

UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR

FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES

ESCUELA DE ARTES



Universidad de El Salvador

Hacia la libertad por la cultura

TRABAJO DE GRADO:

“GUÍA PARA LA CREACIÓN DE CARPETAS DIDÁCTICAS ORIENTADAS A INSTITUCIONES ESCOLARES DE EDUCACIÓN ESPECIAL”

PRESENTADO POR:

ZULEYMA ARACELY CAMPOS NAVARRO	CN03001
FREDY RANGEL MERINO HERCULES	MH06040
FRANCISCO RAFAEL COTO AMAYA	CA06025

PARA OPTAR AL GRADO DE:

LICENCIATURA EN ARTES PLÁSTICAS OPCIÓN DISEÑO GRÁFICO

DOCENTE DIRECTOR:

LICENCIADO EVER ODIR RAMOS PORTILLO

CIUDAD UNIVERSITARIA, 31 DE OCTUBRE DEL 2011

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD DE EL SALVADOR

RECTOR

Ingeniero Mario Roberto Nieto Lovo

VICE-RECTORA ACADEMICA

Maestra Ana María Glower de Alvarado

VICE-RECTOR ADMINISTRATIVO

En proceso de elección

SECRETARIA GENERAL

Doctora Ana Leticia Zavaleta de Amaya

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES

DECANO

Licenciado José Raymundo Calderón Morán

VICE-DECANA

Licenciada Norma Cecilia Blandón de Castro

SECRETARIO

Maestro Julio Cesar Grande Rivera

AUTORIDADES DE LA ESCUELA DE ARTES

JEFE ESCUELA DE ARTES

Licenciado Ricardo Alfredo Sorto Álvarez

COORDINADOR DE PROCESOS DE GRADO

Licenciado Álvaro Cuestas Cruz

DOCENTE DIRECTOR

Licenciado Ever Odir Ramos Portillo

AGRADECIMIENTOS

Primeramente a Dios, quien en su bendita misericordia nos permitió seguir día a día cada uno de nuestros sueños y que gracias a esto los logramos cumplir durante todo este tiempo que pasamos esforzándonos lo mejor que podíamos, estudiando tantos días y desvelándonos tantas noches, conociendo a muchas personas y en algunas ocasiones despidiéndonos de algunas otras; mas sin embargo, él nunca nos abandonó, nos daba consejo en cada decisión que tomábamos y nos apoyaba cada vez que flaqueábamos en alguna de ellas, es por el que nunca nos rendimos, es por el que aprendíamos no solamente lecciones sacadas de grandes y viejos libros sino también aprendíamos apreciables lecciones de vida; es por el que hoy estamos aquí escribiendo cada una de estas letras llenas de gozo, humildad y mucha esperanza ya que porque en el aprendimos que nuestra historia no solamente tenía un final, sino un comienzo, una trama y un muy posible después.

A nuestras familias que día a día nos siguieron muy de cerca en estos años de universidad, que desde pequeños nos han visto crecer enseñándonos los buenos valores que nos brinda la vida, los cuales que poco a poco fuimos aprendiendo y aplicando en nuestras decisiones y en nuestras vidas; gracias por todo madre mía, padre amado, y el resto de mis inseparables compañeros en esta vida a los que tenemos el orgullo de llamar familia.

Y finalmente a todos esos compañeros de estudio que conocimos durante este tiempo quienes poco a poco con sus actos, palabras de respeto y una que otra sonrisa se convirtieron en parte de nuestro sueño y que de los cuales en nuestros corazones siempre serán la segunda familia que Dios nos dio en la tierra.

INDICE GENERAL DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN	7
RESUMEN	9
CAPITULO I: ORÍGENES DE LAS CARPETAS DIDÁCTICAS	11
1.1 Marco histórico	12
1.1.1 Línea de tiempo de los materiales didacticos.....	14
1.2 Las Carpetas didácticas	15
1.3 Principio de los materiales didácticos en Europa	16
1.4 Los libros de texto como canon de la cultura escolar del S. XIX y XX	19
1.5 Los materiales didácticos	20
1.6 Libros y carpetas didácticas novedosas	21
CAPITULO II: LA EDUCACIÓN ESPECIAL	23
2.1 Definición de educación especial	24
2.1.1 La educación especial en El Salvador.....	24
2.1.2 Base legal de la educación especial.....	25
2.1.3 Necesidades encontradas en el proceso de desarrollo de la educación especial.....	26
2.2 Tipos de problemas de aprendizaje en niños con necesidades especiales	27
2.3 Dificultades y deficiencias de materiales didácticas dentro de instituciones tanto privadas como públicas	31
CAPITULO III: GUÍA DE APLICACIÓN, CARPETA DIDÁCTICA ESPECIALIZADA	35
3.1 Proceso de diseño y creación de una carpeta aplicada al área de educación especial	36
3.2 Trabajo de campo	38
3.2.1 Elección de la muestra.....	38
3.2.2 Tabulación e interpretación de los instrumentos de medición.....	38
3.2.3 Profesiones del área educativa especial.....	39

3.2.4	Conocimiento y aspectos estéticos utilizados por los docentes del área de educación especial.....	39
3.2.5	Colores utilizados para la enseñanza y aprendizaje en la educación especial.....	40
3.2.6	Educación multimedia o tradicional.....	41
3.2.7	Métodos que ayudan a la motricidad fina.....	42
3.2.8	Tipos de actividades lúdicas.....	43
3.2.9	Características a tomar en cuenta en la elaboración de un material didáctico para niños con necesidades especiales.....	43
3.3	Contenido de la carpeta didáctica para la educación especial.....	44
3.3.1	Definición del concepto y nombre para la carpeta didáctica.....	44
3.3.2	Elección de contenidos de la Carpeta especializada.....	48
3.3.3	Diseño de elementos dentro de la carpeta especializada.....	51
3.3.3.1	Guía del maestro.....	51
3.3.3.2	Desarrollo de la guía.....	52
3.3.3.3	Estructura de revistas.....	52
3.3.3.4	Diseño de revistas.....	55
3.3.3.5	El libro de trabajo.....	61
3.3.3.6	Diseño de Ejercicios.....	62
3.3.3.7	Diagramación de ejercicios.....	63
3.3.4	Diseño de unidades.....	66
3.3.4.1	Unidad I La Escuela.....	67
3.3.4.2	Unidad II La Familia.....	73
3.3.4.3	Unidad III La Comunidad.....	77
3.3.4.4	Unidad IV La Naturaleza.....	83
3.3.4.5	Unidad V El Universo.....	89
3.3.5	El CD interactivo.....	93
3.3.5.1	Diagramación del Cd.....	94
3.3.5.2	Unidad I La Escuela.....	101
3.3.5.3	Unidad II La Familia.....	107
3.3.5.4	Unidad III La Comunidad.....	113
3.3.5.5	Unidad IV La Naturaleza.....	120
3.3.5.6	Unidad V El Universo.....	128

3.3.6 Juegos de entretenimiento	133
3.3.6.1 Juego de la oca: a la víbora de la mar.....	133
3.3.6.2 La lotería de la comunidad.....	135
3.3.6.3 El rompecabezas del universo.....	137
3.3.6.4 El juego de memoria.....	138
3.3.6.5 Sopa de letras.....	139
3.3.7 Fuentes	140
3.3.8 Los colores	140

CAPITULO IV: RESULTADOS DE APLICACIÓN DE LA CARPETA

DIDÁCTICA PARA NIÑOS CON NECESIDADES EDUCATIVAS

ESPECIALES	142
4.1 Aplicación de la carpeta didáctica	143
4.2 Escuela de educación especial San Jacinto	145
4.2.1 Punto de vista docente.....	146
4.2.2 Cd interactivo digital.....	147
4.3 Centro de Atención Múltiple Integral (CAMI)	147
4.3.1 Punto de vista docente.....	149
4.3.2 Cd interactivo digital.....	150
CONCLUSIONES	151
RECOMENDACIONES	153
BIBLIOGRAFIA	154
ANEXOS	155

INTRODUCCION

Dentro de la formación que se ha tenido en la Escuela de Artes, uno de los contenidos que más atrajo la atención fue el diseño de las carpetas didácticas.

Y cuando se profundizó sobre qué temas se podrían ejecutar investigaciones de interés se empezó a considerar esta temática. Sobre todo porque es un tema de interés para la mayoría y en particular para nosotros, hacerles saber que la documentación que tiene la educación especial en lo que concierne a carpetas didácticas no es la idónea y adecuada.

Luego surgió una interrogante la cual fue ¿si existía o no un material grafico adecuado que apoyara a la educación de personas con necesidades especiales? A raíz de esto se encontró que en el sistema educativo actual es conveniente que se posea una carpeta adecuada a las diferentes necesidades educativas que se hay en el país, en este caso el problema está en la falta de carpetas didácticas diseñadas para el área de educación.

Pensando en que los alumnos reciben por igual la educación y conociendo que se necesitan más fuentes graficas que les ayuden al desempeño optimo de su aprendizaje. Al delimitarlo se mostró una inclinación hacia la educación especial infantil imaginando que en este nivel necesitarían un material didáctico propiamente visual. Decidimos darle un enfoque dirigido hacia los niños partiendo de un estudio y de sus principales características (historia, perfiles, ambientes).tomando en cuenta como apoyo los diferentes materiales didácticos utilizados por este grupo de alumnos.

