refugio.

Para los niños mayores de 4 años

Contenidos

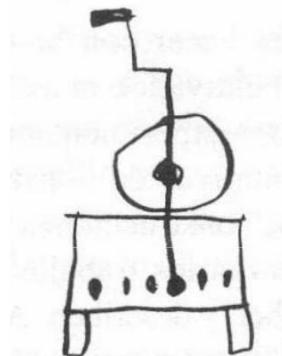
- Reconocimiento de los objetos como producto de la realización de distintos trabajos y el uso de diferentes materiales, herramientas, maquinarias y técnicas.
- Relación entre las características de los materiales y los usos.

Juegos con una manivela, un eje y una polea

Observar y operar con objetos de estructuras sencillas para conocer sus elementos y funciones (rallador, molinillo de café manual, entre otros). Los niños podrán familiarizarse con elementos de las máquinas: manivela, eje o árbol, polea o rueda, base, cubo; mover, manejar la manivela, girar a la izquierda, a la derecha, rápido, lento. Mediante el juego con las formas y la función de los elementos, se podrá comprender su interacción.

Es posible construir una máquina sencilla con los mismos elementos y principios que el molinillo de café. Confeccionar los elementos con alambre, vasos de plástico y otros materiales fáciles de modelar.

Además, se les puede solicitar a los alumnos que dibujen las máquinas, nombrar las piezas y describir sus funciones.

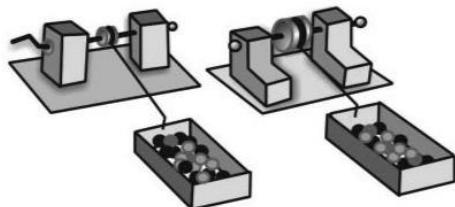


Dibujo de una manivela realizado por un niño.

Juegos para transporte por cables o cuerdas

El torno y la grúa constituyen un grupo de medios que transportan objetos dentro de un área limitada. Podemos mencionar como ejemplo la devanadora de hilo y la caña de pescar.

Los tornos con tambores de diferentes tamaños (realizados con cartón, tergopol, alambre y cajas de fósforos unidas a una cuerda) permiten observar el efecto de acuerdo con el tamaño del tambor.



Juegos con cuerdas

Con este tipo de actividades los alumnos podrán reconocer que la cuerda es un medio técnico que permite atraer, subir y bajar cargas.

Uno de los juegos consiste en atar un objeto a un piolín para bajarlo y subirlo por una ventana. De esta manera se aplica, de modo elemental, el principio del torno y de la grúa. Pueden explicarse las funciones del transporte del cable: El subir, bajar y atraer.

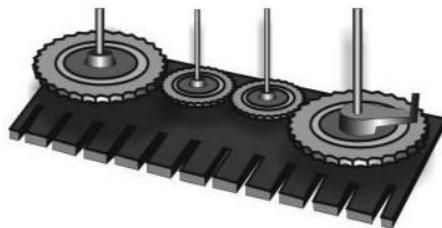
También se podrán construir tornos y grúas. Para hacerlo se necesitarán los siguientes materiales: cajas, tergopol, cable, hilo, sogas, carreteles, ruedas de distintos diámetros.



Dibujos de grúas realizados por un niño

Juegos con engranajes

Se puede trabajar con ruedas dentadas de diferentes tamaños para observarlas como un medio de transmisión de movimiento (máquina del reloj, engranajes de la bicicleta).



Juegos con ruedas dentadas

Elaborar máquinas de juguete simples con ruedas dentadas (engranajes) ubicadas sobre una base con ejes verticales. Con ello, se podrá observar los dientes engranados, la estructura y el funcionamiento de la máquina construida.



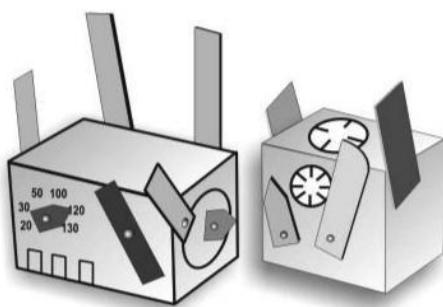
Juegos con palancas

La palanca es una barra rígida que gira en torno de un punto llamado *punto de apoyo*.

Se encuentra en instrumentos como en los alicates y las tenazas, las tijeras, la señal y la barrera del ferrocarril, la llave para tuercas, la manivela, el pedal de bicicleta, el destapador de botellas, el picaporte, el cascanueces y las pinzas de depilar.

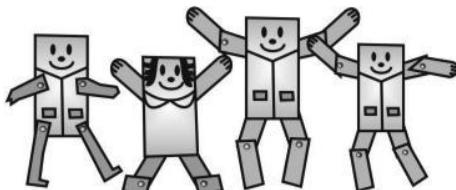
Estos juegos se confeccionan con palancas con tiras de cartón o de madera sujetas a una base con un clavo o un tornillo que permitan el movimiento.

Otra actividad para realizar es un tablero de instrumentos realizados con bloques de telopor o cajas de cartón y tiras de cartulina o



papel unidas con clavos, alambre o ganchos de dos patas para sujetar papeles.

Para apreciar otro tipo de juegos con palancas, se puede construir títeres realizados en telgopor y tiras de cartón. Los brazos y las piernas están unidos al cuerpo con tornillos, clavos o alambre, y las articulaciones de las rodillas y codos con ganchos de dos patas para papeles.



Contenidos

- Exploración de algunas interacciones de los objetos y los materiales: con el agua (absorben, flotan); con la luz (opacos, transparentes); con el aire (pueden ser móviles, empujados, sostenidos por el aire).

Camioncito con cajas de fósforos

Materiales

- Seis escarbadores.
- Tres cajas de fósforos.
- Cuatro tapitas de cerveza o gaseosa.
- Adhesivo vinílico.

Confección

Sumergir en agua cuatro escarbadores durante una noche para ablandarlos y, de este modo, permita su doblez.

Perforar las tapas de las cajas de fósforos (como muestra la Figura 1) para colocar los escarbadores dobrados y pasar el eje de las ruedas (Figura 2).



Figura 1



Figura 2

Otra opción es pegar un sorbete o algo similar que funcione como eje de las ruedas. Perforar las tapitas y encajar en los escarbadientes que conforman los ejes (Figuras 3 y 4).

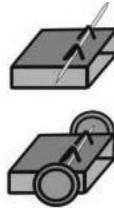


Figura 3 y 4



Figura 5

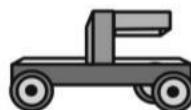


Figura 6

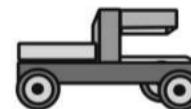


Figura 7

Colocar las tapas de las cajas a las que se les han adherido ejes y ruedas, a cada lado de la base (Figura 6).

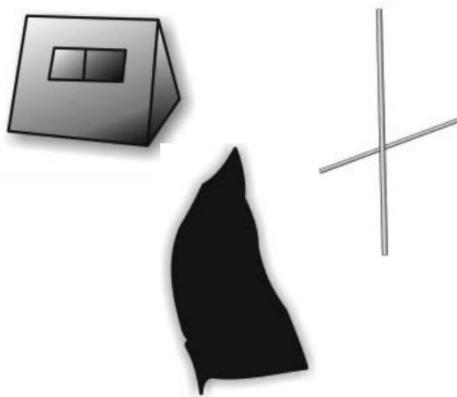
La caja del camión puede armarse con la tapa restante (Figura 7).

Para construir vehículos con cuatro ruedas es necesario tener en cuenta que, al montar las ruedas, el vehículo ruede sin dificultad. Por ejemplo, automóviles, camiones, ómnibus, tractores, etcétera.

Barcos

Materiales

- Un trozo de telgopor de aproximadamente 10 cm de ancho por 10 cm. de alto y de 35 a 40 cm de largo.
- Dos sorbetes.
- Hilo de nailon.
- Un recorte de tela plástica de forma triangular.



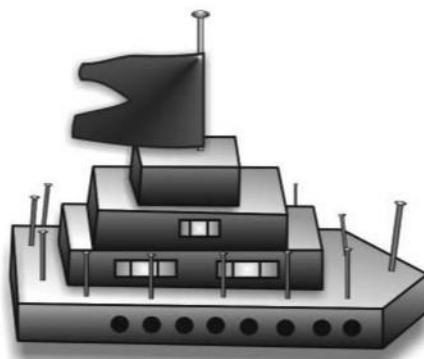
Confección

Tallar el telgopor para obtener la forma del casco y la cabina del barco, de acuerdo con lo indicado en la figura. Unir, con hilo de nailon, los sorbetes en forma de cruz. Luego, perforar la tela plástica en cada vértice para el armado de la vela.



Para los ojos de buey y otros detalles, se podrán utilizar botones o materiales similares.

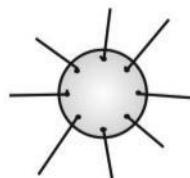
Para contar con una variante para construir un barco, se pueden utilizar bloques de telgopor de diferentes tamaños, ubicados de manera superpuesta. Además, también se podrán agregar todos los detalles que permitan una representación más completa, por ejemplo, ojos de buey, anclas, velas, etcétera.



Paracaídas

Materiales

- Una bolsa de plástico.
- Hilo.
- Un muñeco de cotillón u otro objeto pequeño como una piedrita o un corcho.



Confección

Recortar de una bolsa de plástico un círculo de aproximadamente 25 cm de diámetro.

Hacer 8 agujeros equidistantes con un escarbadiembre en el borde del círculo.

