

El juego es, en definitiva, una actividad total; por ello, hacer en la Escuela de Educación Infantil una distinción entre juego y trabajo, entendiéndolo por éste una actividad seria y por aquél una actividad informal o un puro pasatiempo, está fuera de lugar; y es que nada hay más serio para el niño que el juego. A él debe, en buena parte, el desarrollo de sus facultades.

Un juego o un material de juego es tanto más valioso cuanto más numerosas y elevadas son las energías que pone en actividad, y tanto menos estimable cuanto menos espacio concede al ingenio y a la destreza.

El juego es un recurso creador, tanto en el sentido físico (desarrollo sensorial, motórico, muscular, coordinación psicomotriz), cuanto en el mental, porque el niño pone a contribución durante su desarrollo todo el ingenio e inventiva que posee, la originalidad, la capacidad intelectual e imaginación; tiene, además un claro valor social, puesto que contribuye a la formación de hábitos de cooperación y ayuda, de enfrentamiento con situaciones vitales y, por tanto, a un conocimiento más realista del mundo.

Si bien es cierto que deben concebirse los juguetes en relación con la edad, y por lo tanto, adaptarse al estado actual del desarrollo de los pequeños, es importante también relacionarlos con algunos que se adelanten en algo a sus posibilidades, para que incidan en su zona de desarrollo potencial, les sirvan de estímulo para alcanzar un nivel de desarrollo posterior.

Por su propio devenir evolutivo el niño y la niña han de encontrar nuevas formas de acción en los mismos objetos y juguetes, pero el adulto ha de elaborar algunos que les obligan a utilizar recursos físicos y mentales de sus potencialidades.

Cuando el niño o la niña utilizan un juguete experimentan vivencias positivas o negativas relacionadas con el éxito o el fracaso de sus acciones con el mismo, lo que ejerce un efecto en sus emociones y sentimientos, en la esfera afectivo-motivacional. Es importante enfatizar la importancia del juego como diversión, no como competencia.

Realmente hablar de un juguete didáctico es casi una tautología, pues cualquier juguete, esté diseñado o no con propósitos de enseñanza, constituye en sí mismo un medio de conocimiento del mundo, y un objeto que propicia ese conocimiento.

Por lo tanto, lo único que diferencia a un juguete didáctico de otro que no se dice que lo sea, es que el primero está dirigido y orientado conscientemente a la consecución de objetivos educativos y concretos, posibilitando dirigir la actividad lúdica de manera organizada, sistemática y planificada, hacia un objeto específico.

INTRODUCCION

PARTIDO CONCEPTUAL - OBJETIVOS

ESTRATEGIAS

I

II

III

IV

V

La dimensión del proyecto generó un Sistema Abierto compuesto de constantes y variables lo suficientemente flexibles como para soportar la incorporación de nuevas piezas. Esta acción será regulada por el programa.

A / El objetivo general del proyecto es implementar en los materiales didácticos de enseñanza el concepto lúdico con fin de desarrollar el potencial intelectual de los niños.

B / El desarrollo del proyecto define objetivos particulares en distintos niveles que determinan el correcto funcionamiento del mismo.

Se deben articular las intervenciones en el entorno escolar comprendido por el destinatario directo (I. niños), II. los educadores y III. el entorno escolar (edificio y equipamiento); IV. la familia de donde proviene el niño y V. la sociedad en general.

El proyecto determinó cinco categorías de trabajo definidas por la pluralidad de públicos a los que se debe atender. Cada categoría representa necesidades específicas.

### I. Niños

En esta categoría se desarrollan dos aspectos: las necesidades de material didáctico para el niño dentro del ámbito escolar basado en el programa educativo correspondiente y material para que el niño tenga en su hogar.

Necesidades en el Entorno escolar

Que no se reproduzcan las deficiencias económico / culturales de donde proviene el niño.

Que desarrollen normas de conducta como compartir y cuidar.

Colabore en el proceso de concentración.

Logre participación de los alumnos.

Potenciar la experimentación y la creatividad.

Trabajar en el ámbito grupal e individual.

Evitar el uso del libro de texto como único material de apoyo.

Necesidades del niño en el hogar

No se produzca una ruptura entre la actividad escolar del alumno y su actividad extraescolar.

El niño tenga juegos apropiados a su edad en su hogar.

Que desarrollen normas de conducta como compartir y cuidar.