Siendo este grupo de estudiantes a quienes va dirigido y el principal objeto de estudio, es conveniente desarrollar y buscar de mano del diseñador gráfico una solución novedosa e ilustrativa que será una de las principales herramientas, ya que se deberá de diseñar una carpeta que vaya acorde a las necesidades tanto de los niños como de los maestros en las instituciones que prestan el servicio de educar a niños con diferentes tipos de problemas especiales. El reto como diseñadores es buscar una manera adecuada y llamativa, práctica, fácil y conveniente tanto para la comprensión y desarrollo de tema por parte de los docentes como para los alumnos de asimilar fácilmente los temas y ejercicios a desarrollar y así obtener un aprendizaje óptimo.

Para dar una mejor solución concreta, eficaz y verídica de la investigación, se tuvo que realizar un proceso de investigación que abarcara un estudio teórico y de campo, haciendo visitas a las instituciones escolares tanto públicas como privadas del área de San Salvador que se especializan al trato de niños con dificultades especiales específicamente en la “Escuela de Educación Especial” en San Jacinto y en el “Centro de Atención Múltiple Integral” (CAMI), realizando en estas instituciones una investigación en base al método operativo cuasi-experimental, pasando una serie de encuestas a los especialistas en el área de educación especial y así obtener de primera mano un alto valor de conocimiento referente al tema de estudio. Con los datos obtenidos se desarrolló el proceso de Diseño gráfico, tomando en cuenta los objetivos y metas propuestas al inicio de la investigación así como también los aportes de los especialistas. Se elaboró una carpeta didáctica con el siguiente contenido: libros de trabajo individuales con ejes temáticos de cada unidad tomados del programa del ministerio de educación de El Salvador para el nivel de parvularia. Revistas individuales de guía del maestro o especialista, juegos de entretenimiento, y un Cd interactivo. Por último se realizó una prueba piloto de la carpeta diseñada en las instituciones antes mencionadas donde se obtuvo resultados satisfactorios con respecto a la funcionalidad de la misma y correcciones a la forma gráfica de diseño.

Los apartados se presentan de la siguiente manera: orígenes de las carpetas didácticas, los materiales didácticos, carpetas novedosas. Así como también la situación actual de la educación especial en el país, problemáticas de aprendizaje en los niños con necesidades especiales, deficiencias del material didáctico en los centros de educación especial. Y la parte del análisis, trabajo de campo, proceso de diseño y creación de la carpeta aplicada al área de educación especial, contenido de la carpeta didáctica, prueba piloto y resultados.

RESUMEN

Crear una carpeta didáctica visualmente atractiva y adecuada a cada uno de los niños y niñas con necesidades educativas especiales de dos instituciones escolares pública y privada de El Salvador. El proyecto está orientado a la creación de un manual o guía dirigida a la elaboración apropiada de uno o varios modelos de carpetas didácticas en el cual se presentara un muestreo de los diferentes aspectos a valorar al momento de diseñarla, tales como colores apropiados como apoyo al diseño, posibles juegos interactivos adecuados a la naturaleza del proyecto así como también recomendaciones de profesionales instruidos en el tema y experiencias vividas en el transcurso del proceso de la investigación y finalmente de posibles experiencias ya vividas por parte de terceros en lo que respecta al tema.

Los objetivos de la investigación fueron

General: Crear una guía para la elaboración y diseño de carpetas didácticas, orientadas a instituciones escolares de educación especial.

Específicos

- Investigar los procedimientos, estrategias y técnicas, para crear carpetas didácticas infantiles, sus características y funciones bajo un enfoque pedagógico.
- Investigar el enfoque pedagógico implementado por los especialistas y personas aptas al tema de la educación especial infantil para enmarcar la guía de diseño y la carpeta didáctica.
- Diseñar la guía en base a modelos gráficos e ilustrativos acordes a los requerimientos pedagógicos actuales orientados a la enseñanza y a las capacidades de los niños con necesidades especiales.
- Realizar una aplicación práctica de la guía, para corroborar su funcionalidad y eficacia.

Métodos y procedimientos

La metodología que se utilizó fue el método operativo Cuasi-experimental. Se trabajó con instituciones especializadas en el tratamiento y cuidado de niños con necesidades educativas especiales, donde les brindan seguridad y protección mediante la atención a sus necesidades de salud y educación especial. La cual el proceso se definió a manera de fases.

Fase 1 Investigación bibliográfica: En esta fase recopilaremos información crucial para tener un conocimiento base de la investigación acerca de las carpetas didácticas en general, y su aplicación al campo pedagógico, también muy importante conocer sobre las instituciones elegidas para conocer acerca de su historia, si ya han tenido estos tipos de materiales o solo es conocimiento empírico, su misión, su visión, y el enfoque pedagógico.

Fase 2 Visita de campo: Se evaluará el ambiente de trabajo, de las instituciones y conoceremos el enfoque pedagógico que los docentes o educadores brindan para tomarlo en cuenta a la hora de crear y diseñar la guía.

Fase 3 Trabajo de Campo: Se hizo la obtención de los datos a través de una encuesta diseñada específicamente para profesionales especializados en el tema de educación especial. Todas estas cuentan con un amplio número de especialistas al cual llamaremos nuestra población objetivo, de los cuales se seleccionarán un mínimo de 10 especialistas por cada institución para su estudio todos en rangos de edad de entre los 25 a 40 años seleccionados aleatoriamente, esto, debido a considerar como prioridad el estudio de sus experiencias en el área a investigar, así como también se tomara en cuenta reportes, posibles investigaciones anteriores entre otros documentos que podrán llegar a aportar en la investigación.

Fase 4 Diseño de la guía y carpeta didáctica: En base a lo observado en las visitas a las instituciones y a las diferentes sesiones que ellos realizan así como también el aporte que ellos nos brinden llevaremos a cabo el diseño de la guía, creando modelos gráfico e ilustrativos que ayuden a docentes del área a dar una mejor terapia y educación.

Fase 5 Prueba de Aplicación: En base a la guía creada por el equipo de investigación y a la carpeta diseñada, se pondrá a disposición de la institución para que la ponga en práctica y corroborar así su efectividad.

Fase 6 Resultados: Elaboración del documento final y Presentación de resultados. Se realizara un ensayo de acuerdo a nuestro método de investigación. También se presentara la carpeta didáctica y la guía de elaboración con las correcciones correspondientes.

I. ORÍGENES DE LAS CARPETAS DIDÁCTICAS

1.1 Marco histórico

La historia del material educativo o didáctico es casi tan antigua como la propia enseñanza, entre los siglos III - V en la Antigua Grecia y más tarde en Roma la enseñanza se apoyaba en las demostraciones y explicaciones orales ofrecidas por el maestro, a lo cual se le denominaba la transmisión del saber personal; entre sus enseñanzas las dejaban plasmadas en las piedras o columnas de los templos, eran los primeros materiales utilizados para educar. Más adelante en la Edad Media aproximadamente en el siglo XV el material didáctico en conjunto con las carpetas y diseños editoriales se incrementan con el perfeccionamiento de la imprenta por el alemán Johannes Gutenberg.

El primer material propiamente didáctico la obra *Orbis Sensualium Pictus* de J.A. Comenio¹, elaborada en el siglo XVII, que representa la creación del primer texto o manual generado con la intencionalidad de facilitar la transmisión de conocimiento combinando el texto escrito con representaciones pictóricas así como incorporar la lengua vernácula del alumnado a las páginas impresas. Este libro tenía dos peculiaridades que lo convertían en “didáctico”: una era la combinación del texto escrito con la imagen, y el otro rasgo era que estaba escrito en la lengua “vernácula” propia de los lectores. Frente a los libros escritos exclusivamente en latín, esta obra de Comenio supuso un salto cualitativo en generar materiales comprensibles para un público amplio y diverso. El adulto enseñaba lo que conocía y había ido adquiriendo a lo largo de su experiencia vital, no lo que estaba en los libros. La entrada, presencia y generalización de los textos impresos y otros materiales

¹ J. Amos Comenio, (1592-1670) además de la obra citada, es el autor del libro *Didáctica Magna* que está considerado como el primer tratado sistemático en torno a la enseñanza.

didácticos en la enseñanza fue un proceso lento y gradual desarrollado a lo largo de varios siglos (aproximadamente desde el siglo XVI hasta el siglo XIX) que fue creciendo de modo paralelo a la consolidación de la obra impresa como canon del saber occidental y a la aparición de una racionalidad didáctica que teorizaba y pretendía sistematizar la acción y procesos de enseñanza.

Sin embargo, el material didáctico no alcanza su plenitud o al menos sus señas de identidad hasta la aparición de los sistemas escolares a mediados del siglo XIX. La escolaridad, es decir, la educación institucionalizada dirigida a toda la población, es un fenómeno histórico relativamente reciente que surgió en Europa, en plena revolución industrial, a mediados del siglo XIX. A partir de entonces, sobre todo a lo largo del siglo XX, el material didáctico impreso se convirtió en el eje vertebrador de gran parte de las acciones de enseñanza y aprendizaje en cualquiera de los niveles y modalidades de educación.

Desde la educación infantil hasta la enseñanza universitaria; en la educación a distancia, en la educación no formal, en definitiva, en cualquier actividad formativa suele existir un material impreso de referencia para docentes y alumnos. Unas veces adoptan el formato de un conjunto de fichas de actividades (como en la citada educación infantil); otras veces el formato de un manual (como en la enseñanza universitaria); otras como una guía práctica (como en un texto de enseñanza de habilidades prácticas como por ejemplo para aprender a escribir a máquina o para manejar un determinado software); otras veces como material de auto aprendizaje (como en el caso de la educación a distancia), o como los libros de texto (material propio de la enseñanza primaria y secundaria).

