

6

RECURSOS DE APLICACIÓN
DIRECTA EN LA PRÁCTICA EN
LOS CENTROS DE MEDIACIÓN
SOCIAL

Nombre:

M. FIGUEROLA y J. R. ALONSO. Jugar con palabras. Ediciones Espasa

Objetivos:

Trabajar fichas con contenidos curriculares de una forma lúdica.

Aspectos a trabajar con este recurso:

Área curricular de Lengua Castellana y Literatura

Aplicación práctica:

Encontraremos contenidos tan variados como el significado gramatical de las palabras, segmentación de las mismas, comprensión lectora, segmentación silábica, ortografía natural, vocabulario, desarrollo del pensamiento lógico, entrenamiento de los procesos intelectuales (leer, escuchar, pensar, contestar), articulación de palabras, sílabas directas, indirectas, trabadas, mixtas,... etc. Y todo esto mientras hacemos, entre otras actividades, adivinanzas, sopa de letras, crucigramas...

TIPO DE RECURSO: DIRECTO - Fichas

Nombre:

Letras y palabras. DISET (A partir de 6 años)

Objetivos:

Formar por unión de sílabas, la palabra correspondiente a un dibujo

Aspectos a trabajar con este recurso:

Área curricular Lengua Castellana y Literatura.

Aplicación práctica:

Este recurso nos ofrece la posibilidad de trabajar la adquisición de vocabulario nuevo e interiorizar vocabulario ya adquirido, así como aprender la correcta ortografía de las palabras. También podremos trabajar la atención visual.

Nombre:

Ejercicios divertidos para Primer Ciclo de Primaria. Libros Elivros, Editorial Caramel. 2 tomos

Objetivos:

Trabajar en fichas las áreas curriculares de Primer Ciclo de Primaria

Aspectos a trabajar con este recurso:

- Área curricular Matemáticas.
 - Área curricular Lengua Castellana y Literatura.
 - Área curricular Educación Artística
 - Área curricular Conocimiento del Medio Social y Cultural
 - Área curricular del Medio Natural
-

Aplicación práctica:

Los dos tomos ofrecen la posibilidad de trabajar mediante fichas prácticas, a rellenar por los menores, operaciones básicas de sumas y restas, números, escritura, vocabulario, capacidad viso-motriz, secuencias, etc. La imaginación del /a educador/a, puede modificar las fichas, aprovechando un recurso concreto para trabajar varios conceptos (ejemplo: colorear los números).

TIPO DE RECURSO: DIRECTO - Fichas

Nombre:

“Vacaciones Santillana”. Editorial Santillana

Objetivos:

Repasar los contenidos aprendidos durante el curso

Aspectos a trabajar con este recurso:

Todas las áreas curriculares de Primaria y Secundaria

Aplicación práctica:

Para menores que presentan un desfase curricular importante, el contar con este material nos facilitará la forma de trabajar este desfase en cualquier asignatura, con la posibilidad de realizar ejercicios. Uno de los problemas que se suelen presentar, es el hecho de negarse a realizar tareas que son propias de menores de menos edad que ellos. Pero si hacemos fichas de trabajo de los libros, de tal manera que no se vea a qué curso pertenecen, puede ayudarnos a que no se sientan tan mal.

Os comentamos que Santillana, a su vez, tiene una página WEB que os ofrece multitud de recursos para trabajar todos los ciclos de Primaria y Secundaria.

<http://www.santillana.es/contigo.htm>

TIPO DE RECURSO: DIRECTO - Fichas

Nombre:

Cuadernos Euro. Aprendo Jugando. (4 cuadernos). Editorial Alday Gráfica S.L.

Objetivos:

Resolver problemas matemáticos sencillos utilizando el euro.

Aspectos a trabajar con este recurso:

Área curricular: Matemáticas (Cálculo con enteros y decimales)

Aplicación práctica:

Cuadernos de problemas sencillos para operar con decimales y acostumbrarse a la nueva moneda, asimilando su uso cotidiano. Permite trabajar el razonamiento numérico de una manera útil y significativa para los niños y niñas que lo utilizan.