INTRODUCCION

PARTIDO CONCEPTUAL - OBJETIVOS

ESTRATEGIAS

I

II

III

IV

V

### II. Educadores

Necesidades

Conformar una sólida base respecto a las posibilidades que el material puede ofrecer, y de cómo usarlo para alcanzar los objetivos que se propone en las actividades pedagógicas.

Contar con material apropiado para la organización de las clases.

Sentirse a gusto con el material, ya que es uno de los puntos débiles del material con el que cuentan actualmente, razón por la cual no lo utilizan adecuadamente.

### III. Entorno Escolar

La estructuración de los espacios tiene una función educativa. Está pensada para satisfacer las necesidades de los niños y fomentar su autonomía.

Necesidades

El local escolar debe estar acondicionado con materiales apropiados para desarrollar la actividad educativa.

Debe ofrecer múltiples alternativas para un niño que tiene intereses plurales y cambiantes.

No debe reproducir las carencias del ambiente donde vive el niño, sino que por el contrario, debe ser un lugar diseñado en función de las necesidades de los mismos.

### IV. Familia

La familia tiende a delegar a otras instituciones, especialmente la escolar, sus competencias y responsabilidades educativas para con sus hijos.

Los medios de comunicación desarrollan su poder de penetración en la educación informal de los niños haciendo más necesaria que nunca una acción educativa básica de la familia y la escuela.

Necesidades

Continúen la educación de los niños con materiales adecuados

Que jueguen con los niños

Se integren a la vida dinámica de la escuela.

Que reciban información y actividades formativas sobre temáticas de interés para los padres.

### V. Sociedad

El desarrollo de un proyecto que afecta a toda la población necesita ser comunicado. La educación es una de las bases de la sociedad, y como tal, es responsabilidad de todos.

Los resultados deben advertirse no solo directamente (padres que ven los resultados de aprendizaje de sus hijos); sino que debe realizarse una comunicación masiva.

En este punto, también se considera la posibilidad de despertar el interés de entidades o personas particulares que apoyen económicamente el proyecto.

## I. NIÑOS

El desarrollo de la comunicación fue organizado en base a las temáticas que se trabajan en las distintas áreas del programa de Educación Inicial.

### PROGRAMA DE EDUCACIÓN INICIAL

Los contenidos estructuradores organizadores comprenden desde tópicos o temas generales hasta disciplinas. No siempre su explicitación refleja una secuencia didáctica y/o una jerarquización conceptual.

El docente es el productor del currículo, considerando las realidades institucionales, áulicas, sociales en el contexto que se desarrolla la actividad educativa formal.

Las áreas deberán entrelazarse, complementarse y reforzarse mutuamente.

#### AREA I

##### CONOCIMIENTO DE SI MISMO

- C1. El niño y la construcción de su conciencia corporal
- C2. El niño y su vida afectiva
- C3. El niño y su entorno

#### AREA II

##### CONOCIMIENTO DEL AMBIENTE

- C1. Conocimiento físico y las relaciones en el espacio
- C2. Conocimiento social y las relaciones entre personas y formas de organización
- C3. La vida y sus procesos
- C4. Construcción de la noción del tiempo

#### AREA III

##### COMUNICACION

- C1. Expresión
- C2. Matemática
- C3. Tecnología
- C4. Familia-Escuela

INTRODUCCION

PARTIDO CONCEPTUAL - OBJETIVOS

ESTRATEGIAS

I

II

III

IV

V

## Materiales

### AREA I CONOCIMIENTO DE SI MISMO

1. LIBROS / Partes del cuerpo / cuidado del cuerpo / actividades de desarrollo de destreza manual / texturas / nacimiento de los bebés / fábulas tradicionales.
2. JUEGOS / desarrollo psicomotriz / cuerpo humano articulado para armar aprestamiento / bloques lógicos / lotería sonora / tangram / juegos de enhebrar / rayuela / puzzles temática referidas al cuerpo humano / juego de la oca.
3. MATERIALES / murales / láminas.

