



SÁBADO

DICIEMBRE

22

APRENDO *en* POSITIVO

EL TIEMPO

+20
actividades

Para aprender jugando los distintos
conceptos del tiempo que pasa

3-7
años



APRENDO EN POSITIVO

En Diset creemos en la educación positiva. Por eso hemos creado la línea de juegos "Aprendo en positivo", pensada para todas aquellas familias que desean acompañar el aprendizaje de sus hijos e hijas de manera positiva, afectuosa y respetuosa.

Montessori, Waldorf, Freinet, las inteligencias múltiples... Cada teoría tiene sus particularidades, pero todas coinciden en que los niños aprenden más y mejor mediante actividades positivas, que impliquen emoción y juego.

Siguiendo esta línea, los juegos educativos "Aprendo en positivo" están ideados para ofrecer a los más pequeños la posibilidad de aprender desde el respeto, de manera natural, autónoma y progresiva, sobre diversos ámbitos: matemáticas, letras, tiempo, animales, emociones y yoga.

Todo el material está pensado para ser utilizado de forma evolutiva, primero con acompañamiento de la familia y más adelante de forma individual.

Los 4 principios del aprendizaje en positivo

- 1. Los niños y niñas aprenden jugando.** Por eso la colección "Aprendo en positivo" está basada en el juego, la experimentación y la manipulación. Diseñamos los materiales y las actividades a partir de los intereses del niño, potenciando así su deseo de investigar y aprender.
- 2. Los niños y niñas aprenden haciendo.** Todos los materiales que proponemos son abiertos, para que los niños puedan darles diferentes usos, respetando así su tendencia innata a la imaginación y la creatividad.
- 3. Los niños y niñas aprenden a su ritmo.** Cada niño tiene su propio reloj de desarrollo, cada uno aprende a una velocidad distinta y en un orden distinto. Nuestro papel como adultos ha de ser el de acompañantes del proceso, siendo el propio niño quien dirija el juego con sus intereses y preferencias.
- 4. Los niños y niñas aprenden en libertad.** Ofrecemos materiales intuitivos, que el niño puede utilizar libremente y de forma autónoma para así desarrollar su autoconocimiento y experimentar con sus propios límites.

Aprendo en positivo - Tiempo

El juego Aprendo en positivo - Tiempo ofrece a los niños y niñas de 3 a 7 años una caja con material para ayudarles a entender las distintas nociones del tiempo y sus estructuras más habituales (meses, semanas, días, horas...).

Objetivos de aprendizaje

- Identificar y aprender conceptos temporales: Estaciones del año, meses, días de la semana, horas...
- Asociar estaciones y meses a su meteorología característica
- Distinguir la estructura del día
- Asociar rutinas a diferentes momentos del día
- Distinguir entre ayer, hoy y mañana
- Escribir el día del mes, el día de la semana y la hora
- Aprender a leer la hora del reloj

Listado de material

- Lámina "Mi día": 31 fichas numéricas para cada día, 12 fichas de meses, 9 fichas de año, 7 fichas de los días de la semana, 8 fichas de meteorología, 4 fichas de las estaciones, 40 fichas de actividades (más 8 fichas blancas para personalizar).
- Lámina "Qué hago esta semana"
- Ruleta "Las partes del día": 20 fichas de rutinas (más 6 fichas blancas para personalizar), tarjeta con las partes del día.
- Lámina "La hora": 1 reloj analógico (con manecillas y espacio para rellenar la hora y la actividad) 12 fichas con las horas, 12 fichas con los minutos.
- Póster a doble cara, con juego ilustrado de las estaciones del año y guía visual del contenido. 32 fichas relacionadas con las estaciones.



JUEGOS Y ACTIVIDADES

A continuación presentamos 22 propuestas de actividades para guiar al niño o niña en el proceso de adquisición de referencias y conceptos temporales.

Estas propuestas solo son una guía que cada niño o niña y cada familia deben adaptar a sus circunstancias.