Imagen 1 : Mochila con el material didáctico en la Preparatoria a Distancia U.A.N.L.



Fuente:http://bdistancia.ecoesad.org.mx/cont/num_esp/mini-sit-uanl/num_B-UANL.html

Hoy en día se utilizan los medios multimedia y software para ir de la mano con la tecnología, a través de esta herramienta hay más posibilidad de acceder al estudiante para que se eduque de una manera más personalizada y motivadora.

Con respecto al diseño multimedia es muy apropiado ser parte de la tecnología para lograr de una mejor manera tener recursos apropiados a la hora del manejo de contenido educativo porque no solo se convierte en un medio didáctico sino querer convertir la educación en algo divertido específicamente para un niño o un joven, que se entretenga pero aprendiendo a la vez, todo es cuestión de que el receptor del contenido se relacione y encuentre el significado del aprendizaje.

1.1.1 Línea de tiempo sobre los materiales didácticos

En la imagen siguiente, se elaboró una breve reseña de la historia del material didáctico del capítulo anterior, para facilitar la comprensión del origen de este muy

La historia del material educativo o didáctico es casi tan antigua como la propia enseñanza



Sus enseñanzas las dejaban plasmadas en las piedras o columnas de los templos, eran los primeros materiales que utilizaban para educar.



Imagen 2 : Línea de tiempo

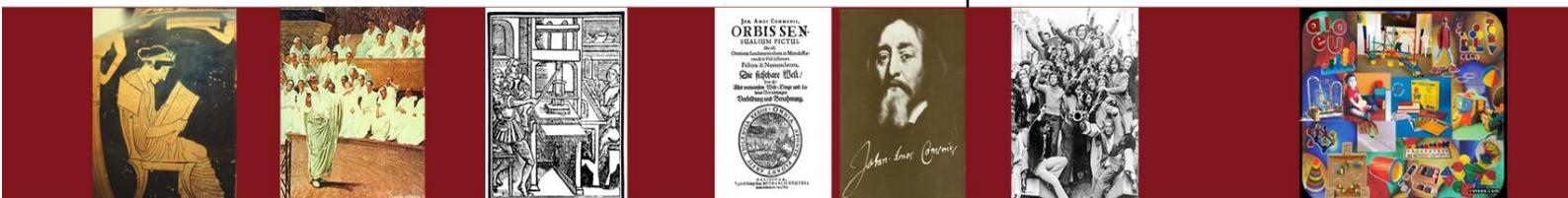
Este libro tenía dos peculiaridades que lo convertían en "didáctico": una era la combinación del texto escrito con la imagen, y el otro rasgo era que estaba escrito en la lengua "vernácula" propia de los lectores.



SIGLO XXI

la revolución industrial fue escenario de la educación institucionalizada dirigida a toda la población

hoy en día se utilizan los medios multimedia y software para ir de la mano con la tecnología, a través de esta herramienta hay más posibilidad de acercar al estudiante para que se eduque de una manera más personalizada y motivadora.



ENTRE LOS SIGLOS III-V
GRECIA ANTIGUA ROMA

la enseñanza se apoyaba en las demostraciones y explicaciones orales ofrecidas por el maestro. Era la transmisión del saber personal.

EDAD MEDIA SIGLO XV
perfeccionamiento de la imprenta por el alemán Johannes Gutenberg

SIGLO XVII
primer material propiamente didáctico la obra Orbis Sensuum Pictus de J.A. Comenio
ya que representa la creación del primer texto o manual generado con la intencionalidad de facilitar la transmisión de conocimiento combinando el texto escrito con representaciones pictóricas así como incorporar la lengua vernácula del alumnado a las páginas impresas.

MEDIADO SIGLO XIX
Plenitud de el material didáctico aparición de los sistemas escolares.

SIGLO XX
el material didáctico impreso se convirtió en el eje vertebrador de gran parte de las acciones de enseñanza y aprendizaje en cualquiera de los niveles y modalidades de educación. Desde la educación infantil hasta la enseñanza universitaria; en la educación a distancia, en la educación no formal, cualquier actividad formativa suele existir un material impreso de referencia para docentes y alumnos.

DESDE EL SIGLO XVI - XIX

La entrada, presencia y generalización de los textos impresos y otros materiales didácticos en la enseñanza fue un proceso lento y gradual

importante aporte de la historia que ayudo no solo a ilustrar los contenidos, sino que abrió un nuevo paso a la tecnología y al uso de diversas herramientas didácticas, para el proceso de enseñanza y aprendizaje de la humanidad.

1.2 Las Carpetas didácticas.

Las carpetas didácticas son elementos de sumo valor en el área del diseño gráfico, no solo por simbolizar un claro ejemplo del uso correcto de colores, diseños, ilustraciones y juegos interactivos, sino también por representar el valor estético a implementarse dentro del campo de la enseñanza en las diferentes aulas de clase a las que sea dirigido el concepto de las mismas carpetas; originalmente una carpeta didáctica es por definición una recopilación de diferentes componentes estéticos como juegos infantiles entre los cuales podemos destacar, rompecabezas, hojas para pintar, memorias, etc. Todos añadidos en conjunto con un propósito mutuo a cumplirse dependiendo del público al cual está dirigido, si retomamos esta idea no existe un modelo base estándar de una carpeta didáctica ya que en cada una se pueden añadir diferentes tipos de contenidos variándose por una u otra razón, ya sea por el tema o concepto de la misma, o simplemente por el gusto del cliente; sin embargo, todas mantienen el mismo objetivo de transmitir valores, sentimientos y sensaciones de ánimo y alegría dentro del concepto mismo de la educación infantil.

Si nos ponemos a razonar cual sería el origen o los primeros pasos de las carpetas didácticas, tendríamos que revisar la historia de los inicios del diseño gráfico en el viejo continente y analizar como desde civilizaciones muy antiguas como la griega o incluso la misma romana participo intrínsecamente en el fomento de la inclusión de materiales didácticos para la enseñanza infantil, aplicando diferentes tipos de métodos primeramente como formas simples sin muchos detalles hasta avanzar a métodos más compuestos y aplicados con mayor empeño para beneficiar los métodos de enseñanza entre sus propios pueblos y fomentar la educación misma.

Bibliográficamente encontrar un dato preciso de las primeras carpetas y como estaban estructuradas sería muy vago mencionarse, debido a que incluso el mismo término diseño gráfico se mantuvo oculto en las sociedades antiguas hasta que en épocas contemporáneas este fue aplicado a lo que hoy llamamos creatividad en el arte de crear ideas y convertirlas en realidad; por lo cual es más conveniente denominar una carpeta didáctica a los primeros materiales pedagógicos que se elaboraban para la enseñanza en aulas de clases, ya que en sí una carpeta didáctica en su concepción misma no difiere mucho con ellos, está destinada a enseñar.

Es muy cierto que la aparición de la revolución industrial y otros tipos de movimientos artísticos han ido beneficiando los tipos de contenidos que el diseño gráfico ha ido incorporando a lo largo de los años; la psicología de los colores, los tipos de diagramación, tipografías, etc. Son ejemplo de ello, y las carpetas didácticas no han sido la excepción, todo buen diseñador sabe que dentro de cada carpeta didáctica se debe crear un mundo nuevo para el niño o niña que sea el público meta, se debe conocer como acoplar un buen diseño a los gustos en general y el mejor tipo de selección de posibles contenidos como lo son los juegos, gráficos, ilustraciones entre otros y que estos beneficien y no le resten al concepto mismo de la carpeta; esto ha sido primordial en la historia de las mismas carpetas didácticas, ha sido un camino de prueba y error el cual no ha sido recorrido solo por los diseñadores, sino pues, en conjunto con otras ramas de la ciencia como lo es la psicología, la pedagogía y la práctica en campo. Por lo cual al referirnos a una carpeta didáctica, llamaremos a esta como el mejor conjunto de métodos pedagógicos estéticos que un diseñador puede elaborar.

1.3 Principio de los materiales didácticos en Europa.

El origen del material didáctico lo podemos situar en la tradición filosófica empirista de los siglos XVII y XVIII. Para los empiristas el conocimiento tiene su origen en los sentidos. Así, Comenius publica en 1592 una guía de la escuela materna y dice entre otras cosas: *"No hay que describir los objetos, sino mostrarlos. Es preciso presentar todas las cosas, en la medida en que sea factible, a los sentidos correspondientes; que el alumno*

aprenda a conocer las cosas visibles por la vista, los sonidos por el oído, los olores por el olfato...".

Pero fue Rousseau (1712-1778) el que puso en el Emilio las bases de lo que llama “aprendizaje por experimentación” y “educación sensorial”: *"Que el niño conozca todas las experiencias, que haga todas aquellas que están a su alcance, y que descubra las demás por inducción. Pero, en caso de que sea preciso decírselas, prefiero mil veces que las ignore."* *"Antes de la edad de la razón, el niño no percibe ideas, sino imágenes. Siendo sus sensaciones los primeros materiales de su conocimiento, ofrecérselas en un orden conveniente es preparar su memoria... aprende a sentir mirando, palpando, escuchando, y sobre todo comparando la vista con el tacto..."*²

Sin embargo, los primeros que llevaron a la práctica las ideas de estos filósofos empiristas fueron dos médicos franceses: Jean Itard (1774-1836) Y Edouard Séguin (1812-1880), que se dedicaron a la educación de niños con dificultades, fundamentalmente niños sordos. Ambos trabajaron en el hospicio de Bicetre y desarrollaron un método basado en el trabajo con materiales didácticos para poder llegar al conocimiento educando los sentidos: *" A fin de desarrollar el tacto en un niño con necesidades especiales, basta a menudo con proporcionarle cuerpos para palpar, sin que pueda él distinguirlos de otro modo que no sea por el tacto"*. Para ello utilizan:

1. Líquidos calientes y fríos.
2. Líquidos astringentes, emolientes, untuosos, etc.
3. Cuerpos resistentes y elásticos.
4. Cuerpos rugosos, lanosos, vellosos, sedosos, lisos, etc.
5. Cuerpos pesados y ligeros.