TIPO DE RECURSO: DIRECTO - Fichas

Nombre:

M. MARTÍNEZ LÓPEZ Programa de Enseñanza. Educación Primaria. Las Habilidades Sociales en la Escuela. Editorial Promolibro

Objetivos:

Desarrollar habilidades sociales básicas

Aspectos a trabajar con este recurso:

- Desarrollo socioafectivo
 - Habilidades sociales
 - Conductas de interacción básicas
-

Aplicación práctica:

Libro de fichas que nos ofrece un modelo sencillo para el entrenamiento en HHSS, desarrollando la competencia social del menor y permitiendo una adecuada socialización, favoreciendo la comunicación y la expresión de sentimientos, opiniones y afectos de forma asertiva.

Nos permite trabajar desde la sonrisa o el saludo hasta la capacidad de formular quejas, actuar por turnos o expresar emociones.

Nombre:

A. VALLÉS ARÁNDIGA. Colección Atención a la Diversidad. Lectoescritura-2. Programa de Habilidades Metalingüísticas. Editorial Promolibro

Objetivos:

Segmentar palabras en sílabas y letras

Aspectos a trabajar con este recurso:

Área curricular: Lengua y Literatura

Aplicación práctica:

Libro de fichas para trabajar el desarrollo adecuado de habilidades de lecto-escritura.

Las fichas están orientadas a favorecer la capacidad de reflexionar e interiorizar aspectos básicos de la fonética, la sintaxis y el léxico.

TIPO DE RECURSO: DIRECTO - Fichas

Nombre:

En cualquier tienda o librería infantil podréis encontrar fácilmente recursos como:

- Cuadernillos para colorear
 - Cuadernillos para insertar gomets
 - Cuadernillos de pasatiempos infantiles
-

Objetivos:

- Adquirir destrezas de motricidad fina
 - Iniciar la conceptualización de colores, formas, letras y números
 - Adquirir nociones básicas de orientación espacio-temporal
-

Aspectos a trabajar con este recurso:

- Psicomotricidad fina
 - Reconocimiento y asociación de colores y formas
 - Aquellos aspectos que el educador considere trabajar según el caso
 - Atención, memoria,...
-

Aplicación práctica:

Estos sencillos recursos, que podemos encontrar en multitud de librerías y tiendas, nos permiten adaptarnos a las necesidades individuales de cada menor, sirviéndonos como instrumento (los mismos educadores pueden realizar los dibujos o crear un cuadernillo en un taller) para afianzar y reforzar las habilidades básicas de aprendizaje que creamos adecuados en cada caso (por ejemplo, letras, números, formas o aspectos de conocimiento del medio,...).

Nombre:

Colección. Editorial Todolibro

- “Juega con el euro”
 - “Qué divertido es el euro”
-

Objetivos:

- Conocer y utilizar el euro
 - Ser autónomos en nuestra vida diaria
-

Aspectos a trabajar con este recurso:

Área curricular: Matemáticas

Área curricular: Conocimiento del Medio

Aplicación práctica:

Estos cuadernillos, además de presentar problemas sencillos de cálculo con euros, nos ofrecen unas láminas de recortables y pegatinas con los distintos tipos de monedas y billetes, que son un instrumento para aprender a manejar con soltura la nueva moneda, pudiéndose utilizar también para otras actividades.

TIPO DE RECURSO: DIRECTO - Fichas

Nombre:

Pat Palmer, El monstruo, el ratón y yo. Editorial Promolibro, Publicaciones FUNTECO

Objetivos:

Favorecer el desarrollo de habilidades sociales básicas en niños/as

Aspectos a trabajar con este recurso:

- Desarrollo socioafectivo
 - Habilidades sociales (asertividad)
 - Autoestima
 - Educación para la paz (resolución de conflictos)
-

Contenido/Aplicación práctica:

Libro de fichas donde los menores, a partir de actividades sencillas, aprenderán a identificar patrones de conducta y estilos de respuesta agresivos, pasivos o asertivos, pudiéndose convertir en un acercamiento al entrenamiento de la asertividad como forma de resolución pacífica de conflictos y de aumento de la autoestima de los menores.

Nombre:

Jugamos a deletrear de Educa Sallent (A partir de 5 años)

Objetivos:

Aprender a deletrear

Aspectos a trabajar con este recurso:

Área curricular de Lengua Castellana y Literatura.