Cortar 8 hilos de 20 cm cada uno y atar en todos los agujeros.

Reunir las 8 puntas de los hilos y anudarlos.

Atar el muñequito en el extremo.

Para lanzar el paracaídas, plegar el círculo de plástico y colocar el muñeco u objeto dentro del mismo.

Helicóptero de cajas de fósforos

Materiales

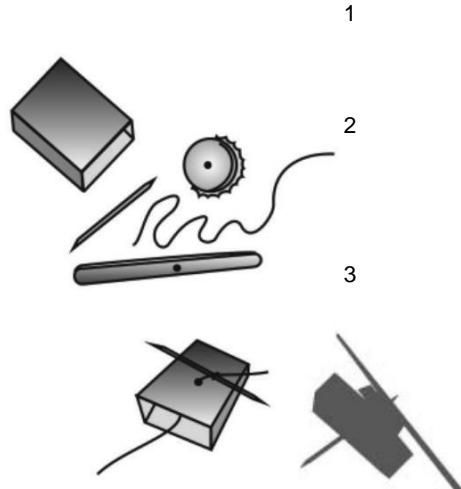
- Una tapa de una caja pequeña de fósforos.
- Una tapa de gaseosa o cerveza.
- Un palito de helado.
- Un escarbadienes.
- Hilo.

Confección

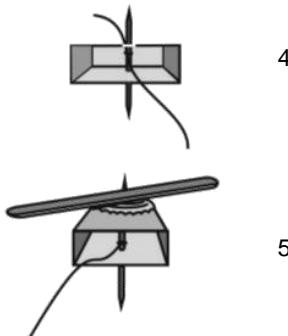
Realizar dos pequeños agujeros en el centro de cada una de las caras de la tapa de la caja de fósforos y un agujero en el centro de la tapa de cerveza o gaseosa y en el centro del palito de helado (Figura 1).

Enroscar un hilo en medio de un escarbadienes (Figura 2).

Pasar el hilo por uno de los agujeros y luego el escarbadienes por los dos agujeros (Figura 3).



Colocar la tapita y el palito de helado perforados. Girar el escarbadientes para que se enrosque el hilo en él (Figura 4).



Tirar el hilo sin llegar hasta el final de su extensión. Repetir el movimiento varias veces para hacer girar la hélice (Figura 5).

Un helicóptero de papel o de cartulina

Materiales

- Una tira de papel firme como cartulina o de una tapa de revista de aproximadamente 6 cm por 15 cm.
- Un clip de papel.

Confección

Hacer un corte vertical de aproximadamente 7 cm comenzando por el medio del lado 1 menor de la cartulina (Figuras 1 y 2).



Realizar dos pequeños cortes horizontales ubicados, aproximadamente, a 9 cm del lado del papel donde se inició el corte de 7 cm (Figura 3).



Abrir las dos alas creadas por el corte vertical (Figura 4).



Doblar los laterales del corte horizontal hacia adentro y luego otro doblez hacia arriba (Figuras 4 y 5). Prender un clip en la base doblada (Figura 6).

Arrojar el helicóptero desde un sitio más alto o hacia el frente (Figura 7).



5



6



7

Materiales para construir

Construir es una actividad que involucra el espacio tridimensional. Para ello, preciso adecuar la acción a las características del material, teniendo en cuenta su tamaño, su resistencia, el ajuste entre las piezas y sus posibilidades de equilibrio. El objeto construido debe satisfacer el modelo mental que el sujeto tiene del mismo. Esto obliga a un esfuerzo de acomodación de la acción a esa imagen del objeto.¹

Contenidos

- Construcción de diferentes estructuras en el espacio para explorar las diversas posibilidades de los materiales.
- Organización del espacio de juego.
- Anticipación de lo que se realizará, coordinando acciones con el grupo de pares.
- Utilización de los materiales para la creación de escenarios lúdicos variados.

¹ Sarlé Patricia (coord.), *Enseñar en clave de juego*. Buenos Aires, Novedades Educativas, 2008.

Construcciones libres con elementos simples de madera

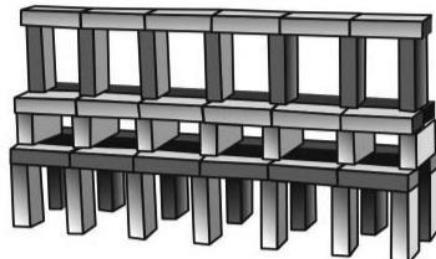
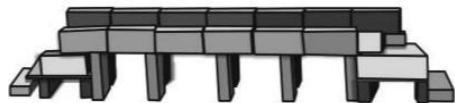
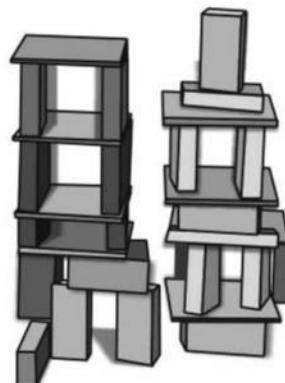
Materiales

- Se proponen bloques que posean las siguientes proporciones: 1 cm de espesor, 2 cm de ancho y 4 cm de largo.

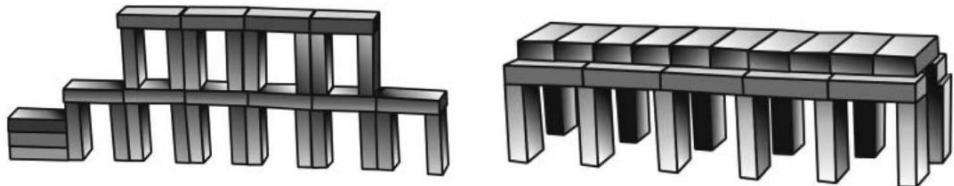
Una posibilidad para este tipo de materiales es realizar construcciones de distintas alturas, macizas o en esqueleto, para observar las diferentes disposiciones de los ladrillos para lograr la estabilidad.

También se pueden hacer construcciones de puentes para analizar la experiencia de la función básica de paso superior y paso inferior.

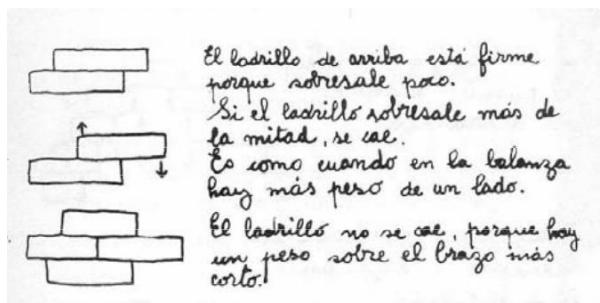
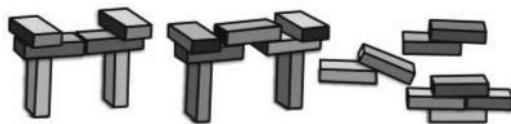
Además, se puede explorar con diferentes longitudes de puentes, distintos anchos de calzada, utilizando cuadrados de cartón y pilares. Se sugiere ofrecer materiales como autos y barcos de juguete para desarrollar la experiencia.



Por otro lado, es posible hacer construcciones en diferentes alturas y longitudes, combi-nando soportes y vigas mediante experimentaciones libres que pudieran llevar adelante los alumnos.

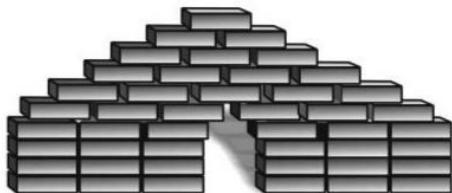


A continuación, se presentan construcciones con bloques en equilibrio, arcos, voladizo, peso y contrapeso. Este tipo de figuras permite explorar las condiciones de equilibrio de los materiales.



Registro efectuado por una docente.

Como una variante de este tipo de materiales, se pueden explorar las construcciones de arcos teniendo en cuenta estas observaciones sobre las condiciones de equilibrio.

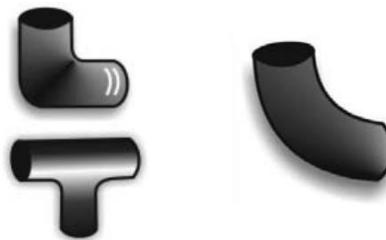


Para complementar este tipo de materiales para la construcción, se pueden agregar algunos de los siguientes elementos de desecho: latas de diferentes tamaños, conos, hilos, recortes de palos de escoba, tubos de tela recortados, cilindros de cartón duro de los rollos de papel film o metálico, tapitas de gaseosas de plástico, piedras, *ladrillos* hechos con cajas de *tetra-brick* llenadas con aserrín o papel de diario. Además se pueden agregar: autos construidos con cajas, imágenes de personas, animales, señales, etc. realizadas sobre cartón y apoyadas en palillos de brochette, sostenidas en plastilina, barro o corchos.

Estructuras en el espacio con caños plásticos para luz

Materiales

- Dos caños PVC rígido 5/8, de 3 m cada uno.
- Cinco codos plásticos para luz de 5/8.
- Cinco uniones plásticas para luz de 5/8.
- Cinco codos plásticos para manguera de 3/4.
- Cinco T plásticos para manguera de 3/4.
- Sierra pequeña para cortar y lija.



Confección

Cortar los caños de luz con las siguientes medidas: cuatro caños de 40 cm cada uno, cuatro caños de 30 cm cada uno y diez caños de 20 cm. cada uno.

