

EXPLORADORES DE CANARIAS: RETOS Y REVELACIONES

Material didáctico para el desarrollo de la percepción espacial en el niño/a

Autora: Ámbar Suárez Delgado | Tutor: Moisés Martín Betancor | Tutora: María Dolores Medina Benítez

ANTECEDENTES

Según Bruner (1987), la educación es fundamental para el desarrollo cognitivo de las personas sosteniendo que no solo transmite conocimientos y habilidades, sino que también ayuda a las personas a desarrollar su capacidad para pensar, razonar y comprender el mundo que les rodea. Hoy en día, Buitrón y Navarrete (2008), nos comentan que son los docentes los que tienen un papel fundamental en la educación de ellos, ya que deben ayudar a promover el desarrollo cognitivo acompañándolos en el proceso de aprendizaje de conocimientos y habilidades para poder enfrentarse a los diferentes retos y desafíos de la vida futura.

Centrándonos en los docentes y en sus métodos de enseñanza, podemos observar cómo históricamente se le ha dado y se le da principalmente importancia al lenguaje, tanto al inglés como al español, y a las matemáticas, descuidando la comprensión del espacio geográfico. La enseñanza del espacio geográfico ofrece varios beneficios educativos y cognitivos. Según Ochaíta y Martínez (2009), esta enseñanza ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades espaciales, lo que incluye la orientación, la localización, la representación y la comprensión del espacio, lo cual es esencial en la vida cotidiana y en la toma de decisiones futuras. Además, les permite comprender mejor el mundo que les rodea, incluyendo la relación entre las personas y el medio ambiente y con las culturas y sociedades. También fomenta el pensamiento crítico y analítico y el uso de tecnologías educativas.

OBJETO DEL TFG

Con este Trabajo de Fin de Grado (TFG) buscamos diseñar un material didáctico/juego que aporte conocimiento y ayude al desarrollo sensorial, motor y cognitivo de niños/as que se encuentren en edades comprendidas entre los 3 y 12 años con la finalidad de ayudarles a entender, asimilar y aprender a configurar las correlaciones espaciales propias de su edad.

PROCESO



2 a 10 jugadores/as



50 minutos



Edad mínima 6 años



Juego de tablero



Educativo

OBJETIVO

El juego se ha diseñado para proporcionar una herramienta didáctica efectiva que involucre a los/las estudiantes en el aprendizaje del temario relacionado con el espacio geográfico y el entorno con temática de las islas Canarias.

Con dos fases emocionantes, este juego ofrece una experiencia de competición con un aprendizaje único y divertido para los/las participantes en la que tendrán que trabajar con estrategias espaciales, conocer la información con relación al relieve, entorno, municipios, fauna y flora de Canarias y contar con una gran habilidad de percepción y representación espacial.

PREPARACIÓN

ORGANIZACIÓN DE LOS GRUPOS



1 La clase se divide en grupos de competición, cada uno formado por varios equipos de mínimo dos personas.

ELECCIÓN DE FICHA DE EQUIPO



2 Cada equipo elige la ficha con la que se desplazará por el tablero.

DISTRIBUCIÓN DE MATERIALES



3 Se distribuyen los tableros y los dados a cada grupo de competición.

CONFIGURACIÓN DEL TABLERO



4 Se colocan en el tablero las fichas rectangulares, creando un laberinto, las fichas de cambio de dirección y las de carácter especial en la zona de agua que han sido indicadas por el/la profesor/a.

PREPARACIÓN DE LAS CARTAS



5 Se separan las cartas por isla y se mezclan las diferentes categorías de cada una de ellas.

OBJETIVOS

1

ADAPTACIÓN A NIÑOS/AS DE 6 A 12 AÑOS

5

TEMÁTICA DE LAS ISLAS CANARIAS

2

COMBINACIÓN DE METODOLOGÍA DE APRENDIZAJE BASADO EN EL JUEGO Y TRABAJO COOPERATIVO Y COLABORATIVO

6

QUE ATIENDA A LAS NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECÍFICAS

3

APRENDIZAJE DE GEOGRAFÍA Y DE HABILIDADES ESPACIALES

7

QUE PUEDA SER USADO EN CASA PARA FOMENTAR LA INTEGRACIÓN DE LAS FAMILIAS EN LA EDUCACIÓN

4

ENFOCADO AL APOYO AL DOCENTE

8

QUE SEA SEGURO

PROPUESTA FINAL

DESARROLLO DEL JUEGO

El juego completo se desarrolla en dos fases.

1.^a
FASE

Conquista de las islas

Movimiento en el tablero. Los equipos mueven sus fichas por turnos, siguiendo la tirada de dados para intentar llegar a entrar en cada una de las islas Canarias.

Resolución de preguntas. Al llegar a una isla, los equipos responden una pregunta relacionada con la misma. En caso de que la acierten obtienen una ficha de conquista. Si no la aciertan se quedarán esperando al siguiente turno.

Objetivo. Recolectar las 8 fichas pertenecientes a las 8 islas para avanzar a la segunda fase.

2.^a
FASE

Montaje de una isla

Intercambio de fichas. Los equipos entregan las fichas recolectadas al profesor, quien les proporciona un cartón explicativo para el montaje de una isla en 2D o en 3D. Este cartón contiene el nombre de la isla que ha tocado, diferentes vistas del montaje y los elementos que son necesarios para la construcción.

Construcción. Utilizando el cartón como guía, montan la isla con los elementos proporcionados.

Objetivo. El equipo más rápido en completar el montaje gana la fase.

COMPONENTES

1 tablero | 306 tarjetas con preguntas. 62 preguntas sobre Gran Canaria, 64 sobre Tenerife, 32 sobre Lanzarote, 32 sobre Fuerteventura, 42 sobre La Palma, 24 sobre El Hierro, 30 sobre La Gomera y 20 sobre La Graciosa | QR con plantilla de tarjetas vacías | 10 fichas de equipo | 6 fichas de conquista de cada una de las islas | 1 dado numérico | 6 dados con indicaciones espaciales | 10 fichas rectangulares | 10 fichas de cambio de sentido | 10 fichas de casillas especiales | 16 cartones de montaje de islas. 8 de ellos para montaje en 2D y los otros 8 para montaje en 3D | 200 bolas de acero | 280 palos de plástico. 200 de tamaño grande y 80 de tamaño pequeño