Aplicación práctica:

En este juego se presentan contenidos a trabajar tan variados como la ampliación de vocabulario, asociar fonema - grafía, formar palabras, percibir el significado propio de cada palabra.

TIPO DE RECURSO: DIRECTO - Juego

Nombre:

Colección la cuerda del saber. Editorial SM

- Primeros números
 - Multiplicaciones
 - Primeras palabras en inglés
-

Objetivos:

- Asociar números con su grafía
 - Resolver operaciones sencillas de cálculo
 - Asociar imágenes con su nominación en inglés
-

Aspectos a trabajar con este recurso:

- Área curricular: Matemáticas
 - Área curricular: Lenguas Extranjeras
-

Contenido/Aplicación práctica:

Pequeños libros interactivos donde el menor va asociando los resultados de operaciones de cálculo o significados de palabras a través de una cuerda, pudiendo comprobar él mismo si lo ha hecho correctamente comparando la posición en que ha quedado su cuerda con el dibujo que aparece como solución en la página posterior.

TIPO DE RECURSO: DIRECTO - Juego

Nombre:

“Scatergories” de MB

Objetivos:

Completar una ficha con categorías de palabras que empiecen por una determinada letra.

Aspectos a trabajar con este recurso:

Área curricular: Lengua y Literatura

Aplicación práctica:

Juego con el que se pueden trabajar:

- El desarrollo de mapas conceptuales básicos, a través de categorizaciones y clasificación de palabras
- Adquisición de vocabulario
- Agilidad mental y lingüística

TIPO DE RECURSO: DIRECTO - Juego

Nombre:

“Pictionary” de MB
“Dicciopinta” de CEFA TOYES

Objetivos:

Relacionar dibujos con palabras o conceptos

Aspectos a trabajar con este recurso:

- Área curricular: Lengua y Literatura
 - Área curricular: Educación Artística
 - Habilidades Sociales
 - Cooperación
-

Aplicación práctica:

Con este juego, además de trabajar la expresión artística a través del dibujo, se afianza la psicomotricidad fina y se estimula la creatividad.

De la misma forma, se desarrolla la agilidad mental y lingüística, la adquisición de vocabulario, se aprende a asociar conceptos y su nominación y recuperar esta asociación con rapidez, a la vez que se refuerzan habilidades sociales básicas como el respeto al turno de palabra y la cooperación entre iguales.

TIPO DE RECURSO: DIRECTO - Juego

Nombre:

Jugamos a conocer colores y figuras de EDUCA

Objetivos:

Realizar puzzles con figuras geométricas básicas.

Aspectos a trabajar con este recurso:

- Área curricular: Medio Físico y Social
 - Área curricular: Representación y Comunicación
 - Área curricular: Autonomía Personal
-

Aplicación práctica:

El juego ofrece al menor la posibilidad de asociar figuras geométricas básicas con elementos de su vida cotidiana, así como a distinguir y aprender colores primarios, favoreciendo la coordinación visomotriz.

De 1 a 4 jugadores

TIPO DE RECURSO: DIRECTO - Juego

Nombre:

Dominó

Objetivos:

- Consolidar el concepto numérico, de animales,...
 - Asociar parejas
 - Iniciar series y consolidarlas dependiendo del tipo de dominó
-

Aspectos a trabajar con este recurso:

- Habilidades básicas de aprendizaje
 - Área curricular de Matemáticas de Infantil y Primaria
-

Aplicación práctica:

El dominó, como muchos otros juegos, ofrece tantas posibilidades como sea capaz el educador/a de crear. Todos los recursos tienen más de una posibilidad y éstas están en la imaginación y creatividad de quien los utiliza. Podremos hablar principalmente, para este juego de relación numérica, lingüística, viso-espacial, corporal etc. Variaremos, según la necesidad, lo que presentemos dentro de cada ficha, y podremos utilizar a los menores como piezas del juego.

Nombre:

Memory Diset o el Lince de Educa

Objetivos:

A través de la asociación de parejas de iguales trabajaremos diferentes habilidades básicas de aprendizaje.