Para la vista utilizan: educación de los colores, las formas geométricas y sus dimensiones, etc. Para el oído utilizan: sonidos al chocar objetos, diferencias con los sonidos armoniosos, etc. Por su parte, el alemán Friedrich Fröebel (1782-1850), también heredero de la filosofía de Rousseau, desarrolla un método educativo basado en el juego con un material didáctico distribuido en distintas cajas a las que les llama dones.

² (Emilio, libro 1).

El primer don está formado por pelotas de lana de diferentes colores; para este pedagogo, la esfera es el primer material con el que el niño debe tener contacto. El segundo don está formado por la bola, el cubo y el cilindro; el tercero por el cubo dividido en ocho cubos iguales, que le permitirá realizar los juegos de construcción y de descomposición para iniciar los procesos más generales de análisis y de síntesis. El cuarto, el quinto y el sexto suponen diferentes Descomposiciones del cubo, pero, a diferencia del tercero, los objetos son distintos (El cuarto don: 8 bloques diferentes; el quinto don: 27 cubos (21 cubos enteros, 3 cubos divididos por la diagonal y 3 cubos divididos en cuartos; el sexto don: el cubo dividido en 27 bloques (18 bloques enteros, 6 bloques divididos cada uno de ellos en dos cuadrados, 3 bloques divididos cada uno en dos torres).

María Montesori (1870-¿?) continua y desarrolla el trabajo de Séguin, aplicándolo a niños normales en educación infantil y jardines de infancia; muchos de los materiales didácticos que actualmente fabrica la industria del juguete se deben a esta pedagoga. Así, podemos destacar, entre otros:

1. Regletas de distintos tamaños: que posteriormente desarrollará el belga Cuisenaire y el pedagogo inglés Gatego para la enseñanza de la aritmética elemental.

2. Material para trabajar los sistemas de numeración: Material formado por perlas, pilas de perlas en forma de bastones, cuadrados de 10 bastones y cubos de 10 cuadrados. Material que será desarrollado y ampliado por el psicólogo y matemático inglés Z. P. Dienes, a quien también se le atribuye el material conocido como “bloques lógicos”, pensado para desarrollar las estructuras lógicas estudiadas por J. Piaget, como es el caso de la clasificación, seriación, correspondencia y conservación, entre otras.

3. Materiales para la geometría: como los rompecabezas geométricos para probar el teorema de Pitágoras, los encajables para reconocimiento de formas geométricas, cuerpos geométricos, torres encajables, etc. Emma Castelnuovo, especialista en educación matemática y conocedora de los trabajos de Montesori, desarrolla una metodología basada en la construcción del conocimiento matemático mediante el uso de material didáctico.

A esta autora podemos atribuir:

1. *Varillas móviles* para trabajar las figuras planas, cálculo de áreas y perímetros, figuras isoperimétricas e isométricas.

2. *Geoplanos* para la construcción y clasificación de figuras planas, áreas, perímetros, etc.

3. *Geoespacio*, con los que estudia las secciones planas de los poliedros clásicos, del cilindro, etc.

Imagen 3: fotografía tomada en la primera escuela que trabajó con el método montesori en Holanda 1915



Fuente: [http://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada desconocido](http://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada_desconocido).

1.4 Los libros de texto como canon de la cultura escolar del S. XIX y XX

El monopolio del papel impreso en general, y de los libros de texto en particular, en los procesos de enseñanza comenzó hace casi doscientos años con el nacimiento de la escuela como institución reglada social y gubernamentalmente. Fue con la creación de los sistemas públicos de enseñanza en masa realizada por los estados modernos europeos de mediados del siglo XIX³ el momento en el que surgió la necesidad de disponer de un conjunto de medios y materiales que permitieran poner en práctica dos funciones pedagógicas básicas: facilitar, por una parte, el desarrollo de las actividades didácticas en el aula, y por otra, sistematizar y transmitir el conocimiento al alumnado.

Una de las metas o fines de estas redes universales de escolarización fue ofrecer una cultura común que permitiese homogeneizar la formación de toda la población de un mismo país. Es decir, garantizar que todos los estudiantes recibieran uniformemente el mismo currículum (es decir, que los niños estudiaran una misma historia, literatura, lengua o geografía nacional) y

³ En España, por ejemplo, la primera ley con la que se crea un sistema de Instrucción Pública es la conocida como “Ley Moyano” fue promulgada en 1857.

consiguientemente fueran formados bajo un mismo patrón de cultura estándar que garantizase la cohesión social y dotase de una conciencia o sentimiento nacional común a todos los ciudadanos. Por otra parte, es necesario recordar que fue importante, en aquel momento, cualificar a la mano de obra trabajadora para que supiera hacer frente a las nuevas necesidades productivas del proceso de industrialización.

Para lograr tales fines pedagógicos (formación en una cultura nacional, y cualificación de los trabajadores) fue imprescindible el desarrollar una habilidad instrumental de primer orden: la alfabetización, es decir, saber leer y escribir, o dicho de otro modo, conocer y dominar los códigos del lenguaje textual. El acceso al conocimiento y a la cultura exigían estas habilidades. La institución escolar y libros de texto cumplieron a la perfección esta tarea. Éstos no sólo condensaban y sintetizaban el saber o conocimientos culturales mínimos que la infancia y juventud debieran aprender en matemáticas, historia, geografía, biología, sino que también transmitían a la infancia y juventud los valores e ideas propios de la identidad nacional.

Por todo ello, podemos afirmar que el libro de texto durante los siglos XIX y XX no ha sido un medio o material didáctico más, entre los restantes materiales curriculares (Martínez Bonafé, 2001). Ni por su historia ni por su naturaleza y características pedagógicas. El libro de texto es un instrumento, a diferencia de los restantes medios, que no se diseña (y consiguientemente no se utiliza) para que sea útil en situaciones específicas y puntuales de enseñanza, sino que es un recurso con suficiente potencial para ser usado a lo largo de todo un curso escolar completo. El libro de texto, en estos momentos, es el principal material que dispone el profesorado donde se dota de contenido y se operativizan en un nivel práctico las prescripciones de un programa curricular oficial específico. El texto escolar se convierte en el "currículum" a enseñar o, como indica Gimeno (1988), los textos escolares son los recursos traductores y mediadores entre una propuesta oficial de currículum y la práctica de aula. En el texto se encuentra la metodología que posibilita el desarrollo de los objetivos, se encuentran ya seleccionados y secuenciados los contenidos (con sus definiciones, ejemplos, interrelaciones, etc.), se proponen un banco de actividades sobre los mismos, se encuentra implícita la estrategia de enseñanza que ha de seguir el profesor en la presentación de la información, e incluso (a través de la guía didáctica o del profesor) algunas pruebas de evaluación para aplicárselas a los alumnos.

En definitiva, el aprendizaje escolar ha sido fundamentalmente un proceso de inmersión y dominio de los códigos y formas culturales vehiculadas a través de papel impreso, y particularmente con el dominio de los sistemas de símbolos de la lectoescritura. Esta señal de identidad cultural decimonónica ha acompañado a la institución escolar hasta el presente e inevitablemente condiciona, constriñe y dificulta el necesario proceso de reformulación de un nuevo modelo educativo adaptado a las características socioculturales del siglo XXI.

1.5 Los materiales didácticos

Los materiales didácticos, también denominados auxiliares didácticos o medios didácticos, pueden ser cualquier tipo de dispositivo diseñado y elaborado con la intención de facilitar un proceso de enseñanza-aprendizaje⁴. Son utilizados por los docentes ya sea en la planificación o realización de la sesión didáctica. Se utilizan como soportes o medios para la difusión de mensajes educativos. Los contenidos son presentados en diferentes formatos y con diferentes diseños, para convertirlos en medios atractivos al estudiante. “El maestro, a través de la actividad de la enseñanza, ha de facilitar el aprendizaje del alumno, para lo cual dispone de diferentes elementos o medios y recursos, de los que se ayuda para hacer posible su labor de mediación. Por tanto, el maestro utiliza una serie de ayudas que facilitan su tarea de mediación cultural: esas ayudas son el material didáctico es todo aquel objeto artificial o natural que produzca un aprendizaje significativo en el alumno”. (Mario Sosa).⁵ En cuanto al diseño, estos materiales se elaboran tomando muy en cuenta al público al que van dirigidos, y tienen fundamentos psicológicos, pedagógicos y comunicacionales.

1.6 Libros y carpetas didácticas novedosas.

Imagen 4: Portada del libro Robot de Jan Pienkowski. Uno de los mejores ejemplos de la ingeniería en papel.