¡Os animamos a crear vuestros propios juegos y actividades!

FAMILIARIZARSE CON EL MATERIAL

1. Descubrir y habituarse al material. Extraer todo el material de la caja y colocarlo sobre la mesa. Observar que hay diversos tipos de fichas (estaciones del año, meteorología, meses, números de día, días de la semana, actividades...). Para ordenarlo y clasificarlo abrimos el póster ilustrado que contiene una guía visual de todo el contenido. Permitir que el niño o niña manipule libremente y hacer hipótesis sobre para qué sirve cada cosa.

2. Identificar y nombrar los materiales. Una vez esté dispuesto el material sobre la mesa, nombrar los días de la semana, contar los números del mes, identificar los fenómenos meteorológicos, etc.

3. Primeros juegos creativos. Realizar actividades creativas sencillas. Inventarse una historia a partir de la ilustración del póster de las estaciones, crear nuestro propio reloj con plastilina, cantar una canción sobre la lluvia...

ESTACIONES DEL AÑO Y METEOROLOGÍA

4. Las estaciones del año. Desplegar el póster por la cara de las 4 estaciones y colocar las fichas relacionadas con las estaciones al lado. Dejar que el niño coloque sobre las ilustraciones las fichas relacionadas con cada estación.



5. Los protagonistas de las estaciones. Una vez el niño o niña ha dispuesto las fichas sobre el póster, comentar con él o ella el motivo de su elección. Seguramente recuerda perfectamente que es en verano cuando come helados, pero podemos ayudarlo a recordar/reconocer otros elementos característicos de las estaciones como que “las fresas crecen en primavera” o que “en otoño empieza el cole”.

6. El intruso. Cuando el niño conozca bien los elementos de cada estación, podemos realizar la actividad 5, pero cambiando algunas fichas de lugar y jugar a detectar el “intruso” (una sandía en invierno, el cubo de playa en otoño...).

7. Busca y encuentra. En el dorso de las fichas se encuentra el número de veces que aparece este elemento en el póster (independientemente del color, la posición o el tamaño). Podemos jugar a ver quien encuentra antes los elementos ocultos de una, varias o todas las fichas.

8. Meteorología. Con el póster de las estaciones del año, las fichas de las estaciones y las fichas de meteorología, jugar a crear cuentos donde estén presentes los fenómenos meteorológicos (ej.: Era un día muy frío de invierno, con nieve y mucho viento, y una niña salió de su casa con sus patines de hielo para ir a comprar un árbol de Navidad...).

También podemos hacer cuentos “sin sentido”, para jugar y reírnos (Ej.: Era verano y hacía mucho sol, de pronto vi a una mariquita salir de su casa con un gorro de lana en la cabeza...).

ESTRUCTURA DEL DÍA Y RUTINAS

9. Mañana, mediodía, tarde y noche.

Coger la tarjeta con las partes del día y colocar al lado las rutinas que el niño o niña realiza en cada parte/etapa del día. Ordenar cronológicamente una después de otra (por la mañana me levanto, hago pipí, me visto..., por la noche ceno, me lavo los dientes, me voy a dormir).



10. Rutinas según la franja horaria del día. Hacer girar la ruleta y colocar junto a la franja horaria que marque la flecha una de las fichas de rutinas que tenga lugar en ese momento del día.

Ir colocando hasta que no queden fichas. Si la flecha marca una franja horaria para la que no nos quedan actividades por colocar, volver a hacer girar la ruleta.

11. Rutinas preferidas. Con las fichas de rutinas sobre la mesa, el niño o niña escoge la que más le gusta hacer por la mañana, al mediodía, por la tarde y por la noche. Después repite el proceso con las que menos le gusta hacer en cada franja horaria.

12. Mímica de rutinas. Escoger al azar una de las fichas de rutinas y representar con mímica la actividad ilustrada. Fijarse en si es una actividad de mañana, mediodía, tarde o noche e ir colocándolas al lado de la tarjeta de las partes del día por orden, según sucedan antes o después.