Lijar los bordes y encastrar los caños con las uniones formando estructuras espaciales. Cabe destacar que se trata de un equipo básico, pueden duplicarse o triplicarse sus cantidades.

Realización de formas en el espacio

Contenidos

- El espacio bidimensional: las imágenes en el espacio en función de lo que se quiere comunicar.
- Las formas de representación de algunas características del espacio bidimensional: lo cercano-lo lejano, lo grande-lo pequeño.
- El espacio tridimensional: los volúmenes en el espacio en función de lo que se quiere comunicar.
- Construcción de formas figurativas y no figurativas en el espacio bidimensional y tridimensional.
- Composiciones con formas variando su ubicación espacial.

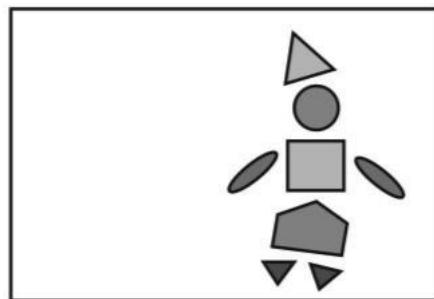
En el espacio bidimensional: armado de figuras

Materiales

- Una plancha de celuloide o placa radiográfica de 30 cm por 40 cm aproximadamente.
- Restos de tela plástica.

Confección

Cortar la tela plástica siguiendo diversas formas regulares e irregulares. Apoyar las figuras sobre el celuloide combinando formas y colores. Las mismas se adhieren al celuloide por contacto y pueden moverse una y otra vez.



En el espacio tridimensional: realización de formas

Para realizar formas, sugerimos utilizar los siguientes materiales:

- recortes de telgopor de envases, pintados para que no se rompan fácilmente.
- ropas de los propios niños y de adultos;
- telas colgadas para ser intervenidas con broches, cintas, guantes, etc.;
- medias de nailon colgadas a diferentes alturas armando laberintos de formas que pueden ser realizadas por los niños o intervenidas por ellos con broches, cintas, etcétera.

Materiales para dramatizar

Dramatizar es una actividad que permite crear y recrear la realidad, tomando distancia de ella. El juego dramático es el más característico de los niños de la Educación Inicial. Durante el mismo los niños asumen diferentes roles, a veces con acuerdos iniciales y otras sin establecerlos, pues comparten “el mismo contexto de significado que nutre la situación imaginada”.¹ Los materiales que el docente pone a disposición de los niños “resultan un sostén privilegiado del juego ya que permite estructurarlo, enriquecerlo, hacerlo durar”.²

Contenidos

- Asunción de diferentes roles, sostenimiento de los mismos y su variación.
- Anticipación de las escenas a dramatizar, de los materiales, del espacio, de la temática inicial.
- Interés por el conocimiento del mundo social, a partir de asumir diferentes roles lúdicos.
- Organización del espacio de juego.
- Iniciación en la dramatización de acciones.

¹ Sarlé, Patricia (coord.), *Enseñar en clave de juego*. Buenos Aires, Novedades Educativas, 2008.

² DGCyE, *Diseño Curricular para la Educación Inicial*. La Plata, DGCyE, 2008, p. 71.

Juegos con sábanas

Materiales

- Sábanas viejas.

Actividades individuales

- Aparecer y desaparecer (cuerpo entero o por partes)
- Envolverse en la sábana: otros palpan y descubren.
- Taparse y descubrir movimientos.
- Usarla como capa para atrás y caminar con ella.
- Cubrir el espacio extendiendo las sábanas sobre el piso.

Con el mismo material, se puede realizar otro tipo de actividades alternativas destinadas a la iniciación en la dramatización de acciones.

Teatro de sombras

Colgar los extremos de una sábana lisa y grande y colocar en la parte de atrás una lámpara o internas. Los niños se pararán detrás y realizarán movimientos con alguna parte o la totalidad de su cuerpo, o con las internas. El grupo que quedó afuera los descubrirá.

Teatro de títeres

Se puede realizar agujeros a las sábanas a diferentes alturas por donde podrán aparecer los títeres. También se puede utilizar este material como un telón para la realización de una obra de teatro.

Polleras, turbantes y ponchos

Con sábanas en desuso y recortes de tela, con diferentes formas (cuadrados, rectangulares o circulares) y acompañados por elásticos unidos en sus puntas (cerrados), se pueden improvisar polleras, turbantes, ponchos para vestir a los muñecos o al compañero. Las telas se sostienen y ajustan con los elásticos.

Casita de tela

La sábana se coloca sobre una mesa alta o un escritorio. Las paredes de la casa son de la tela que cuelga hasta el piso con caladuras de puertas y ventanas, y cerradas con costuras en los cuatro lados. Posee la característica de una funda para una mesa y tiene la posibilidad de ser utilizada en el momento que se requiera.

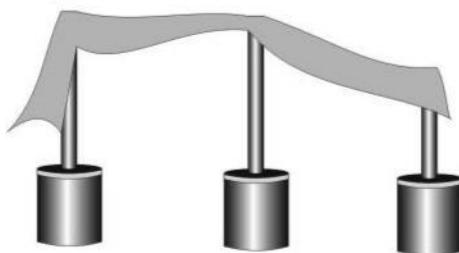
Sopores de diferentes longitudes

Materiales

- Botellas plásticas.
- Arena.
- Palos.
- Sogas o telas.

Confección

Rellenar las botellas con arena y colocar los palos en todos los picos. Los soportes se pueden utilizar para separar espacios entre sí, realizar semáforos, mástiles, colgar ropas, armar un teatro de títeres, biombo y armar carpas. Además, para complementar los soportes, también se pueden utilizar envases de diferentes productos (cartones de leche, de arroz, de cacao, de harina, bolsas, botellas, tarros de plástico, entre otros).

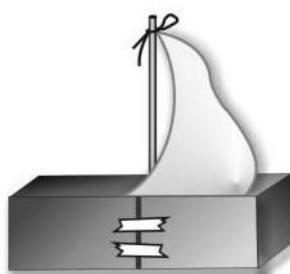


Cajas

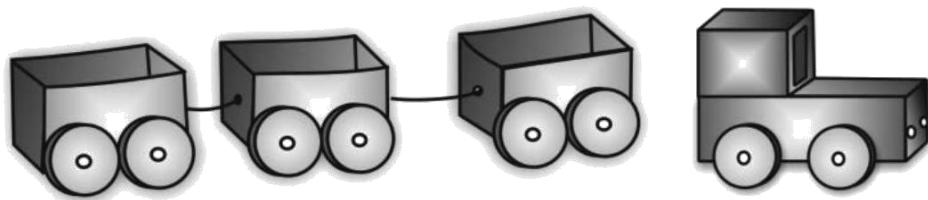
A partir de la utilización de cajas de diferentes tipos y tamaños se pueden confeccionar una cantidad considerable de materiales con variantes que se podrán enriquecer a medida que se desarrolla el juego. Aquí se presentan unas posibilidades, entre otras, para la realización de estos tipos de materiales.



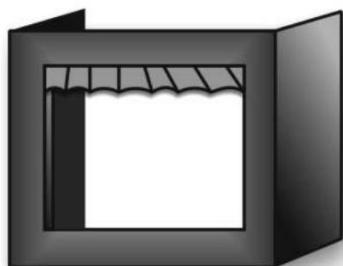
Casitas



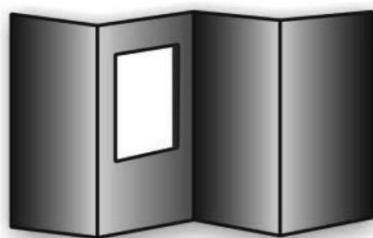
Barcos



Tren y locomotora



Teatros de Títeres



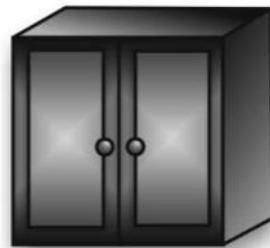
Biombos

Cajones

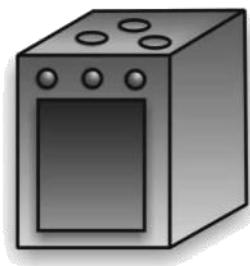
Con los cajones de frutas o de pollos, también se pueden realizar materiales destinados a la dramatización o bien para desarrollar juegos que promuevan la asunción de diferentes roles. En este caso, tal vez, la confección de estos elementos requieran un mayor grado de trabajo por parte del docente. Sobre todo, en aquellos aspectos para que los alumnos puedan apreciar los detalles y poder simular las acciones que estos tipos de juguetes promoverían.



Cuna



Armario



Cocina



Televisor

Góndola de supermercado

Se la puede realizar con una caja grande y cortes en diagonal en dos caras opuestas. Los estantes se confeccionan con los restos del cartón. Otros elementos que se pueden agregar son las máquinas de sumar y teclados en desuso (quitar el interior y dejar solamente las carcassas). Además, se puede utilizar dinero simulado con papel e ilustrado con figuras o dibujos.



Títeres de dedo

Se los pueden realizar con dedos de guantes de tejido de punto o de goma, tubos de cartón o tejidos al crochet. Todos los detalles (boca, nariz, ojos, etc.) se los puede dibujar, calar o bien agregarles otros recursos mediante el pegado o cosido de figuras.

Pelucas

Con la viruta de cajones de frutas y medias de nylon es posible realizar pelucas. Si se tiñe la viruta con anilina, se pueden hacer de varios colores.