### AREA II CONOCIMIENTO DEL AMBIENTE

1. LIBROS / Origen de las cosas / paisajes geográficos / 4 estaciones / ecología / evoluciones biológicas / señales de tránsito / evoluciones de la humanidad.
2. JUEGOS / barajas con referencias de la naturaleza / juego de imantógrafo / juego de la oca / bloques lógicos de encastre / reloj / rayuela / puzzles / dominó / tangram / caleidoscopio
3. MATERIALES / de investigación (balanza, lupa, pesas, reglas, medidas, etc.) / murales / sistema solar / almanaque / reloj / CDs con sonidos ambientales

### AREA III COMUNICACIÓN

1. LIBROS / medios de comunicación masiva / poesía / cuentos tradicionales / historietas / genero lirico / genero narrativo / elementos para-textuales / cancionero popular e internacional.
2. JUEGOS / barajas / dominó / túnel sensibilización / caleidoscopio / sellos para estampar / puzzles / dados / mosaicos / dinero escolar / tejo.
3. MATERIALES / títeres / escenografía / material para trabajar como colores, pinceles, lápices, témperas, plastilina, crayolas, etc. / láminas con los números / paneles / CDs de Música de diversos géneros / radionovela

La determinación de los materiales corresponde a las SEIS INTELIGENCIAS BÁSICAS DEL NIÑO.

Una inteligencia actúa sobre la otra, y todas se entrelazan en un sistema funcional complejo.

La inteligencia lingüística, o capacidad de emplear de manera eficaz las palabras, manipulando la estructura o sintaxis del lenguaje, la fonética, la semántica, y sus dimensiones prácticas.

Juguetes con voces y sonidos con formato ordenador, objetos que representen instrumentos de la vida real, títeres, libros de textos e imágenes, animales de madera, plástico y peluche, juego de tránsito vehicular, caballo de madera, pelota, dominós de animales, de colores, de frutas y vegetales, de medios de transporte, juegos de láminas diversas y todos aquellos que estimulen el uso de la palabra en situaciones prácticas.

La inteligencia física y cinestésica, o habilidad para usar el propio cuerpo para expresar ideas y sentimientos, y sus particularidades de coordinación, equilibrio, destreza, fuerza, flexibilidad y velocidad, así como táctiles.

Juegos de arrastre, juegos de dibujo, de construcción, juegos de lazada y acordonamiento, arco y flecha, trompo, y todo lo que promueva sensaciones somáticas, de equilibrio físico, de aprendizaje manual.

La inteligencia lógica y matemática, o capacidad de manejar números, relaciones y patrones lógicos de manera eficaz, así como otras funciones y abstracciones de este tipo.

Juegos de engranaje, juguetes avanzados de dibujo, rompecabezas lógicos, numéricos, de conjuntos diversos, juegos de seriación, comparación, clasificación, identificación, modelos y planos, brújulas de juguete, acertijos, juegos de inclusión: de colores, formas, tamaños, juegos matemáticos de ensarte, encaje, instrumentos científicos de juguete, pirámide, cajas de formas y colores, figuras geométricas de madera y plástico, y todos aquellos que impliquen comprender relaciones cuantitativas y patrones lógicos.

La inteligencia espacial, o habilidad de apreciar con certeza la imagen visual y espacial, de representarse gráficamente las ideas, y de sensibilizar el color, la línea, la forma la figura, el espacio y sus interrelaciones.

Juegos de engranaje, pizarras, juegos electrónicos con gráficos, rompecabezas de imágenes: animales, plantas, paisajes, mosaicos de formas y colores, dominó de figuras geométricas, animales, colores, laberintos, bloques, libros de imágenes, ordenadores de juguetes con actividades de dibujos, coloreados, cuadernos de colorear, recortar y rellenar, cuentas de ensartar, plastilina, pelota, pirámides, juegos de inclusión: figuras geométricas, animales, objetos, etc., tableros excavados con figuras, moldes, cubos de construcción, dados de colores, temperas y lápices de color, crayolas, caleidoscopios y otros más que permitan la representación de imágenes y las interrelaciones de espacio, figura, forma, color y línea.

La inteligencia musical, o capacidad de percibir, distinguir, transformar y expresar el ritmo, timbre y tono de los sonidos musicales.

Educativos electrónico con sonidos y ritmos musicales, instrumentos musicales de juguete: guitarra, armónica, xilófono, piano, corneta, entre otros, equipos de percusión: tambores, pandereta, y otros objetos sonoros, cajas de música, grabadoras, cassettes y compactos infantiles, y aquellos juguetes que signifiquen percibir sonidos armónicos y musicales.

La inteligencia intrapersonal, o habilidad de la autointrospección, y de actuar consecuentemente sobre la base de este conocimiento, de tener una auto imagen acertada, y capacidad de autodisciplina, comprensión y amor propio.

Juguetes con formato ordenador, móviles, libros e imágenes plásticos, tarjeteros plásticos de figuras, lápices y crayolas, tempera, plastilina, juegos didácticos con autocorrección, y algunos otros que faciliten la concentración individual y las premisas de la autointrospección.