⁴ <http://www.peremarques.net/medios.htm>

⁵ [www.psicopedagogia.com/definicion/material didáctico](http://www.psicopedagogia.com/definicion/material%20didactico)

Los diseños novedosos son un elemento importante en el ámbito moderno de la edición. La gama de novedades contemporáneas es increíble e incluye de todo, desde libros con chips electrónicos que tocan música cuando se abren las paginas, hasta complejos troquelados en relieve, como el famoso *Robot* de *Jan Pienkowski* (ver imagen 4), Los primeros libros novedosos los produjo Robert Sayer en Londres, en la década de 1760. Se trataba de ingeniosos libros con lengüetas, posteriormente conocidos con el nombre de arlequinadas, debido a los personajes de pantomima que aparecían en algunos de ellos. Los libros con partes móviles, después fueron evolucionando hasta convertirse en los troquelados en relieve, aparecieron por primera



Fuente :<http://es.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Portada>

vez en la década de 1850, muchos de ellos producidos por Dean en Londres. También las editoriales alemanas agudizaron mucho el ingenio. Los trabajos de Lothar Maggendorfer fueron famosos en toda Europa hasta la desaparición de los libros mecánicos, al comenzar la Primera Guerra Mundial.

En la actualidad, el alcance de los encargos para ilustrar troquelados en relieve y demás libros novedosos es bastante limitado ya que se producen relativamente pocos libros de este tipo. Por lo general, en un proyecto de esta índole hay un ingeniero del papel que trabaja directamente con el diseñador y el ilustrador, para poner a prueba el concepto para el libro, se realiza un ejemplar de muestra antes de comenzar las ilustraciones.

Lastimosamente el coste de la producción de libros novedosos es muy elevado ya que hay que realizar mucho trabajo manual para montar los distintos componentes. La mayoría de los libros novedosos se montan en países donde los costes de mano de obra son reducidos, sobre todo en América del Sur y el sudeste asiático.

II. EDUCACIÓN ESPECIAL

2.1 Definición de educación especial

La educación especial es la instrucción especialmente personalizada y diseñada para cumplir con las necesidades únicas de los niños y jóvenes que tienen discapacidades físicas, sensoriales, o mentales y poder así reducir desventajas en el aprendizaje, esta educación conlleva también a recibir instrucción ya sea en el salón de clase, en el hogar, en los hospitales, en instituciones o en otros ambientes. Incluye además servicios de apoyo

tales como: servicios médicos (para fines de diagnóstico), psicológicos, audiológicos, de terapia del habla y lenguaje, terapia física y servicios de consejería a los padres⁶.

2.1.1 La educación especial en El Salvador

Los servicios educativos para la población con impedimentos de El Salvador fueron impulsados en sus inicios por personas altruistas e instituciones de servicio del país. No fue hasta 1943 en que por iniciativa de un maestro ciego y con el apoyo del Ministerio de Educación se organizó la primera escuela primaria para ciegos, donde fueron atendidas 30 personas, incluyendo niños, jóvenes y adultos. En 1956 se funda, bajo los auspicios del referido Ministerio, una Escuela de Educación Especial dirigida a la educación de un número reducido de niños con retardo mental. En 1962 se establece el Instituto Salvadoreño de Rehabilitación de Inválidos (ISRI) al cual se incorporan los servicios que para la población con impedimentos ofrecía el Ministerio de Educación. Para 1970, el Ministerio de Educación establece una Escuela de Educación Especial dirigida a la atención de niños con retardo mental y problemas de habla y lenguaje. Al presente, dicha escuela ofrece servicios a 160 niños y jóvenes. Entre 1982 y 1983 se crearon 17 aulas integradas al sistema de enseñanza común. En ellas recibe servicios educativos una matrícula de 1,680 estudiantes con problemas de retardo mental leve, problemas emocionales y dificultades de aprendizaje.

Cada aula cuenta con un equipo básico de psicólogo, terapeuta del habla y un maestro de Educación Especial. Estas aulas integradas, en su mayoría se establecen en la región central y sus directores, aunque no son especialistas, han recibido capacitación en Educación Especial.

Hoy en día son pocas las instituciones nacionales dirigidas por el ministerio de educación que se dedican a la educación especial, más que todo hay colegios y escuelas que tienen en su mayoría aulas de inserción para tratar este tipo de problemas, como terapias, pero instituciones privadas, si existen en su mayoría y estas no cuentan con el apoyo del ministerio en lo que respecta al contenido o tratamiento de los programas de estudios.

⁶ <http://unesdoc.unesco.org/images/0005/000591/059123so.pdf>

2.1.2 Base legal de la educación especial

La ley general de educación⁷ de El Salvador habla de:

CAPITULO VIII

EDUCACION ESPECIAL

Art. 34.- La Educación Especial es un proceso de enseñanza-aprendizaje que se ofrece, a través de metodologías dosificadas y específicas, a personas con necesidades educativas especiales.

La Educación de personas con necesidades educativas especiales se ofrecerá en instituciones especializadas y en centros educativos regulares, de acuerdo con las necesidades del educando, con la atención de un especialista o maestros capacitados.

Las escuelas especiales brindarán servicios educativos y pre-vocacionales a la población cuyas condiciones no les permitan integrarse a la escuela regular.

Art. 35.- La Educación Especial tiene los objetivos siguientes:

- a) Contribuir a elevar el nivel y calidad de vida de las personas con necesidades educativas especiales por limitaciones o por aptitud sobresaliente.
- b) Favorecer las oportunidades de acceso de toda población con necesidades educativas especiales al sistema educativo nacional.
- c) Incorporar a la familia y comunidad en el proceso de atención de las personas con necesidades educativas especiales.

Art. 36.- El Ministerio de Educación, establecerá la normatividad en la modalidad de Educación Especial, coordinará las instituciones públicas y privadas para establecer las políticas, estrategias y directrices curriculares en esta modalidad.

⁷http://www.cinterfor.org.uy/public/spanish/region/ampro/cinterfor/temas/youth/legisl/e_sal/i/index.htm

2.1.3 Necesidades encontradas en el proceso de desarrollo de la educación especial

-La responsabilidad de educar a niños y jóvenes con impedimentos recae en el Ministerio de Educación. Sin embargo, no existe en el referido Ministerio una estructura con fuerza legal necesaria para ejercer tal responsabilidad.

-Hay ausencia de una planificación efectiva y coordinada a nivel nacional para el área de Educación Especial.

-No hay normas establecidas por el Ministerio de Educación en torno a la identificación de los niños y jóvenes con impedimentos.

- No hay control de parte del Ministerio de Educación sobre los organismos que ofrecen servicios de Educación Especial, tanto en el sector oficial como en el privado.

-Los servicios educativos disponibles para la población impedida resultan limitados ante el número de niños y jóvenes que requiere los mismos.

-Los servicios de Educación Especial se ofrecen en zonas urbanas y sólo recibe servicios educativos aproximadamente el 1% de la población del país que se estima los necesita ya que se desconoce la magnitud exacta del problema.

-El personal docente, en su mayoría, carece de especialidad en el campo de la Educación Especial. Sólo una de las instituciones de enseñanza superior ofrece preparación en el campo de la Educación Especial.

-El presupuesto para la Educación Especial con que cuenta el Ministerio de Educación es limitado.

-No se ha diseñado currículo para la atención de niños con impedimentos.

-El Ministerio de Educación no tiene suficientes servicios de evaluación psicológica, social y educativa requeridos para la identificación y evaluación de los niños y jóvenes con impedimentos.

-Los servicios educativos que ofrece el Ministerio de Educación actualmente para la población con impedimentos no incluye aquellos con impedimentos múltiples.

-Los servicios educativos para la población con impedimentos se limitan a educación básica, quedando sin servicio los niveles parvulario (4 a 6 años), medio y superior.

-Las alternativas educativas disponibles para los niños y jóvenes con impedimentos se limitan a aulas integradas e instituciones.

-Las escuelas públicas del país presentan barreras arquitectónicas que limitan el acceso a éstas por la población con impedimentos de tipo ortopédico y locomotor.

-El Ministerio de Educación no cuenta con Centros de Adiestramiento Vocacional para los jóvenes con impedimentos que requieren este servicio para completar su programa educativo.

2.2 Tipos de problemas de aprendizaje en niños con necesidades especiales

Los niños y jóvenes con impedimentos o minusválidos, se refiere a menores de 21 años que presentan problemas de retardo mental, dificultades específicas en el aprendizaje, problemas emocionales, pérdida auditiva, problema del habla y lenguaje, pérdida visual o impedimentos múltiples, que interfieren con el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Algunos problemas se mencionan a continuación:

Retardo Mental.

Funcionamiento intelectual significativamente bajo el promedio que se manifiesta en el curso del desarrollo y va acompañado de problemas de conducta adaptativa (Maduración, aprendizaje o ajuste social).

Retardo Mental Leve.

Término aplicado cuando el funcionamiento intelectual reflejado por pruebas de inteligencia acusa desviaciones uniformes de 2 a 3 por debajo de las normas (55-69 en la Escala de Wechsler), además de presentar problemas de conducta adaptativa.

Retardo Mental Moderado.

Término aplicado cuando el funcionamiento intelectual reflejado por pruebas de inteligencia acusa desviaciones uniformes de 3 a 4 por debajo de las normas (40-54 en la Escala de Wechsler), además de presentar problemas de conducta adaptativa.

Retardo Mental Severo.

Término aplicado cuando el funcionamiento intelectual reflejado por pruebas de inteligencia acusa desviaciones uniformes de 4 a 5 debajo de las normas (25-39 en la Escala de Wechsler).

Retardo Mental Profundo.