Almohadones

Confeccionar almohadones hechos con una bolsa de polietileno rellena con más bolsas de polietileno. Estos se pueden unir, taparlos con una tela para armar colchones o caminatas lunares, etc. Los almohadones también se pueden llenar con la viruta de los cajones de fruta.

Materiales para juegos con reglas

Estos juegos se caracterizan por tener reglas explícitas, independientes de los jugadores que determinan el cómo se juega. “A diferencia de otro tipo de juegos, estas normas ya existen en el momento de jugar y determinan la forma de hacerlo”.¹ El formato del juego está condicionado por su estructura profunda, es decir aquellos aspectos que no pueden modificarse, pues de lo contrario se convertiría en otro juego. Por otro lado, hay ciertas reglas del juego que conforman su estructura superficial que pueden –y a veces deber– ser modificadas para hacerlo más inteligible o, por el contrario, para complejizarlo.

Contenidos

- Representar posiciones y trayectos: interpretación y producción de dibujos que representen posiciones y trayectos.

Laberintos

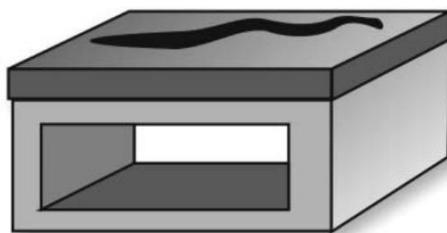
Materiales

- Una caja de zapatos con varias tapas intercambiables.
- Dos imanes.
- Dos tapas plásticas de gaseosas.
- Adhesivo.

¹ Garrido, Rosa, “Juegos con reglas y números” en Sarlé, Patricia (coord.), *Enseñar en clave de juego*. Buenos Aires, Novedades Educativas, 2008, p. 136.

Confección

Realizar una abertura en un costado de la caja (por donde debe pasar la mano del niño). En cada tapa dibujar diferentes circuitos, aumentando su dificultad. Sobre cada una de las tapas de gaseosas pegar los imanes.



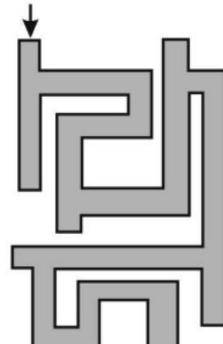
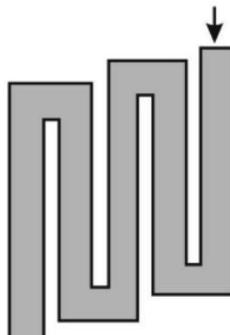
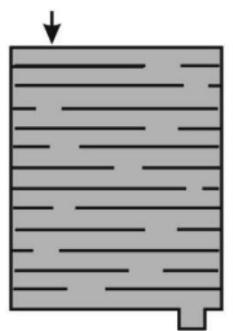
Tapas de gaseosas con imanes.

Caja con abertura.

Desarrollo

Se coloca una de las tapitas con el imán hacia abajo, sobre la tapa de la caja, en el punto de partida del circuito.

El niño sostiene la otra tapita entre los dedos con el imán hacia arriba. Luego introduce la mano por la abertura, tratando de conectar los imanes. Una vez logrado esto, trata de recorrer el circuito desplazando ambas tapas.





Ejemplos de diferentes recorridos.

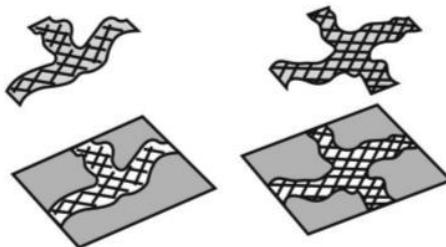
Circuitos I

Materiales

- Cartón.
- Papel autoadhesivo.
- Autitos de cotillón.

Confección

Cortar veinte cuadrados de 8 cm de lado y marcar los 2 cm centrales de cada lado. Los puntos se enlazan por un trazado sinuoso que representa un cruce de carreteras. Estas carreteras se recortan en papel au-toadhesivo y se pegan sobre los cartones. La forma de las carreteras es indistinta, siempre que las llegadas coincidan con el centro de los lados del cartón.



Desarrollo

Los niños formarán un circuito con las tarjetas haciendo coincidir los centros de los lados. Luego, recorrerán los caminos con los autitos.

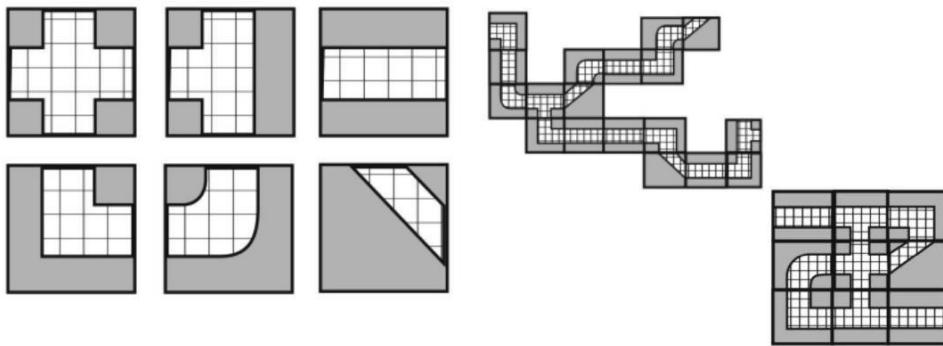
Circuitos II

Materiales

- Cartón.
- Papeles de colores o papel autoadhesivo o cinta aisladora.
- Autitos de cotillón.

Confección

Cortar 48 tarjetas de 7 cm por 7cm y tiras de papel de 2 cm de ancho. Pegar las tiras sobre las tarjetas tomando como base el centro del lado de las mismas, de acuerdo con los diseños propuestos.



Partes de un circuito

Circuito posible.

Desarrollo

El niño tratará de hacer coincidir los diseños de las tarjetas entre sí hasta formar un circuito. Al utilizar distintos criterios, surgirán diversas soluciones. Una vez realizados los circuitos, el niño lo puede recorrer con un autito.

Contenidos

- Inicio en el registro de cantidades a través de marcas y /o números.

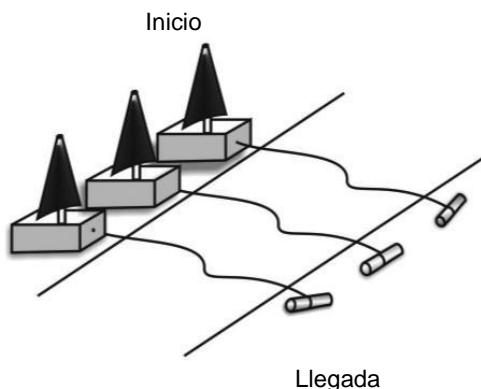
Carreras de barcos

Materiales

- Cajas de zapatos.
- Tubos de cartón.
- Palitos de madera.
- Hilos de 1,20 m de largo cada uno
- Sorbetes, papeles, cinta autoadhesiva y plastilina.

Confección

Armar una vela utilizando la pajita y el papel, y pegarla a la caja con plastilina. Unir un extremo del hilo a la caja y en el otro atar el tubo. Cada niño puede elaborar su propio barco.



Desarrollo

Podrán participar desde dos niños hasta el grupo completo. Se trazan dos líneas en el piso con una distancia de un metro entre cada una de ellas. En la primera, se ubican los barcos y sobre la segunda los niños que sostendrán el tubo con sus manos. El niño que primero logre acercar el barco a la segunda línea gana el juego. Los niños registrarán sus puntajes.

Contenidos

- Uso del conteo como herramienta para resolver diferentes situaciones
- Inicio en el registro de cantidades a través de marcas y /o números
- Lectura de números.

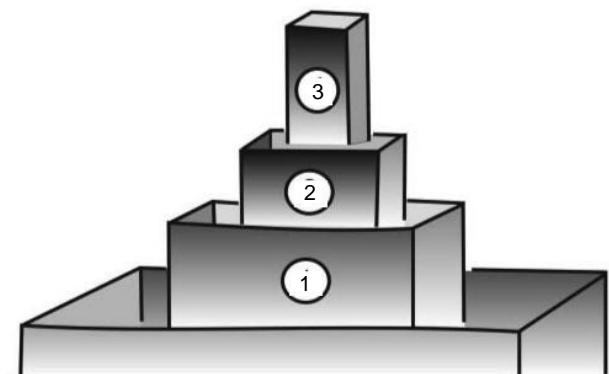
Juegos de emboque

Materiales

- Tres o cuatro cajas grandes, de diferentes tamaños.
- Tapitas de gaseosas de diferentes marcas o colores.

Confección

Se colocan las cajas una dentro de otra.



Desarrollo

Podrán participar hasta cinco jugadores. El juego consiste en embocar las tapitas dentro de las cajas. Cada jugador utilizará chapitas de un mismo color o marca para diferenciarlas. Las cajas pueden tener diferentes puntajes. Al finalizar el juego, se cuentan las fichas que consiguió embocar cada jugador y registran sus puntajes.

Juegos con dados

Materiales

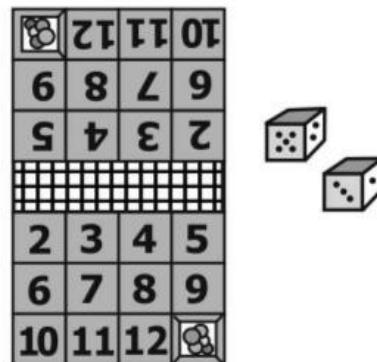
- Un tablero de cartón de 20 cm por 35 cm.
- Veintidós fichas (once de cada color).
- Dos dados.
- Dos cajas pequeñas.