Aspectos a trabajar con este recurso:

- Memoria a corto plazo
 - Representación y Comunicación
 - Medio Físico y Social
-

Aplicación práctica:

Con este tipo de juego trabajamos la memoria a corto plazo, asociativa, la atención, la memoria visual y orientación espacial; del mismo modo, la atención y la concentración, coordinación viso-motriz, capacidad de relación y velocidad de reflejos.

Una variante puede ser crear el memory con los menores, presentándolo como un taller, incluyendo elementos que resulten motivadores y adecuados a su edad o desarrollo cognitivo.

TIPO DE RECURSO: DIRECTO - Juego

Nombre:

Parchís

Objetivos:

- Consolidar números, formas, colores y operaciones mentales básicas como la suma
 - Aprender normas desde el grupo de los iguales
-

Aspectos a trabajar con este recurso:

- Área curricular Matemáticas
 - Área curricular Representación y Comunicación
-

Aplicación práctica:

Este juego tradicional nos ofrece la posibilidad de trabajar contenidos básicos como los colores, las formas gráficas: rectángulo, círculo, triángulo, cuadrado; los números, aprender a respetar los turnos, las sumas (sumando el número del dado a el número de la casilla en la que se encuentra la ficha). La anticipación, desarrollando una visión global de su situación en el juego y las consecuencias de sus movimiento.

Nombre:

Colección Sapientino

- “Sapientino Geografía”
- “Sapientino Inglés”
- “Sapientino baby Número”

Objetivos:

Asimilar conocimientos sobre geografía, inglés y los números de una forma lúdica.

Aspectos a trabajar con este recurso:

- Área curricular de Lengua Extranjera.
- Área curricular de lengua Castellana y Literatura.
- Área curricular de conocimiento del Medio Social y Cultural.

Aplicación práctica:

Con este juego podemos potenciar habilidades básicas del aprendizaje mediante la asociación grafía - imagen, grafía numérica - imagen. El conocimiento de aspectos sociales y culturales, enriquece por sí solo el vocabulario. Trabajo de ortografía natural y arbitraria.

Contar una historia o cuento relacionado con la situación geográfica a trabajar; ayuda a motivar al menor hacia el tema, pudiendo interrelacionar la interculturalidad.

TIPO DE RECURSO: DIRECTO - Juego

Nombre:

“Scrabell” y/o “Intelec”

Objetivos:

A través de la unión de fichas de letras para formar palabras derivadas de otras palabras y del nivel de dificultad de la palabra y la cantidad de letras utilizadas, pueden conseguir mayor puntuación. Con esto podemos conseguir:

- Consolidar la comprensión lectora
 - Consolidar el razonamiento numérico
-

Aspectos a trabajar con este recurso:

- Área curricular de Lengua Castellana y Literatura
 - Área curricular de Matemáticas
 - Representación y Comunicación
 - Identidad y Autonomía Personal
-

Aplicación práctica:

A través de esta actividad se pretende favorecer el vocabulario, la representación mental de la forma escrita de las letras y las palabras, la ortografía natural y la arbitraria.

Tienen que tener un auto- control de su rendimiento mediante el recuento de puntos asignados a cada letra. De esta forma, tendrán que asociar simultáneamente palabras con la cantidad de puntos que pueda aportarles las letras que componen esas palabras, anticipando el resultado final. Por tanto, antes de actuar, hay que tener una visión global.

Nombre:

“Tabú”

Objetivos:

Describir un concepto verbalmente, sin nombrar una serie de palabras ya establecidas relacionadas con dicho concepto, en un tiempo limitado.

Aspectos a trabajar con este recurso:

- Área curricular de Lengua Castellana y Literatura
 - Representación y Comunicación
 - Conocimiento del Medio Social y Cultural
 - Conocimiento del Medio Natural
 - Auto - control
 - Habilidades sociales
-

Aplicación práctica:

Con este recurso trabajaremos la expresión y fluidez verbal, ampliaremos vocabulario, respeto de turno de habla, atención, agilidad mental de razonamiento ya que cuentan con la presión del tiempo. Asimilación de conceptos nuevos y ya adquiridos. Trabajaremos también la representación mental de conceptos denominados.