Como se observa, la ubicación de los juguetes responde fundamentalmente al tipo de inteligencia que promueve de manera eficaz, si bien hay juguetes que son "multipropósito", por las infinitas posibilidades que ofrecen para la estimulación del desarrollo, como es, por ejemplo, el caso de la pelota, uno de los más universales, tanto por las inteligencias sobre las que actúa, como por el hecho de ser utilizada en todas las etapas del desarrollo. Incluso, hasta en la inteligencia intrapersonal, que es tan difícil de estimular en la edad preescolar por las pocas posibilidades al alcance del niño para introspeccionarse, la pelota, en el juego solitario, puede constituir un medio de autoevaluación de las propias habilidades. Por eso es que, un juguete sabiamente seleccionado es quizás uno de los medios más afines al niño y la niña para estimular sus inteligencias.

Características generales de los materiales didácticos

Juego poco elaborado brinda al niño mayores posibilidades de juego.

Baja dosis de realismo facilitan el desarrollo de nuevas ideas de juego

Juegos auto-estructurados sin procedimientos fijos donde no exista un sistema de reglas que estipulen deberes y derechos de los jugadores, quedando su definición a cargo de los propios niños y juegos organizados donde el niño descubre la necesidad de los otros niños para jugar; de esta manera sale del egocentrismo y entra en el diálogo con los otros

Material poliformo / no figurativo

Funcionales

Reconocibles

Adecuados a la edad

Colores planos que contrasten con el fondo

Gama cromática saturada / contrastados

Elemento sorpresa

Dinámicos

Atractivos

Ilustraciones simples, esquemáticas, sin detalles innecesarios

Tamaño y peso adecuado

Durables

Fácil de ordenar

Cada libro tendrá un juego y un elemento desplegable / de armado

El diseño de los juegos permite, y recomienda que sean utilizados en conjunto. Los materiales de construcción se mantienen fijos para lograr así este punto.

En cuanto a los materiales que se le entregarán al niño para que utilice (lápices, colores, etc); se buscará la mayor cantidad de elementos naturales como tierra de colores, pigmentos naturales, carbonilla, paneles de abejas para modelas, arcilla, etc.

La organización del material diseñado (para el aula y para el niño en su hogar), se orquestará en función de un concepto base que se desprende de la necesidad de que el niño disfrute de venir a la escuela: "la escuela como su segundo hogar".

Los soportes sobre los que trabajarán tienen, en su mayoría, origen natural. Existen excepciones debido a que para materiales específicos (Ej. De investigación) es necesario el uso de plástico y metales. De lo contrario se manejarán la madera, el papel y los hilos como base.

Los contenedores de los diferentes materiales (en la escuela) se convertirán en objeto de juego para los niños. Los mismos estarán organizados en una casita de juguete, donde cada juego tendrá su lugar específico.

La distribución de los materiales dentro de la casa se definirá según el tipo de material: Libros, cd, muñeco para armar, juegos clásicos, puzzles, dominó, juegos de señales, material de psicomotricidad, bloques lógicos, instrumentos musicales, material de investigación, materiales varios, revistas, títeres, materiales de orden y limpieza de la clase.

Cada conjunto de juegos será identificado con un sector de la casa (comedor, living, baño, dormitorio, etc.) apoyado por una utilización de colores identificatorios diferenciados para cada sector.

La utilización de este recurso de organización responde a una de las actividades que deben fomentarse en el ámbito escolar: ordenar y cuidar. Para ello, cada sector se identificará con un tamaño y forma en particular. Una vez retirada la caja con el material, en la estructura de la casa se verá la imagen correspondiente a la caja en una versión lineal manejada con uno de los colores predominantes de la caja y una tinta que contraste con la misma.

En los casos que un sector esté compuesto por varias cajas, estas conformarán un muro gráfico que ejercitará a los niños en la reconstrucción de imágenes.

Los juegos serán identificados por medio de un sistema de íconos (para los niños que no manejan el lenguaje escrito) y su nombre escrito con tipografía sin serifos mayúscula.

La dimensión de la casa está relacionada con la estatura promedio del niño de 5 años (aprox. 1 mt.).

En cuanto al material que se distribuirá a cada niño al comenzar el año lectivo, trabajará bajo el mismo concepto de casa.

En este caso estará constituido por una casita de madera que contiene material lúdico para que el niño mantenga continuidad con el proceso educativo. De esta manera no se generará un conflicto entre la escuela y el niño.