Confección

Dividir el tablero de cartón en veintiocho cuadrados de 5 cm por 5 cm. Luego cuadricular el sector del medio como una red. Escribir los números de dos a doce (como indica la figura) y pegar en el último casillero una caja para guardar las fichas.

Desarrollo

En este juego participan dos jugadores. Cada uno elige su área y se colocan enfrentados. Luego, por turno tiran los dados. De acuerdo con el número obtenido (se suman ambos dados) colocan una ficha en el casillero correspondiente. Si este se encuentra ocupado, juega el otro niño. El primero que logra cubrir su área gana el juego.



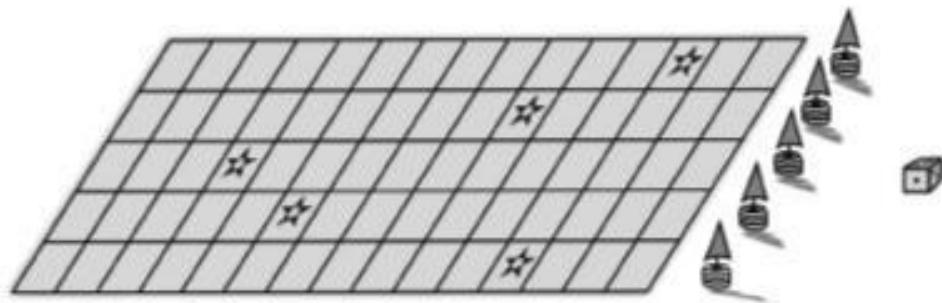
Carrera de barcos II

Materiales

- Cartón de 50 cm por 25 cm.
- Tiras de cartulina o papel de 50 cm por 5 cm de diferentes colores.
- Cinco tapitas de gaseosas.
- Adhesivo.
- Plastilina.
- Escarbadores.
- Un dado.

Confección

Pegar las tiras de cartulina o de papel de color sobre el cartón formando caminos. Dividir los mismos en quince casilleros. Marcar las líneas de partida y llegada. Con las tapitas, la plastilina, los escarbadientes y el papel confeccionar los barquitos.



Desarrollo

Pueden participar de dos a cinco jugadores. Se colocan los barcos en la línea de salida, cada uno frente a su camino. Un jugador por turno arroja el dado y avanza tantos casilleros como indica el dado. El primero que alcanza la línea de llegada gana el juego.

Alternativa

Se pueden colocar obstáculos en los caminos con consignas preestablecidas. Por ejemplo, si cae en la * (estrella o marca) pierde el turno.

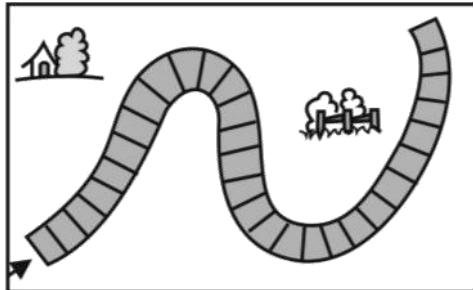
Juegos de la oca

Materiales

- Cartón.
- Fichas (botones, tapitas de gaseosa, etc.).
- Un dado.

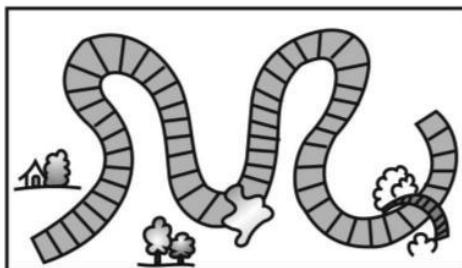
Confección

Sobre el tablero de cartón dibujar un cir-cuito con treinta casilleros.



Desarrollo

Pueden participar dos o más jugadores. Se arroja el dado por turno, cada jugador avanza tantos casilleros como indica el dado. El primero que llega al final del cir-cuito gana el juego.



Alternativa

Se puede confeccionar el juego en la misma forma que el anterior, añadir más casilleros y algunos obstáculos al circuito. Los obstáculos pueden ser distribuidos por el maestro o los niños. Cada obstáculo debe responder a una consigna. Por ejemplo, si toca agua retrocede dos lugares; si toca puente, avanza tres lugares, etcétera.

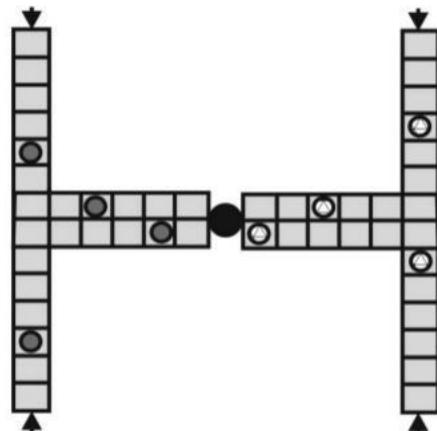
Los caballitos

Materiales

- Un tablero realizado en cartón de 40 cm por 40 cm.
- Ocho fichas (pueden ser botones o tapitas de gaseosa).
- Un dado.

Confección

Armar un tablero con casilleros de 3 cm por 3 cm de acuerdo con un diseño (ver ejemplo).



Desarrollo

Participan de dos a cuatro jugadores con dos fichas cada uno. El juego consiste en llegar primero al círculo del medio. Cada jugador coloca sus dos fichas en el casillero de entrada que le corresponde. Por turno, se tiran los dados y se recorren tantos casilleros como puntos salen en el dado. Cuando una de las fichas arriba al último casillero, sirve para que la otra ficha pueda ingresar al círculo directamente, ubicado en el último casillero del recorrido.

A llenar la canasta

Materiales

- Veinte piedritas para cada jugador.
- Un dado.

Desarrollo

Participarán varios jugadores. Por turno, cada participante arroja el dado y debe colocar en la canasta tantas piedritas como indica el mismo. Luego de varias jugadas, si el número que arroja el dado es mayor que la cantidad de piedritas que posee el jugador (por ejemplo, si sale un cinco y el niño solo tiene tres piedritas), pierde su turno y continúa el siguiente compañero. El primero que queda sin piedritas gana el juego.

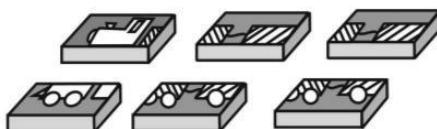
Rompecabezas

Materiales

- Imágenes.
- Cajas de cartón (fósforos, remedios, etcétera).

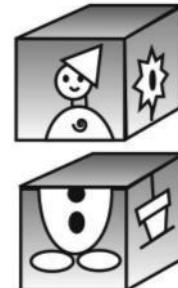
Confección

Seleccionar dos imágenes iguales y luego pegarlas sobre cartón, o una superficie similar. Recortar una de ellas en diversas partes. Proteger con autoadhesivo trans-parente.



Otra opción posible es elegir dos imágenes diferentes. Luego se deben pegar sobre seis, ocho, diez o más cajas (del tamaño de las de fósforos) una imagen del anverso y otra del reverso, y posteriormente habrá que recortar las figuras seleccionadas.

Una alternativa más consiste en seleccionar cuatro imágenes diferentes, para luego pegarlas sobre las caras de dos cajas.



Loterías

Materiales

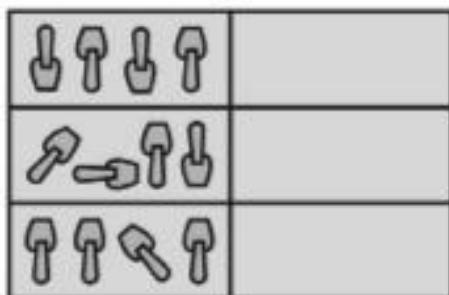
- Cartón.
- Adhesivo vinílico.
- Una caja de cartón pequeña.
- Veinticuatro cucharitas de helado por juego.

Confección

En un cartón rígido, dividido en dos partes iguales, pegar sobre una de ellas las doce cucharitas en distintas posiciones. En la caja de cartón pequeña, ubicar las cucharitas restantes.

Desarrollo

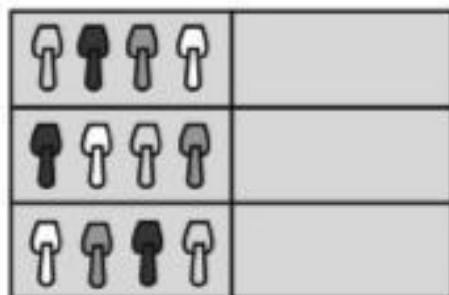
Los niños y las niñas deben ubicar las cucharitas de la caja en el sector vacío, en la misma posición que las fijas. A continuación, presentamos una serie de alternativas para realizar diferentes tipos de loterías que necesitan los mismos materiales.



Igual color

Distinta posición

Veinticuatro cucharitas de igual color.



Igual posición

Distinto color

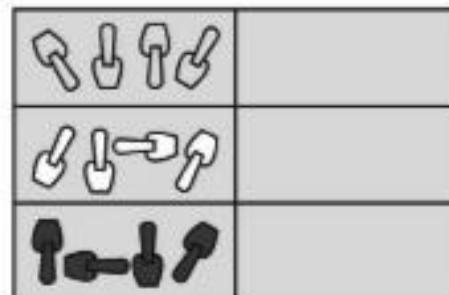
Veinticuatro cucharitas: seis de cada color.