Término aplicado cuando el funcionamiento intelectual reflejado por pruebas de inteligencia acusa desviaciones uniformes de 5 por debajo de las normas (24 o menos en la Escala de Wechsler).

Niños con Dificultades Específicas en el Aprendizaje

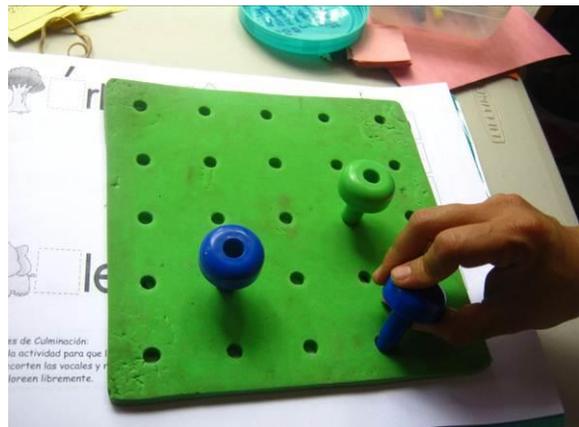
Significa aquellos niños que tienen problemas en uno o más de los procesos psicológicos básicos implicados en la comprensión o en el uso del lenguaje hablado o escrito, cuyo desorden puede manifestarse en su capacidad imperfecta para escuchar, pensar, hablar, leer, escribir, deletrear y hacer cálculos matemáticos. Tales desórdenes incluyen condiciones referidas como problemas perceptuales, daños cerebrales, disfunción cerebral mínima, dislexia y afasia del desarrollo. Dicho término no incluye a niños con problemas

en el aprendizaje debidos principalmente a impedimentos visuales, auditivos o motores, a consecuencia de retardo mental y problemas emocionales.

Problemas Emocionales.

Es una condición que exhibe una o más de las siguientes características por un largo periodo de tiempo, en grado marcado y que afecta adversamente la ejecución educativa, efectos tales como:

Imagen 5: Juegos para la motricidad. juegos para los niños dependiendo de su grado de discapacidad.



Fuente: CAMI, Zuleyma Campos

- a) Inhabilidad para aprender que no puede explicarse por factores intelectuales, Sensoriales o de salud física.
- b) Inhabilidad para establecer o mantener relaciones interpersonales satisfactorias
- c) Tipos inapropiados de conducta o sentimientos bajo circunstancias normales.
- d) Estado general de infelicidad o depresión.
- e) Una tendencia a desarrollar síntomas físicos o miedos asociados a problemas Personales o escolares.

Sordo

Persona cuya dificultad de oír, con o sin medios auxiliares, no basta para entender la palabra hablada y ha de aprender a comunicarse con técnicas educativas especiales, tales como lectura, adiestramiento auditivo y lenguaje de señas.

Sordo Parcial

Persona cuya pérdida auditiva representa un obstáculo desde el punto de vista educativo, pero con una capacidad de audición residual suficiente para entender la palabra hablada, con o sin medios auxiliares.

Problemas del habla y del lenguaje

Se refiere a desórdenes en la comunicación tales como tartamudez, deficiencia del lenguaje y de la voz que afectan adversamente la ejecución educativa del niño.

Vidente Parcial

Persona parcialmente privada del sentido de la vista o que, dada la importancia de su defecto de visión, ha de aprender por medio de la ampliación y por el método Braille en algunos casos.

No Vidente o Ciego

Persona totalmente privada del sentido de la vista o que, dada la severidad de su defecto visual, ha de aprender por el método Braille o por otros medios didácticos no visuales.

Impedido Múltiple

La presencia concomitante de más de un impedimento (ejemplo: ceguera y retardo Mental, retardo mental y problemas del aparato locomotor, sordo y ciego, problemas psicomotrices), cuya combinación afecta severamente el proceso educativo.

Problemas comunicológicos

Es el término utilizado para agrupar bajo una sola categoría a los niños sordos y a los que presentan problemas del habla y del lenguaje.

2.3 Dificultades y deficiencias de materiales didácticos dentro de instituciones tanto privadas como públicas.

El tema de La educación especial tiene aún muchos problemas que debe de resolver principalmente el de tener accesibilidad a material didáctico adecuado para generar un sistema educativo al que puedan acceder todos los educandos sin distinción ya que actualmente y en ocasiones dado a este problema la educación especial se convierte en una amenaza tanto para los padres como para los mismos afectados y de igual manera para los docentes ya que; los materiales educativos que puede lanzar el ministerio de educación como las empresas dedicadas a la elaboración de carpetas educativas están más destinadas a las personas que trabajan con los niños, que a los niños propiamente: "no es un material que usan los niños sino las personas que educan a los niños, su objetivo es fijar la intencionalidad pedagógica, es decir que las personas que enseñen tengan claro qué es lo que tienen que enseñar".

Pero también el material didáctico va directamente a las manos del niño, de ahí su importancia; funciona como un mediador instrumental, incluso cuando no hay un adulto que acerque al niño a los aprendizajes. Es esta la parte que debemos de reforzar tanto en la temática, concepto y diseño de carpetas etc...

Pero ¿cuáles son? aparte de los antes mencionados, los problemas a los que se enfrenta la educación especial, La Educación Especial tiene problemas en la elaboración de los planes de educación, recursos y apoyos institucionales, esto es, que en escuelas regulares no están preparados para atender y recibir a los alumnos con necesidades educativas especiales es en donde más limitaciones, ignorancia y desinterés se ha presentado.

Los niños no nacen desmotivados ni motivados; seguros, ni inseguros. El hecho de que se motiven o no, de que sean seguros de sí mismos o no, depende de las enseñanzas que les incluimos. Y lo más importante de educar e instrumentar, instruir a los hijos o alumnos

para que sean autónomos, capaces de prescindir de nosotros, de resolver por sí mismos los problemas, buscando por sí mismos la ayuda, si es necesaria. Para resumir, en la actualidad la educación de los alumnos con necesidades educativas especiales es un indicador de la capacidad del sistema educativo para ofrecer una educación de calidad. La integración es pasiva para todo el sistema escolar.

Imagen 6: Contenido de las carpetas didácticas Estos como muchos contenidos no están adecuados a las Necesidades de cada niño con problema especial.



Fuente: CAMI, Zuleyma Campos

Los alumnos pueden alcanzar un grado aceptable de integración en grupo escolar y en centros de educación especial únicamente ya que no pueden integrarse satisfactoriamente en centros escolares ordinarios. Los programas de transición a la vida adulta y laboral no se desempeñan adecuadamente. A partir de este panorama general de la Educación Especial, es importante mencionar algunos aspectos importantes y de interés los cuales se deben de tomar en cuenta en la actualidad y para el futuro:

- 1) La Educación Especial requiere tiempo y trabajo personalizado.

- 2) La planificación debe estar pensada para cumplir los requerimientos de la cantidad y heterogeneidad de los alumnos. Además que la Planificación educacional de estar basada en lo se debe aprender o, sobre y por qué, se debe aprender algo, en lugar de hablar de los métodos que se deben usar para aprender, puesto que son importantes, pero no son la prioridad para que los alumnos aprendan.
- 3) Los alumnos que puedan integrarse a un centro ordinario realmente deben tener la oportunidad y no quedarse en teorías o expectativas, pues la oportunidad de integración daría un mejor desarrollo y aprendizaje, así facilitarían su vida independiente.

Además de que los centros de Educación Especial deben proporcionar una formación que facilite la transición a la vida independiente, con particular atención a todo lo relacionado con la autonomía personal y la integración social. La integración es positiva para el sistema escolar, sólo que, es importante que cuando las dificultades son observadas una vez iniciado el proceso escolar, dentro de los dos primeros años, se recomienda del mismo modo una evaluación y tratamiento psicopedagógico.

Imagen 7: horario de clases planificado, aplicado y distribuido por docente.

La intervención estaría orientada a estimular funciones y habilidades en el proceso de lecto-escritura inicial, cálculo y desarrollo de estrategias de pensamiento. Evaluar el proceso de aprendizaje en, diferentes etapas con sugerencias tanto en el hogar como, en el ámbito escolar. Esto facilitaría prever los problemas de aprendizaje futuros y sus posibles soluciones. También es importante que se deben enseñar modales y comportamientos en sociedad como son: respeto a las

Hora	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
7:30 a.m.	Saludo	Saludo	Saludo	Saludo	Saludo
8:00 a.m.	Lecto-Escritura	Contenido	Lecto-Escritura	Matemática	Percepción Visual
9:00 a.m.	Natación	Educación Física	Natación	Educación Física	Natación
10:00 a.m.	Refrigerio	Refrigerio	Refrigerio	Refrigerio	Refrigerio
10:30 a.m.	Recreo	Recreo	Recreo	Recreo	Recreo
11:00 a.m.	Matemática	Percepción Visual	Contenido	Contenido	Computación
11:15 a.m.	Teach / Tareas	Desarrollo Personal A.V.D.	Musioterapia	Teach	Computación
12:00 m.					

Horario de Clases BÁSICA II

Fuente: CAMI, Zuleyma Campos

personas que nos rodean, así como las diferentes formas de pedir afecto, tanto a las personas diferentes, como a las demás personas, pues constantemente podemos observar rechazo por ambos lados y esto, en muchas ocasiones, lo que no permite que se puedan realizar las integraciones de los grupos de Educación Especial a los centros ordinarios.