Aunque la totalidad del material entregado es dirigido al niño, existen juegos y actividades que fueron desarrollados para realizar en familia. Juegos como barajas y juegos de armado de piezas contribuyen a la comunicación familiar.

La casa constará de material como Cuadernos de juegos, Librillos de ejercicios, material de pintura (lápices, témperas, regletas, etc), barajas, libros de cuentos infantiles clásicos, juegos clásicos (yo-yo, balero, calidoscopio, muñeco de madera, etc), libros desplegados, materiales para armar para decorar la habitación del niño, etc.. En el correr del año, cuando el niño exprese la necesidad de escribir su nombre, se colocará el mismo en un sector específico de la casa.

En el correr del año, se especificarán tareas domiciliarias con los materiales de la casita de cada niño. De esta manera se busca que cuiden los materiales y que los usen.

INTRODUCCION

PARTIDO CONCEPTUAL - OBJETIVOS

ESTRATEGIAS

I

II

III

IV

V

Al finalizar las clases, el niño habrá realizado una carpeta con sus trabajos, que tendrá ubicación en la parte posterior de la casa.

Paralelo a esto, cada fin de semana cada niño llevará libros de cuentos y juegos donde intervenga la familia. Se instrumentará, en base a cada juego, un sistema de evaluación de resultados de los juegos realizados los fines de semana con el fin de generar esta dinámica.

En el comienzo del año, se entregarán cuadernos y carpetas a cada niño.

## II. EDUCADORES

La estrategia de comunicación que genera las necesidades de los maestros, lleva a instrumentar dos tipos de comunicación.

En un primer punto se establecerá una comunicación a nivel de los maestros de todos los grados por medio de una revista de distribución gratuita de carácter bimensual.

Ella contendrá material referido a las prácticas metodológicas de enseñanza, tratamiento de temas específicos sobre educación y material de apoyo para la elaboración de sus clases. Dada la periodicidad de la publicación, el material tendrá referencia a la época del año en la que se edite (fechas patrias, estaciones, actividades a desarrollarse según el clima, etc.), y la publicación de actividades que los maestros hayan desarrollado en el correr del año. Este último punto crea una relación directa con la institución educativa, determinando una postura positiva de las dos partes ya que generan un producto en conjunto para el beneficio de todos. El hecho de que el Consejo de Educación Primaria llame a los maestros para diseñar en conjunto un material, responderá positivamente a la problemática que expresaban los docentes ante la poca consideración de sus aportes.

La revista tendrá un sistema de fichas sobre los temas anteriormente establecidos con el fin de organizar el material de una forma eficiente.

En la revista se determinará una ficha donde se establecen preguntas y un espacio de sugerencias que los maestros deben entregar a la dirección de cada centro escolar.

Por otra parte, se editarán libros que contengan actividades a realizar con los niños con temáticas como manualidades, cancioneros, juegos, etc.

Estos materiales tendrán lugar en la casa, junto a un manual donde se especifican las posibilidades de cada juego.

## III. ENTORNO ESCOLAR

“El aula podría ser un espacio para el sueño, para viajar hacia el universo incitante donde la lectura y la escritura son Puentes para ir avanzando” extraído de AULA N° 79.

Existen consideraciones generales establecidos por la ley en cuanto al ambiente físico:

- . Los salones de clase deberán tener una superficie de 2m<sup>2</sup> por niño aprox.
- . La iluminación debe ser natural, para su uso el mayor tiempo posible. Cada salón debe tener una ventana mínimo o estar comunicado con uno que si la tenga.
- . La cantidad de mobiliario debe guardar proporción con la cantidad de alumnos, de acuerdo a la edad asegurándoles su comodidad, bienestar e independencia.
- . La calidad de los mismos debe ser buena, fuerte y segura.
- . Definición de rincones destinadas a actividades específicas como lectura.
- . El tamaño de los artefactos del baño debe ser apropiado a los niños.
- . Los pisos deben ser lavables, en el caso de que sea madera debe plastificarse.
- . Las aberturas deben estar protegidas con una marca a la altura de los niños para evitar que las atraviesen.
- . El área que se destine al comedor debe ser cómoda, alegre, aireada con mobiliario de acuerdo a la edad.

Considerando estas premisas, se ha definido la ambientación del aula recreando los espacios naturales. Se realizará una intervención sobre la decoración, las terminaciones, equipamiento básico y equipamiento ligero. De esta manera el niño se sentirá más libre, y las sensaciones positivas que genera la naturaleza, creará un ambiente alegre y propicio para el aprendizaje.

Todos los elementos diseñados formarán parte del ambiente natural.