Distinto color

Distinta posición

Veinticuatro cucharitas: seis de cada color.



Distinto color

Distinta posición por renglón.

Veinticuatro cucharitas: seis de cada color.

Tarjetas de posiciones

Materiales

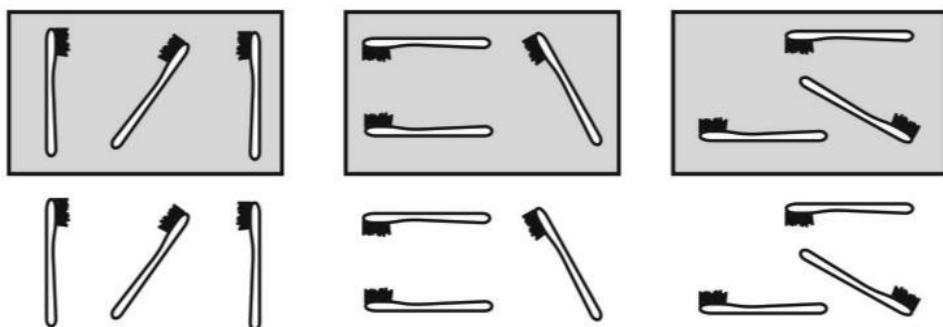
- Tarjetas de cartón de 10 cm por 5 cm.
- Cepillos de dientes.

Confección

Armar tarjetas de cartón con las medidas señaladas y dibujar cepillos de dientes en múltiples posiciones.

Desarrollo

Entregar los cepillos a los niños para que reproduzcan con ellos, la posición de los elementos en las tarjetas.



Materiales para juegos de estrategia

Los juegos de estrategia son parte de los juegos con reglas. Sin embargo, se los diferencia de estos porque requieren efectuar ciertas anticipaciones de los movimientos que efectuarán los otros compañeros de juego y así establecer qué acciones convienen ejecutar para tratar el juego del *adversario* y ganar. Estos juegos suponen una descentración del propio punto de vista para poder realizar estas anticipaciones, lo cual implica un arduo e interesante aprendizaje para los niños de la Educación Inicial.

Contenidos

- Inicio en la elaboración de estrategias teniendo en cuenta las acciones realizadas por los contrincantes del juego.
- Conocimiento de las reglas de juego.
- Respeto por las reglas de juego.

Ta-te-ti

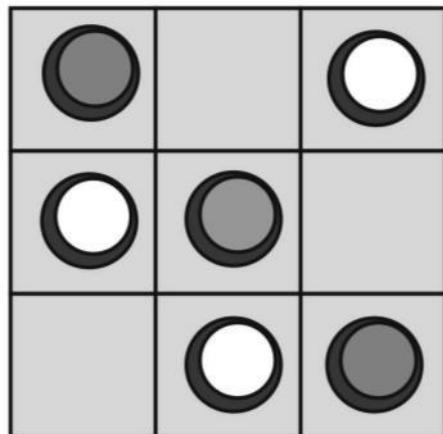
Materiales

- Un tablero dividido en nueve casilleros iguales.
- Seis fichas (tres de cada color).

Desarrollo

Participan dos jugadores, cada uno con un color de ficha diferente. Por turno, cada jugador ubica una de sus fichas en un casillero vacío del tablero, así sucesivamente hasta terminar las fichas. Quien logra colocar sus tres fichas de manera consecutiva –ya sea en una línea horizontal, vertical o diagonal– para lograr TA-TE-TI gana el juego.

Si al colocar las seis fichas no se formó TA-TE-TI, se continúan moviendo las mismas por turno hasta lograrlo.



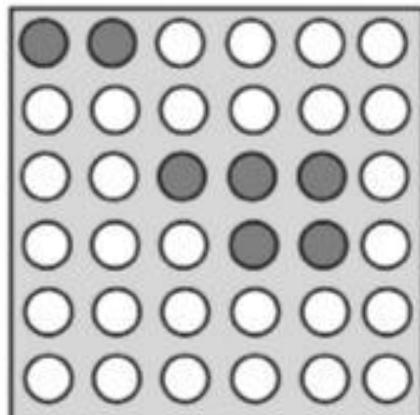
Las fichas mágicas

Materiales

- Un cartón de 24 cm por 24 cm en el que se dibujarán treinta y seis círculos, que serán utilizados como casilleros.
- Treinta y seis fichas que podrán ser tapitas de gaseosas o botones, pero se debe tener en cuenta que sean más pequeñas que los casilleros.

Desarrollo

Pueden participar dos o más jugadores. Se cubre todo el tablero con las fichas. Cada jugador, por turno, retira un número no mayor de cuatro fichas con la condición de que estén ubicadas de forma horizontal o vertical dentro de las casillas contiguas. Las fichas se retiran del juego y no es posible dejar pasar el turno sin tomar al menos una. Pierde el jugador que debe retirar la última ficha del tablero.



El lobo y las ovejas

Materiales

- Tablero de damas.
- Cinco botones iguales.
- Un botón de diferente color.

Desarrollo

Pueden participar dos jugadores enfrentados. Un jugador toma los cinco botones que serán las ovejas y los coloca alternadamente en los casilleros de la primera línea. El otro jugador tiene un botón que será el lobo y estará situado sobre una casilla en la primera fila contraria.

Comienzan las fichas ovejas y avanzan en diagonal: no pueden retroceder. En cambio, la ficha del lobo puede avanzar, retroceder y debe pasar la línea de las ovejas: si lo consigue, gana. Las ovejas deben rodear al lobo, si logran hacerlo ganan el juego.

Juego en la montaña

Materiales

- Veinte piedritas de canto rodado o similares.

Desarrollo

Pueden participar varios niños. El juego comienza cuando el primer jugador deja caer sobre la mesa todas las piedritas que tiene en ambas manos, de tal manera que quede formada una montaña. El objetivo del juego es retirar de a una, la mayor cantidad de piedritas posibles sin mover ninguna otra. Si esto ocurre, pasa el turno al siguiente jugador, que continuará retirando más piedritas de la misma montaña. Gana el jugador que haya juntado más piedritas.

Dominó de idénticos

Materiales

- Restos de madera (zócalos o *parquet*) o de cartón.
- Sierra pequeña.
- Figuras autoadhesivas (seis imágenes diferentes, ocho figuras iguales en cada imagen)

Confección

Cortar las maderas con la sierra pequeña en veintiocho piezas rectangulares y lijár los bordes. Luego pegar sobre las mismas las figuritas de acuerdo con el siguiente diseño.



Dominó de las diferencias

Materiales

- Cartones o cartulinas plastificadas de tres colores para realizar veinticuatro cartas. Las cartas deben tener una dimensión aproximada de 9 cm por 5,50 cm.
- Figuras autoadhesivas.

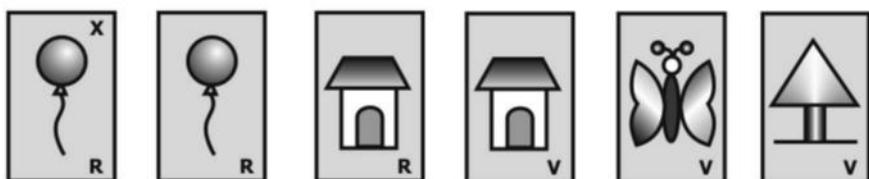
Confección

Cortar las cartulinas plastificadas o los cartones y pegar las figuras autoadhesivas según el diseño que proponemos a continuación (R: rojo; A: azul; V: verde). Los criterios para la construcción del dominó son el color (rojo, azul, verde), la forma (globos, árboles, mariposas, casitas), el detalle (con círculo o sin círculo). Si se quiere aumentar el número de cartas, se puede agregar otra variable al criterio del detalle (por ejemplo, con una cruz). En este caso, el número de cartas será treinta y seis.



Desarrollo

Pueden jugar hasta cuatro jugadores. Se reparten tres cartas a cada jugador, las cartas restantes quedan en un pozo. Quien inicia el juego roba una carta más y coloca sobre la mesa dos cartas que tengan entre sí una diferencia, por ejemplo:



El jugador siguiente tiene que poner una carta que tenga una diferencia con las dos cartas que están sobre la mesa. Si no tiene ninguna, debe robar del pozo hasta encontrar la que necesita. El jugador que continúa pondrá otra carta que tenga una diferencia con cualquiera de las cartas de los dos extremos. Si no tiene, roba del pozo y así continúa el juego. El primer jugador que se queda sin cartas gana el juego.

Contenidos

- Buscar en distintos fuentes información para producir sus propias escrituras (carteles con los nombres de los niños de la sala, agendas, libros, etcétera).

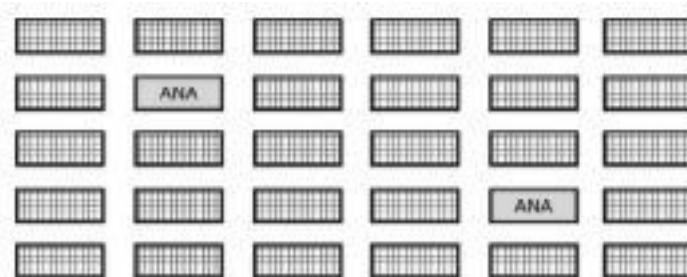
Memo- test con nombres

Materiales

- Cartones.
- Marcadores.

Confección

Cortar cartones de 10 cm de longitud por 4 cm de ancho, dos por cada alumno. Escribir en cada cartón los nombres de los niños, dos veces cada uno.