13. El día a día. Seleccionar las fichas de rutinas que realice el niño o niña (algunos todavía no ayudarán a poner la mesa o no harán deberes) y ordenarlas cronológicamente. Después podemos escribirlas en una cartulina y usar este esquema como agenda diaria. A medida que pasen los días, el niño puede escoger una nueva rutina (por ejemplo recoger la habitación) e incluirla en su listado de rutinas.

DÍAS DE LA SEMANA Y MESES

14. Familiarizarse con los días de la semana. Ordenar las fichas de los días de la semana y nombrarlos uno a uno. Se puede cantar una canción de los días de la semana para ayudar al niño o niña a memorizar.



15. Familiarizarse con los meses. Ordenar las fichas de los meses de forma consecutiva y nombrarlos uno a uno. Se puede cantar una canción sobre los meses para ayudar al niño o niña a memorizar.

Una vez estén los meses ordenados sobre la mesa o el suelo (preferiblemente de forma circular), el niño o niña debe buscar fichas relacionadas con las estaciones y colocarlas junto a los meses que considere. Personalizar las fichas blancas con eventos familiares importantes (cumpleaños, viajes...).

16. Viaje por el ciclo anual. Una vez hecha la actividad 15, el niño o niña va nombrando uno a uno los meses y las cosas que suceden en ellos. De esta manera, comprende el carácter cíclico del año.

17. Crear nuestro propio calendario. Disponer las fichas de los meses ordenadas sobre el suelo o la mesa. Debajo de cada ficha, poner el número de días que tiene ese mes (si tiene 30, colocar el 1, 2, 3... hasta el 30). Trasladar luego a un papel para crear nuestro propio calendario. En cada página, el nombre del mes y los números de días que contiene. Podemos marcar eventos importantes (cumpleaños, días de excursión...). No tiene que ser un calendario perfecto, solo pretendemos que el niño o niña se familiarice a través del juego con los días de los meses.

18. Lámina de "Mi día". Esta lámina puede utilizarse a diario. Proponemos colgarla de la pared o colocarla sobre una mesita o estantería. Al levantarse, el niño o niña coloca la ficha correspondiente de día de la semana, el mes del año, el día del mes, la estación del año y el tiempo que hace. También puede colocar las fichas de actividades que realizará ese día.

Mi día

día
18

mes

JULIO

año

2020

ayer

MARTES

hoy

MIÉRCOLES

mañana

JUEVES

¿Qué tiempo hace?

SOL

¿En qué estación estamos?

VERANO

Actividades

ABRIL

TORMENTA

19. Lámina de "Mi semana". El niño o niña puede elaborar su propia organización semanal con hasta 3 actividades diarias. Puede poner actividades fijas cada semana, actividades puntuales o actividades que le gustaría hacer (ir a la biblioteca) y otras actividades que puede personalizar en las tarjetas blancas.

Qué hago esta semana

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo

EL RELOJ Y LAS HORAS

20. ¿Qué hora es?. El niño o niña pueden manipular el reloj de manecillas móviles para iniciarse y familiarizarse con su funcionamiento, primero aprender el concepto de las horas mover sólo la manecilla pequeña.

Debe colocar los números correspondientes en los huecos destinados a las horas y buscar una actividad relacionada con la hora seleccionada.

En una segunda etapa incorporar los minutos.



21. Las horas de cada franja horaria. Con la ruleta de la franja horaria y el reloj, representar el tiempo que transcurre en las distintas franjas horarias (por ejemplo: la mañana va de 8 de la mañana a 1 del mediodía, etc.).

22. Las horas de las rutinas. Una vez el niño comprenda el funcionamiento del reloj, puede empezar a asociar cada rutina y actividad a un horario determinado. El niño o niña debe escoger primero 12 rutinas y colocarlas junto a cada hora. Después, debe escoger varias actividades (las que considere) y colocarlas también junto a la hora en que tienen lugar.