Entre las piezas del aula se generarán juegos que contribuyan el aprendizaje de puntos curriculares así como de valores sociales.

La casa contenedora de los materiales formará parte de este paisaje, al igual que todos los elementos con los que cuente el aula.

Las necesidades de equipamiento básico son: mesas cuadradas y una redonda, sillas, silla para la maestra, perchero, biblioteca, armarios, carteleras, caballete plegable, biombo, teatro.

Como equipamiento ligero: lámparas, cortinas, alfombras, papeleras, almanaque, cuadros de próceres, cuadros de pintores nacionales, móviles, disfraces, cestos para guardar las cosas, botiquín, espejo, almohadones.

Material para psicomotricidad: aros, pelotas, cuerdas, colchonetas, alfombras.

INTRODUCCION

PARTIDO CONCEPTUAL - OBJETIVOS

ESTRATEGIAS

I

II

III

IV

V

#### IV. FAMILIA

El uso funcional del lenguaje permite vincular la escuela con la familia y la sociedad, no creando un divorcio entre el lenguaje escolar y el lenguaje de la comunidad.

De acuerdo a las necesidades que presenta la familia, y de acuerdo a las carencias de material apropiado para niños en los hogares carenciados; se desarrollaron dos tipos de comunicación.

En una primera instancia, se enviará a cada familia una revista donde se tratarán temáticas referidas a temas de salud, necesidades de los niños, conceptos básicos de educación y convivencia, derechos del niño; así como actividades que puedan desarrollar con sus hijos como la elaboración de juegos con materiales reciclados.

La casita que se entrega al comienzo del año a los niños, contiene material dirigido a los padres donde se indican las posibilidades de los juegos y su utilización. Parte del material enviado requerirá la intervención de una persona mayor, como por ejemplo el material de lectura que el niño en edad preescolar no puede leer así como el armado de juegos que se encuentran en los libros.

La misma contiene juegos que pueden ser utilizados por toda la familia como por ejemplo los barajas.

Por otra parte, se organizarán jornadas donde la participación de la familia en su conjunto es imprescindible, como por ejemplo festejar el día de la primavera, una kermese, la participación en los actos de fechas patrias, o en día curriculares donde se necesite la presencia de un abuelo que cuente sus experiencias y que participe en actividades como cocina con los niños.

#### V. SOCIEDAD

Como medio para comunicar el proyecto a la sociedad se instrumentaron campañas donde intervengan entidades públicas como privadas. De esta manera se recaudarán fondos para el mantenimiento del programa, así como el reconocimiento de la acción.

Campañas sobre los derechos del Niño / CORREO. Se diseñarán estampillas postales y almanaques con formato de postales.

Afiches que se coloquen en las escuelas / hospitales

Exposiciones de trabajos realizados con el material de las casitas en los distintos shoppings, en base a temáticas como medio ambiente.

Donación de la casa con materiales didácticos a las salas de espera de Hospitales.

Campañas en supermercados donde se done \$1 a la educación primaria / GEANT

Actividades educativas en la explanada de la Intendencia, como por ejemplo el día sin accidentes de Tránsito. Desarrollo de juegos educativos / IMM

Pintar las calles en cada barrio con dibujos sobre temáticas específicas / INCA.

La instrumentación de una página WEB abarca todos los públicos definidos.

Ella constará de material para los niños, educadores y la familia.

El material dirigido a los niños serán juegos, actividades de recreación, torneos, material para la escuela como fechas patrias, temas según las materias, un espacio donde los niños expresen su opinión, historietas para niños en diferentes lenguaje como comic-fotonovela, etc.

El área enfocada a los educadores tendrá una fuerte carga pedagógica, acorde con la publicación de la revista bimensual; trabajará como complemento.

Se publicarán actividades pedagógicas, así como información pertinente a educación como fechas de seminarios, links con sitios recomendados.

Respondiendo a la necesidad de comunicación interna del Consejo de Educación Primaria, se instrumentará un sistema de comunicación via mail, que dados los adelantos tecnológicos y la nueva plataforma informática con la que cuentan las Escuelas, resulta eficiente.

Los materiales con los que se trabaje en Educación deben ser contemporáneos.

El área destinada a la familia, tendrá material sobre los temas que se trabajan en la publicación que va a los hogares como salud, educación, necesidades de los niños, actividades para desarrollar con ellos, etc.

INTRODUCCION

PARTIDO CONCEPTUAL - OBJETIVOS

ESTRATEGIAS

I

II

III

IV

V