Desarrollo

Ubicar todos los cartones boca abajo sobre la mesa. Todos los niños deben levantar dos tarjetas, si tienen el mismo nombre se lo quedan, si no los vuelven a ubicar en la misma posición. Se debe comenzar jugando con pocos niños para evitar la confusión entre tantos carteles.

Memo- test con fotos

Materiales

- Veinticuatro tarjetas de cartulina o cartón.
- Doce fotos de nenas y nenes del grupo.

Confección

Cortar las veinticuatro tarjetas de 6 cm por 4 cm. Sobre cada una de las doce primeras, pegar la foto de las nenas y los nenes, y en las otras doce escribir sus nombres.

Desarrollo

Pueden participar de 2 a 4 jugadores. Se colocan todas las tarjetas sobre la mesa, con la imagen hacia abajo. Por turno, cada jugador retira 2 tarjetas y trata de formar un par, donde coincidan foto y nombre del nene o la nena. De no lograrlo, las coloca en el mismo lugar y así sucesivamente. Ganará quien logre formar mayor cantidad de pares.

Con este mismo criterio de imagen-palabra, se pueden confeccionar otros memo-test utilizando: personajes de historietas, de TV, caricaturas, productos alimenticios, etcétera.

Tarjetas con letras

Materiales

- Cartón.
- Marcadores o letras de diarios y revistas (seleccionar mayor cantidad de vocales que consonantes: diez por cada vocal y cuatro por cada consonante).

Confección

Recortar tarjetas de 3 cm por 3 cm aproximadamente. Sobre cada una de ellas, dibujar o pegar una letra. Proteger con autoadhesivo transparente.

Desarrollo

Los niños combinarán las tarjetas formando palabras. Como una alternativa para este tipo de juego, se pueden colocar imanes detrás de las tarjetas para usarlas en un imanógrafo, o espuma de goma o papel de lija para ubicarlas en un franelógrafo.

Materiales para jugar en el patio

El juego en el patio, al aire libre, asume características diferentes al juego en la sala o en otros espacios institucionales. Los niños tienen la posibilidad de efectuar un gran despliegue motriz –correr, saltar y así desarrollan diferentes habilidades motoras– que no se les permite en otros espacios. Asimismo, tienen la posibilidad de interactuar con elementos naturales como la tierra, la arena, el agua, etc. No todos los patios cuentan con aparatos y elementos adecuados para desarrollar estas actividades, por lo que se hace necesario rediseñarlos y enriquecerlos con una variedad de materiales que permitan a los niños desenvolver múltiples acciones con libertad de movimientos.

Contenidos

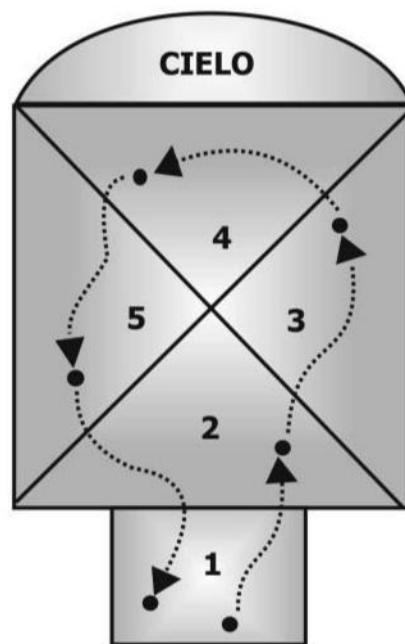
- Conocimiento de las reglas de juego.
- Respeto por las reglas de juego.
- Reconocimiento y práctica de juegos grupales de cooperación y oposición.

Rayuela

En el patio del jardín, se tiene que dibujar una figura similar a la que presentamos aquí. El primer jugador debe comenzar por saltar con un solo pie en la casa 1 y luego ir saltando por el resto de las casas de acuerdo con la numeración: 2, 3, 4 y 5.

Se tiene que arrojar una piedra y saltar la casa donde esta cayó finalmente. Es necesario comenzar por la casa 1 y continuar recorriendo las demás. La consigna para este juego puede ser que no se tienen que pisar las líneas divisorias entre las casas. Cuando el jugador necesite un descanso puede apoyar los dos pies en el cielo.

Otros desafíos pueden consistir en recorrer el trayecto de las casas cargando una piedra en diferentes partes del cuerpo: una mano, la cabeza, sobre un pie, rodilla, en el hombro. En el momento, pueden inventarse otras variantes para este juego.

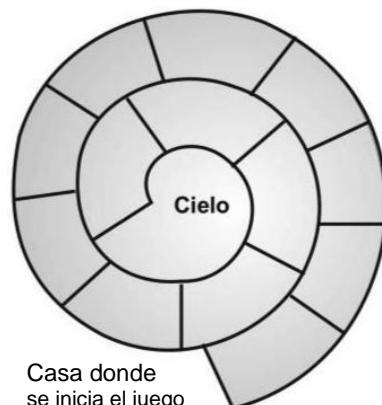


Caracol

En este caso, el número de casas puede variar, según la superficie del patio. Todo el trayecto debe hacerse con un solo pie antes de alcanzar el cielo, que es el área de descanso.

El jugador puede invertir el pie en el retor-no del trayecto.

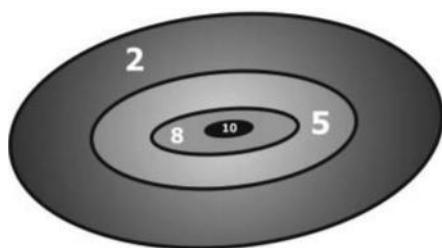
En el caso de que consiga recorrer el trayecto al cielo y retornar al sitio inicial sin



pisar ninguna línea, el jugador conquista una casa donde hará un dibujo o escribe su nombre y a partir de ese momento solo él podrá pisar esa casa.

Contenidos

- Uso del conteo como herramienta para resolver diferentes situaciones
- Lectura de números.
- Realización de acciones motrices que impliquen ajuste viso-motor: lanzar. Su experimentación, exploración y apropiación, variando los modos de realización, la orientación espacio-temporal y el uso de objetos.



Blanco en el piso

Materiales

- Bolsitas de género o plástico llenas de piedritas.
- Tizas.

Desarrollo

La maestra tiene que trazar en el suelo círculos concéntricos, con una valoración de-creciente desde el centro hacia afuera. Los niños se ubican fuera, alrededor del dibujo, y deberán arrojar las bolsitas embocando en los círculos. El jugador que obtenga mayor puntaje en los distintos tiros ganará el juego. Además, se pueden buscar formas de registrar el puntaje.

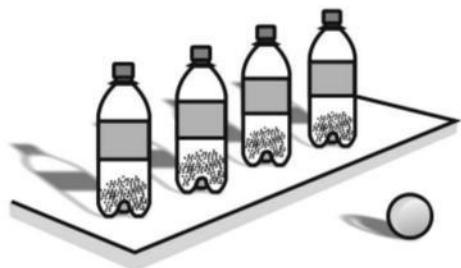
Juego de bolos (bowling)

Materiales

- Diez botellas plásticas de igual tamaño, con arena hasta 5 cm de altura en cada una de ellas.
- Una pelota de tenis o de goma pequeña.

Desarrollo

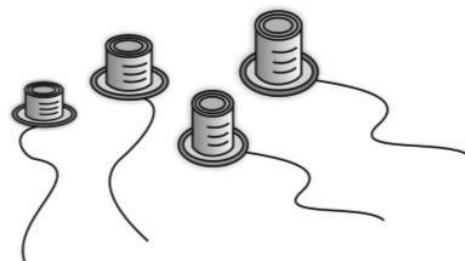
El grupo establece las reglas, el número de jugadores, la cantidad de tiros y la distancia desde la cual se hará el tiro. Se pueden intercambiar formas de registrar el puntaje



Cazador de latas

Materiales

- Latas de diferentes alturas y tamaños (paté, conservas, duraznos, atún, etcétera).
- Aros de 15 cm a 20 cm de diámetro de cartón, mimbre, plástico, etc, para cada niño que participe del juego.
- Cordón de aproximadamente 1 m de largo.



Desarrollo

Pueden participar varios niños. Los jugadores simultáneamente deberán embocar las latas con el aro, sin soltar el cordón, arrastrándolas hacia la línea de tiro. Entre todos, se pueden otorgar diferentes puntajes para cada tipo de lata.

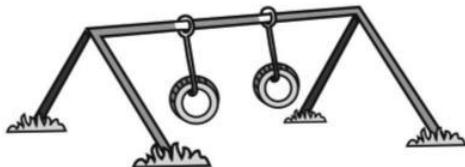
Contenidos

- Las acciones motrices que implican la coordinación segmentaria: girar, empujar, equilibrarse, suspenderse y balancearse, etc. Su experimentación, exploración y apropiación, variando los modos de realización, la orientación espacio-temporal, el uso de diversos objetos y las superficies y los planos.

Juegos con neumáticos

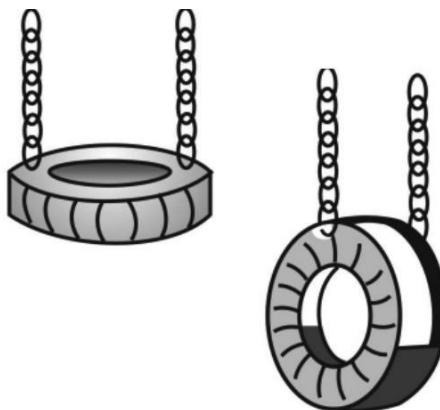
Columpios simples

Requieren la instalación previa de una estructura metálica del tipo de las que se usan para las hamacas. Atar un extremo de una soga gruesa sobre el caño horizontal y el otro extremo sobre un neumático puesto en vertical.