Enfrentarse a un público, a la larga puede favorecer la seguridad en sí mismos. En un principio con menores que presenten una gran dificultad de vocabulario y/ o expresión verbal, podremos jugar con la expresión corporal y mímica.

TIPO DE RECURSO: DIRECTO - Juego

Nombre:

“TWISTER”, de MB

Objetivos:

Intentar mantener el equilibrio, posicionando manos y pies donde el guía indique.

Aspectos a trabajar con este recurso:

- Área curricular de Identidad de Autonomía personal.
 - Área curricular de Representación y Comunicación.
 - Área curricular de Educación Física.
 - Área curricular de Educación Artística.
 - Ocio y Tiempo Libre.
 - Cooperación.
-

Aplicación práctica:

Combina el conocimiento de los colores, representación espacial de izquierda y derecha, sentido del equilibrio, coordinación dinámica general.

La creación del juego puede ofrecerse como taller, pudiendo crear infinitas combinaciones, dependiendo de las necesidades del menor. Como ejemplos: Números dentro de los círculos, cambiar los círculos por otra forma geométrica, tipo de flores, transportes, la hora digitalizada, operaciones matemáticas sencillas, ampliar gama de colores, expresión plástica.

TIPO DE RECURSO: DIRECTO - Cuento-Libro

Nombre:

M. HANDFORD Colección ¿Dónde está Wally.. Ediciones b

Objetivos:

Encontrar a un determinado personaje en páginas llenas de estímulos visuales

Aspectos a trabajar con este recurso:

- Área curricular: Medio Físico y Social
 - Área curricular: Representación y Comunicación
 - Área curricular: Lengua y Literatura
 - Área curricular: Conocimiento del Medio Social y Cultural
 - Área curricular: Conocimiento del Medio Natural
-

Contenido/Aplicación práctica:

Esta amplia colección de libros incluye diferentes temáticas, lo que nos permite, además de trabajar la atención y concentración la orientación espacial o la lateralidad, promover la adquisición de vocabulario así como el conocimiento de su medio social, cultural o natural.

Estos libros pueden plantearse y adaptarse como juego entre varios/as dirigidos por el educador y que permite el desarrollo de mapas conceptuales básicos (categorizaciones, clasificaciones de palabras). Por ejemplo: "Busca todas las cosas que empiecen por A" "Busca todas las cosas rojas" "Busca prendas diferentes de ropa".

TIPO DE RECURSO: DIRECTO - Cuentos

Nombre:

Colección Lobo Rojo. Editorial Bruño

- Peligro
 - Ecoeducación
 - Buenos modales
 - Educación vial
 - Comer bien
 - Lavarse es divertido
 - Nadie es perfecto
 - Abajo el miedo
-

Objetivos:

Trabajar e interiorizar valores y actitudes a través de cuentos

Aspectos a trabajar con este recurso:

- Área curricular: Lengua y Literatura
 - Educación para la Salud
 - Educación para la Paz
 - Educación Vial
-

Aplicación práctica:

Cada cuento presenta una actitud de forma accesible a los menores que, a través de textos sencillos e ilustraciones, permite interiorizarla, a la vez que se trabaja la comprensión lectora, la adquisición de vocabulario y la asociación imagen - concepto.

La colección incluye una GUÍA PARA EL EDUCADOR: Taller de lobo rojo para el educador". Editorial Bruño, que facilita el trabajo de comprensión lectora y ampliación de vocabulario, aplicación de conocimientos adquiridos y actividades de creación.

TIPO DE RECURSO: DIRECTO - Cuentos

Nombre:

- “El zoo de las letras”
 - El zoo de los números”
- Editorial Bruño
-

Objetivos:

Reforzar el aprendizaje de las letras del alfabeto y los diez primeros números a través de cuentos.

Aspectos a trabajar con este recurso:

- Área curricular: Representación y Comunicación
 - Área curricular: Lengua y Literatura
 - Área curricular: Matemáticas
-

Aplicación práctica:

El “ZOO DE LAS LETRAS” lo componen una serie de cuentos cortos (uno por cada fonema del alfabeto), ilustrados, que se completan con actividades de:

- Comprensión lectora y expresión oral
- Asociación de cada letra con diferentes elementos
- Práctica de la grafía de cada letra
- Figuras recortables

El “ZOO DE LOS NÚMEROS” sigue el mismo patrón, aunque la temática de cada cuento es en referencia a un número (del 1 al 10), así como las actividades que aparecen al final de cada cuento.