Es importante destacar que la Educación Especial necesita un programa de sensibilización a nivel cultural, aunque se habla de integración a trabajos, escuelas y sociedad en general, la gente no está preparada para recibir a las personas diferentes, esto provoca retrocesos en el largo camino planeado. Todo lo anterior representa los problemas aún no resueltos por la Educación Especial. La solución debe provenir de la investigación y la práctica, del reconocimiento de la responsabilidad compartida entre la comunidad, la familia, la escuela y los especialistas y de la comunidad y del trabajo conjunto entre investigadores y profesionistas de diversas disciplinas.⁸

⁸ CERIL Dificultades de; Aprendizaje: Marcela Artuso Avendaño, Profesora de Educación Diferencial con mención en Trastornos de Aprendizaje- U.M.C.E.,

III. “GUÍA PARA LA CREACIÓN DE CARPETAS DIDÁCTICAS, ORIENTADAS A INSTITUCIONES ESCOLARES DE EDUCACION ESPECIAL”

3.1 Proceso de diseño y creación de una carpeta aplicada al área de educación especial

Para empezar a diseñar una carpeta orientada a instituciones escolares de educación especial. Primero debemos de identificar dónde debemos de partir y como debe de ser nuestro proceder, después de decidir nuestro tema, investigarlo y plantear el problema (¿si existen carpetas didácticas para la educación especial?) se debe de identificar las instituciones educativas las cuales

Imagen 8: Portadas de Carpetas.



Fuente: Francisco Coto

brinde este tipo de educación y corroborar si en efecto el problema que planteamos existe o no en dichas instituciones. Sin embargo hay que recordar que somos diseñadores y nuestros conocimientos no abarca el campo pedagógico que exige esta investigación.

Entonces teniendo reconocido las instituciones que nos puedan brindar su colaboración y en la cual podamos realizar, nuestro estudio de campo, el cual consiste en la elaboración de encuestas, y de interacción con el personal de los centros de estudios especiales así como también con el alumnado. Nos atrevemos entonces a dirigirnos a realizar sin mayor dificultad nuestras visitas de campo en las que fueron escogidas dos instituciones la primera corresponde a una institución privada ubicada en la Col. Escalón y es el Centro de Atención Múltiple Integral (CAMI) y la segunda Institución pública la Escuela de Educación Especial (EEE) Ubicada en El barrio San Jacinto. Logramos con este trabajo de campo constatar y confirmar el problema que habíamos planteado en nuestro trabajo, ya que estas instituciones carecen de unas carpetas de trabajo que se adecuen al caso de la educación especial. Tanto es la necesidad que en la primera institución detectamos que utilizan un plan de estudio para niños de un área educativa normal y la cual ellos la adaptan y tratan de aplicarla de acuerdo a su metodología lo cual no es lo suficientemente adecuado para el caso de una educación especial para estos niños; aparte de que esto implica más trabajo para los maestro o encargados en el área de enseñanza, razones por las cuales dicha institución solicitó que supliéramos estas necesidades y para suplirlas tuvimos que llevar nuestra investigación más a fondo, conocer como estaba distribuido los salones, su metodología de enseñanza, interacción maestro- alumnos y viceversa, para lograr tener así una visión más amplia de cómo elegir y aplicar la temática, actividades, y ejercicios, para tomarlos en cuenta a la hora de adecuarlos al material a diseñar.

Este mismo estudio de campo pasa a realizarse a la siguiente institución, pero en este caso se trató de una institución pública en donde también se corroboró todavía deficiencias al aplicar la misma carpeta de estudio para cierto grupo de alumnado ya sea nivel bajo, medio o avanzado. Cabe mencionar que ambas instituciones no trabajan con niveles de grado si no de ciclos, y dividen las características del alumno de acuerdo a su edad cronológica y edad mental, en los cuales se trabaja dando una enseñanza adecuada a sus capacidades y su desarrollo en las actividades; así van subiendo de grado de acuerdo a sus

mejoras y a una evaluación final la cual realizan las personas encargadas en ese momento del caso particular de cada niño.

Las diferencias entre cada institución son muchas desde la que tiene una educación más personalizada y a mayor tiempo, capacitaciones en el extranjero ya que se carecen en el país así como también juegos especiales para ellos a diferencia de la institución pública quien carece de estos recursos extras, pero que también comparte las mismas dificultades de no poseer una carpeta de estudios que vaya acorde a las necesidades de dichas instituciones que brindan este tipo de educación especial.

Otros elementos importantes de identificar y de tener en cuenta y los que nos interesan como diseñadores es que dentro de este trabajo de campo aparte de haber ya corroborado las necesidades y problemas, pasamos a la investigación que abarca nuestro campo de diseñadores y es identificar los elementos gráficos que pueda contener una carpeta didáctica en la que deberemos de aplicar nuestros conocimientos de diseño y conceptualización aplicados en relación a nuestro problema ya antes mencionado en donde deberemos no solo de crear el diseño si no también crear el contenido en relación a todos los conocimientos obtenidos durante la investigación de campo .

En este punto se realizan unas preguntas tales como: ¿Cuáles gamas cromáticas pueden llegar a funcionar? ¿Qué tipo de carpetas desearía, tradicional o una multimedia? ¿Y por qué? ¿Tendrán la factibilidad y los recursos para usar una multimedia? ¿Qué tipos de personajes llaman la atención en los niños? ¿Qué tipografía es la adecuada?, etc. Estas y muchas otras interrogantes son elementales para el diseño ya que hay que recordar que deberá de ser algo muy personalizado a la institución.

3.2 Trabajo de campo

3.2.1 Elección de la muestra

Se elaboró un estudio a nivel de campo en dos instituciones del campo de la educación especial, se tomó en cuenta el nivel de estatus económico referente al público y en específico a la calidad de vida que presentan las familias que en ellas acuden, por lo cual, la primera institución en la que se realizó el estudio fue CAMI (Centro de atención múltiple integral), la cual es una institución a nivel de educación privada contando con una

amplia gama de herramientas referentes al campo de la educación especial, así como también mejores medios para brindar una opción lo suficientemente óptima acorde a las necesidades de los niños con problemas especiales.

La segunda institución elegida para el estudio del proyecto es la Escuela de educación especial del barrio San Jacinto, la cual por ser una institución con menos recursos presenta un gran contraste en cierta manera significativo en relación con los medios que en la primera institución podemos encontrar, de tal forma que así en la medida en que podamos verificar las diferencias que entre ambas instituciones pudiésemos encontrar, así sería el beneficio en lo que respecta al estudio de las principales necesidades en ambos mundos referentes a la educación especial.

3.2.2 Tabulación e interpretación de los instrumentos de medición

En lo que respecta a la medición de la muestra primeramente se eligió encuestar a los profesionales que trabajan en las dos instituciones antes mencionadas, de las cuales se diferenciaron en dos grupos, cada uno referente a su propia institución donde laboran, esto pues como se mencionó anteriormente con el objetivo de verificar el contraste entre ambos campos de trabajo. Con un total de 17 encuestas realizadas (Ver anexos).

3.2.3 Profesiones del área educativa especial

Se identificaron 3 profesiones que están implícitas dentro del campo de la educación especial, sin descartar claro algunas otras más que pudiesen existir dentro de este mismo ámbito, sin embargo, en las dos instituciones en las que se basó el estudio se demostró que de los 17 encuestados predominan los profesores especializados en la educación especial, además vemos también que solamente en CAMI podemos encontrar fisioterapeutas lo que supone una mejor atención en lo que respecta al cuidado de los niños que asisten a dicha institución y finalmente los profesores en educación física los cuales sirven de apoyo en las labores físicas en lo que respecta a la educación de los niños que asisten a dichas instituciones

3.2.4 Conocimiento y aspectos estéticos utilizados por los docentes del área de educación especial.

En esta parte se intenta conocer más sobre algunos aspectos estéticos que según a criterio de cada encuestado pueden aportar dentro de una carpeta didáctica, así como también funciona para corroborar algunos aspectos que debe poseer el perfil de profesional que labora en el área de la educación especial, de igual forma que la primera parte se divide en dos partes el estudio, en lo que refiere al sector privado como el sector público.

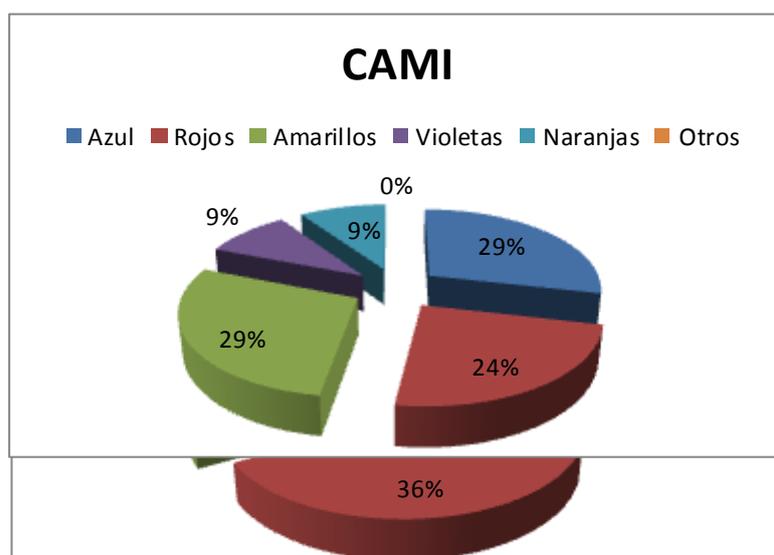
Sobre el conocimiento de las carpetas didácticas con los resultados podemos determinar que en la mayoría de los casos se conoce que es una carpeta didáctica y cuál es su funcionalidad entre los niños en la edad escolar, mas sin embargo en la primera institución CAMI hay desconocimiento de los que es una carpeta didáctica, en comparación con la segunda institución.