Hamacas

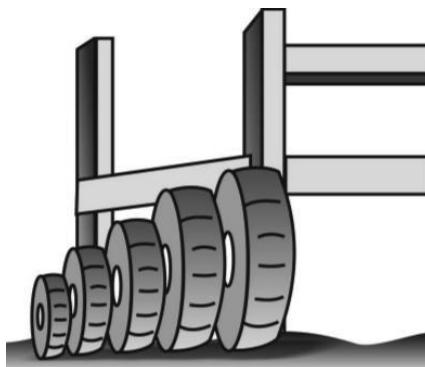
Perforar los dos extremos del neumático. Pasar por ellos sogas gruesas o cadenas que se sujetarán en el barral horizontal. También pueden colocarse ganchos con tuercas en las perforaciones para darle mayor durabilidad.



Una variante consiste en quitar parte del área de rodamiento y dejar solo un sector para destinarlo al asiento. Los costados de la cubierta se utilizan como sostén para sujetar con sogas o cadenas al barral horizontal.

Escaleras de neumáticos

Se utilizan neumáticos de diferentes tamaños superpuestos en posición vertical. Deben apoyarse sobre una estructura con plataforma. Los neumáticos, previamente perforados en los costados, se juntan mediante tornillos con arandelas y tuercas. Los más pequeños se cortan a diferentes alturas con sierras.



Para realizar otra escalera vertical, se usan neumáticos atados unos a otros o unidos por tuercas (Figura 1).

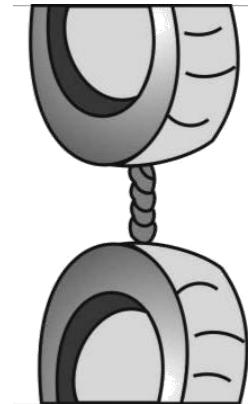


Figura 1

En este caso, el primer neumático se sostiene a la plataforma y el último se sostiene abajo con un caño en U enterrado o cementado en el piso (Figura 2).

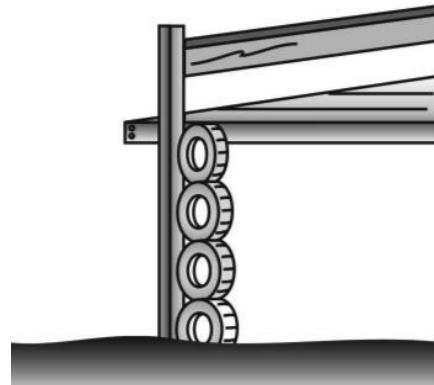
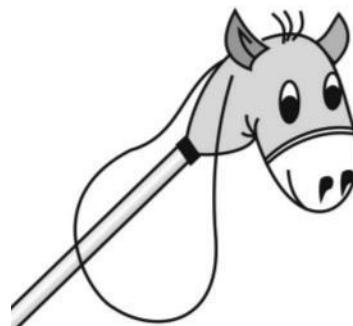


Figura 2

Caballito

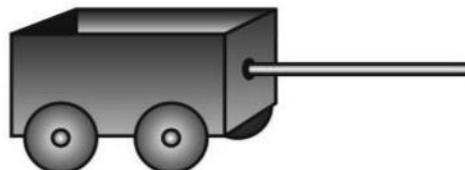
Tratar una botella de gaseosa de 2 litros para curvarla con calor en una de sus caras. Luego, cubrirla con una media y agregar ojos y demás detalles (boca, crines, riendas). Introducirla, a través del pico, en un palo de escoba.



Carritos

Materiales

- Un cajón de madera de descarte (de fruta, verdura o pollos).
- Dos palos de escoba.
- Cuatro trozos de madera de forma circular para las ruedas.



Confección

Para los ejes, se deberá cortar un palo de escoba en dos partes teniendo en cuenta el ancho del cajón y fijarlos al mismo. Insertar las ruedas en cada extremo de los ejes. En el frente se podrá colocar un trozo de palo de escoba o una soga resistente, que permita a los niños traccionar de él.

Rodillos

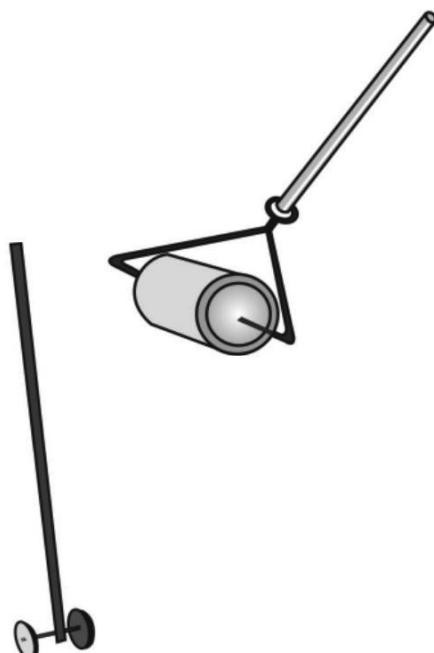
Materiales

- Una lata con tapa, por ejemplo de leche en polvo.
- Una percha de alambre.
- Un palo de escoba de plástico.
- Cinta aisladora.

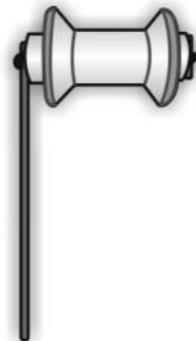
Confección

Realizar un agujero en el centro de cada una de las bases de la lata. Abrir la percha y pasarla por los agujeros. Luego perforar el palo de lado a lado a 2 cm de la base.

Pasar el gancho de la percha y cerrar con una tenaza. Para finalizar, se debe proteger la unión con cinta aisladora.



Una variante posible consiste en utilizar un carretel u objeto similar, que sirve para facilitar el desplazamiento. También puede armarse un carrito con rodajas de ramas de un árbol o de otras maderas para las ruedas, un eje de alambre y un palo para manejarlo.



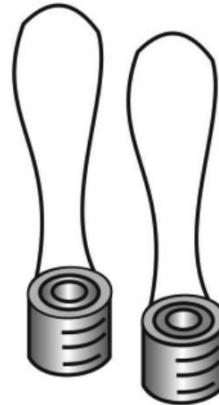
Zancos

Materiales

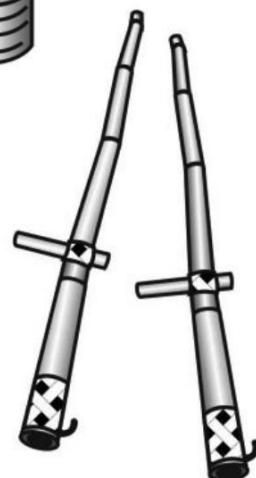
- Dos latas grandes, por ejemplo de duraznos, ensalada de frutas, etcétera.
- Una soga fina de aproximadamente 1,20 m.

Confección

Agujerear las latas en la base para pasar la soga por los agujeros y luego atar por adentro. Repetir el procedimiento en cada lata.



También se pueden realizar zancos de palo. Se deben utilizar troncos de árboles rectos, largos y resistentes o cañas de tacuara. A una altura determinada, se deberá cruzar un pequeño tronco que sirva para apoyar los pies del niño.



Bibliografía

- Dirección de Educación Inicial, *Hecho con desecho*. Buenos Aires, Municipalidad de la Ciudad de Buenos Aires-Secretaría de Educación, 1992.
- DGCyE, *Diseño Curricular para la Educación Inicial*. La Plata, DGCyE, 2008.
- Garrido, Rosa, “Juegos con reglas y números” en Sarlé, Patricia (coord.), *Enseñar en clave de juego*. Buenos Aires, Novedades Educativas, 2008.
- Goldschmied, Elinor y Jackson, Sonia, *La educación infantil de 0 a 3 años*. Madrid, Morata, 2000.
- Guillén de Rezzano, Clotilde, *Los jardines de infantes*. Buenos Aires, Kapeluz, 1966.
- Heinz, Ullrich y Klante, Dieter, *Iniciación tecnológica – Nivel Inicial, 1º y 2º ciclos de EGB*. Buenos Aires, Colihue/ BiblioSer, 1997.
- Meirelles, Renata, *Giramundo e outros brinquedos e brincadeiras dos meninos do Brasil*. São Paulo, Editora Terceiro Nome, 2007
- Sarlé, Patricia (coord.), *Enseñar en clave de juego*. Buenos Aires, Novedades Educativas, 2008.



Las *Orientaciones didácticas para el nivel inicial* contienen propuestas educativas para las salas de los jardines de infantes de la provincia de Buenos Aires, en consonancia con lo establecido por el vigente *Diseño Curricular para la Educación Inicial*.

Las propuestas que se incluyen ofrecen ejemplos de unidades didácticas, proyectos y secuencias didácticas posibles de implementar, centradas en contenidos específicos de las siguientes áreas de conocimiento: Matemática, Prácticas del Lenguaje, El Ambiente Natural y Social.

Esta sexta parte propone orientaciones para la confección de materiales y juegos didácticos con elementos de desecho. Entre las opciones posibles se encuentran algunas alternativas para elaborar materiales para explorar, construir, dramatizar, jugar con reglas y estrategias y en el patio.