Estas colecciones nos sirven como instrumento para enseñar o afianzar el conocimiento de letras y números, así como recurso para la iniciación a la lectura.

TIPO DE RECURSO: DIRECTO - Cuentos

Nombre:

- “Qué fácil es contar”
 - “Qué fácil es jugar con las letras”
 - “Qué fácil es conocer las formas”
- Editorial Planeta Infantil
-

Objetivos:

- Conocer y aprender los números
 - Conocer y aprender las letras del abecedario
 - Conocer y aprender las formas geométricas básicas
-

Aspectos a trabajar con este recurso:

- Área curricular: Representación y Comunicación
 - Área curricular: Medio Físico y Social
 - Área curricular: Lengua y Literatura
 - Área curricular: Matemáticas
-

Aplicación práctica

Libros- taller, donde se ofrece al niño/a la posibilidad de jugar físicamente con los números, las letras o las formas geométricas, trabajando distintas texturas y colores.

Nombre:

Colección SM. Editorial SM

- “Mundo Maravilloso”
 - “La Escuela Infantil”
 - “La Hora”
 - “¿Dónde está?”
-

Objetivos:

- Conocer el significado y la utilidad de la escuela.
 - Familiarizarse con el concepto de tiempo y las horas.
 - Favorecer la orientación espacial.
-

Aspectos a trabajar con este recurso:

- Área curricular: Lengua y Literatura.
 - Área curricular: Conocimiento del Medio Social y Cultural.
-

Aplicación práctica:

Colección de cuentos que facilitan al menor acercarse de forma sencilla a elementos esenciales de su vida cotidiana.

TIPO DE RECURSO: DIRECTO - Cuentos y Vídeos

Nombre:

Pedro y el lobo. Ediciones del Prado (libro + vídeo)

Objetivos:

Potenciar el desarrollo musical

Aspectos a trabajar con este recurso:

Área curricular: Educación Artística

Aplicación práctica:

Este material audiovisual nos permite introducir a los menores en el conocimiento y disfrute de la música clásica.

A través de la obra de Prokofiev, aprenderán a descubrir y discriminar sonidos y a diferenciar tipos de instrumentos, por lo que supone una útil herramienta para la introducción a la música, la estimulación del sentido del oído y del ritmo y la adquisición de vocabulario musical.

TIPO DE RECURSO: DIRECTO - Vídeos

Nombre:
Películas

Objetivos:

Favorecer el fomento de los valores a través de un medio audiovisual.

Aspectos a trabajar con este recurso:

- Educación para la paz
 - Educación medioambiental
 - Coeducación
 - Educación para la salud
 - Solidaridad
-

Aplicación práctica:

Uno de los recursos audiovisuales que más llegan a los menores y adolescentes son las películas, a las que podemos sacar partido si tenemos claro cuáles son nuestros objetivos educativos. Se puede plantear un vídeo-forum con los más mayores; y con los que son más pequeños, podremos realizar un taller que tenga relación con la película, mientras que utilizamos la retroalimentación para hacer una valoración de lo que hemos visto. Podemos proponer representarla como una obra de teatro, cambiando lo que no nos guste si es que hay algo.

A continuación se proponen una lista de películas como guía.

Shrek. Educación para la paz.

En busca del Valle encantado I y II. Estereotipos, la amistad, modelos de familia.

Rapamui o la isla de Pascua. Educación medioambiental, deforestación.

Los últimos días del Edén. Educación medioambiental, Educación para la paz. La globalización, la supremacía de unas culturas sobre otras...

Chocolat. Educación para la paz. La falta de tolerancia hacia -uien no vive igual -ue nosotros/ as, distintos modelos de familia a la convencional, las apariencias.

Philadelphia. Educación para la paz. El SIDA, la intolerancia.

Un barco llamado amistad. Educación para la paz. La esclavitud. La supremacía de una cultura sobre otras...

Tomates verdes fritos. Educación para la paz. La violencia de género, la homoesexualidad, el racismo.