Con respecto a la enseñanza especial en ambas instituciones se conoce de técnicas referentes a la enseñanza pedagógica entre niños con necesidades especiales, lo cual demuestra la capacidad que estas instituciones presentan en el manejo de conocimientos aptos para el desempeño en aulas referentes a sus propios alumnos.

3.2.5 Colores utilizados para la enseñanza y aprendizaje en la educación especial

En esta parte de la encuesta el objetivo era identificar cuales colores eran los más acordes para estar incluidos dentro de la paleta cromática de una carpeta didáctica, a lo cual se determinaron diferentes opciones detalladas a continuación:

Imagen 9: Gráficos de Pastel



Fuente: encuestas, Francisco Coto

- Los colores predominantes según el criterio de los 17 profesionales encuestados son el color rojo y el color azul, habiendo obtenido el color rojo un 24% de aceptación en CAMI quedando en segundo lugar a solo un 5% del color azul y obteniendo un 36% de aceptación en la escuela de educación especial situándose en el primer puesto de aceptación solo arriba del color azul por un 6%, por lo cual dichos colores que además de ser colores primarios son pues los más sugeridos por profesionales del área.
- Aunque el color azul y el color rojo fueron los más aceptados, en pláticas con los mismos profesionales del área se sugirió que una carpeta didáctica debe de representar en su gama cromática un mundo totalmente lleno de color para que los niños con problemas especiales puedan desenvolverse plenamente en el mundo actual, es pues sacarlos de su encierro mental y liberarlos hacia un despertar lúdico y lleno de color.
- Por último se notó a pesar de las sugerencias de los profesionales encuestados sobre incluir la mayor cantidad de color en una carpeta didáctica, en ambas instituciones tanto como en CAMI como con la Escuela de educación especial, son mejor aceptados los tonos cálidos ya sea el rojo, amarillo, naranja, etc. como

preponderantes en relación a los fríos como el azul, violeta, etc. Un aspecto digno de tomar en cuenta dentro de la investigación.

3.2.6 Educación multimedia o tradicional

Podemos definir que tanto las carpetas didácticas multimedia como las tradicionales son del conocimiento de los profesionales que laboran en las dos instituciones a investigar; además se puede observar, como hay un gran contraste en lo que respecta a la metodología empleada en cada institución, es decir, en CAMI se vela más por una educación multimedia en la cual los niños y jóvenes con capacidades especiales puedan desenvolverse más interactivamente con los materiales didácticos y así pues mejoren las capacidades intelectuales de ellos, en cambio en la escuela de educación especial se va de la mano con ambas modalidades, ya que en estos casos por ser una institución con recursos más limitados mantienen cierto equilibrio con las dos modalidades.

Los métodos de enseñanza deben de estar más adecuados al estatus en el que se desenvuelven, sin embargo se mantiene la metodología multimedia en ciertas partes de la enseñanza no dejándola de lado sino mezclándola con los métodos tradicionalistas en los que la educación es personalizada y la comunicación maestro-estudiante se mantiene relacionada aún muy implícitamente con las nuevas tecnologías, por lo cual a partir de eso se demostró que para estos tiempos modernos es necesario inmiscuir al niño en la tecnología de una u otra manera.

3.2.7 Métodos que ayudan a la motricidad fina

Imagen 10: CD Multimedia



Fuente:

<http://materialparamaestros.blogspot.com/2009/09/enciclopedia-escolar-cd-interactivo.html>

En esta etapa se pretendía verificar que tipos de metodologías o ejercicios eran según los especialistas los más acordes y que deberían de estar dentro del trabajo en aulas con niños de educación especial, esto además sirve dentro de la investigación para determinar qué tipos de ejercicios, herramientas o juegos pueden ser más idóneos según las necesidades de los niños con necesidades especiales.

Se determinó mediante los resultados que en ambas instituciones es compartida la idea de incluir no solo un tipo de metodología de enseñanza en el aprendizaje de los menores, sino pues incluir una variedad de ejercicios que concuerden unos con otros manteniendo cierta relación en lo que respecta a la mejora de la motricidad fina la cual corresponde al movimiento de las manos y los dedos en los niños especiales.

En la primera institución llamada CAMI se ve como sobresale por sobre las demás metodologías de enseñanza el uso de texturas, lo cual corresponde más al uso de diferentes elementos en los que el niño pueda identificarse, por lo cual se busca más la interacción del niño con su entorno y que sean ellos los protagonistas de su propio aprendizaje; mientras tanto en la EEE (Escuela de educación especial) se ve como se mantiene balanceado el uso de la mayoría de herramientas lo cual demuestra que en este caso el alumno va de la mano con la enseñanza del docente, supone mayor interacción con el maestro o educador de turno y por lo cual hay una educación más personalizada.

Según los resultados es necesaria la integración de juegos lúdicos acordes a las necesidades de los niños especiales dentro de un carpeta didáctica, los cuales deben de presentarse a manera de ejercicios prácticos para el uso y el manejo de identificación de texturas, juegos de pinturas no tóxicas, inclusión de plantillas de recorte y punzado, entre otros.

3.2.8 Tipos de actividades lúdicas

Dentro de la enseñanza especial es muy recomendado el uso de juegos que estimulen el pensamiento en los niños especiales, que les presenten retos y acertijos mentales sencillos los cuales aportan en el crecimiento psicológico del menor, esto claro variando en cada niño debido a las cualidades o dificultades del caso que este mismo presente.

En CAMI predominan los juegos donde el niño descubre, interactúa y crea a partir de estos su propio juicio, es más sobresaliente el uso de plastilinas no tóxicas las cuales los niños

emplean para el mejor manejo de sus habilidades motoras finas, sin embargo la utilización de juegos de ensambles y el manejo del pegado también aportan en la medida que los niños puedan emplearlos; por el otro lado en la EEE vemos como predomina el uso exclusivo de juegos de ensamble lo que supone que se busca más el desarrollo cognitivo de los jóvenes y que mediante el uso de la lógica puedan responder mejor en sus actividades académicas y cotidianas.

Con respecto a la selección de juegos lúdicos para un material didáctico es recomendable utilizar juegos de ensamble preferiblemente formas geométricas simples las cuales sean de fácil entendimiento entre los niños, la utilización del modelado en plastilina no toxica, rompecabezas y ejercicios de corte y pegado son recomendables según este estudio para ser integrados dentro de una carpeta didáctica.

3.2.9 Características a tomar en cuenta en la elaboración de un material didáctico para niños con necesidades especiales

- Todo material didáctico debe de estar dirigido para adaptarse a las capacidades propias de cada estudiante y a la vez intentar suplir alguna deficiencia con esto mismo.
- Se debe pensar a la hora de elaborar un material didáctico como una herramienta para suplir una necesidad específica, todo tiene su orden y función.
- Por último, el material didáctico no debe ser un agente de ruido visual, sino más bien aportar ideas en el joven y no arruinar el estímulo visual con demasiados elementos sino pues hacerlo lo más sencillo posible pero con mucha creatividad.

3.3 Contenido de la carpeta didáctica para la educación especial

En este apartado se explica el contenido de la carpeta didáctica que se diseñara para las instituciones encargadas de la educación especial, tomando en cuenta el proceso anteriormente planteado para explicar el resultado grafico que se ha elaborado.

3.3.1 Definición del concepto y nombre de la carpeta didáctica.

Imagen 11: Exposición de trabajos de niños especiales en coahuila

Primero se debe de pensar en un concepto con el cual se estará dirigiendo el contenido de nuestra carpeta didáctica, para ello nos basamos en las constantes referencias de las cuales se tuvo la oportunidad de percibir por parte de los especialistas encargados en el área de la educación especial, que, gracias al trabajo de campo descrito en el apartado anterior logramos recopilar,



Fuente:http://www.vanguardia.com.mx/exponen_trabajo_ninos_especiales_en_coahuila-911510.html

ahora bien un detalle que fue constantemente recalcado en el transcurso de la investigación es el de crear un material que les abra el mundo a los niños con capacidades especiales y que los haga reaccionar de una manera positiva despertando nuevas sensaciones y posibles experiencias en el desarrollo pleno del niño, tomando en cuenta esto se determinó construir el concepto de dicha carpeta por un rumbo en el cual se tome como referencia a dicho planteamiento.

Ahora bien, el concepto puede ir variando dependiendo de los contenidos que se tengan a la mano, la educación especial lleva muchos detalles que en la educación para instituciones regulares no podemos encontrar, empezando por los encargados específicamente de enseñar y pues sabiendo claramente que la mayoría de contenidos, por no decir todos, son ajustados de una u otra manera a las necesidades de este tipo de enseñanza, sin mencionar que estos luego deben ser reacondicionados a las necesidades de cada niño ya que como se ha demostrado anteriormente cada niño es un universo en esta área.

Una vez dicho esto, se debe pensar en un concepto bastante claro y minimalista con colores planos con leves degradados e ilustraciones simples y alegres que llegue rápidamente a las mentes de los pequeños, que abra los procesos cognitivos de ellos de una forma sencilla y que no entorpezca su proceso de aprendizaje , es decir que les dé una **visión** rápida de lo

que se busca enseñar y que ellos la sepan desarrollar; entonces tendremos como resultado un concepto rápido, sencillo sin muchos elementos y dedicado exclusivamente para niños.

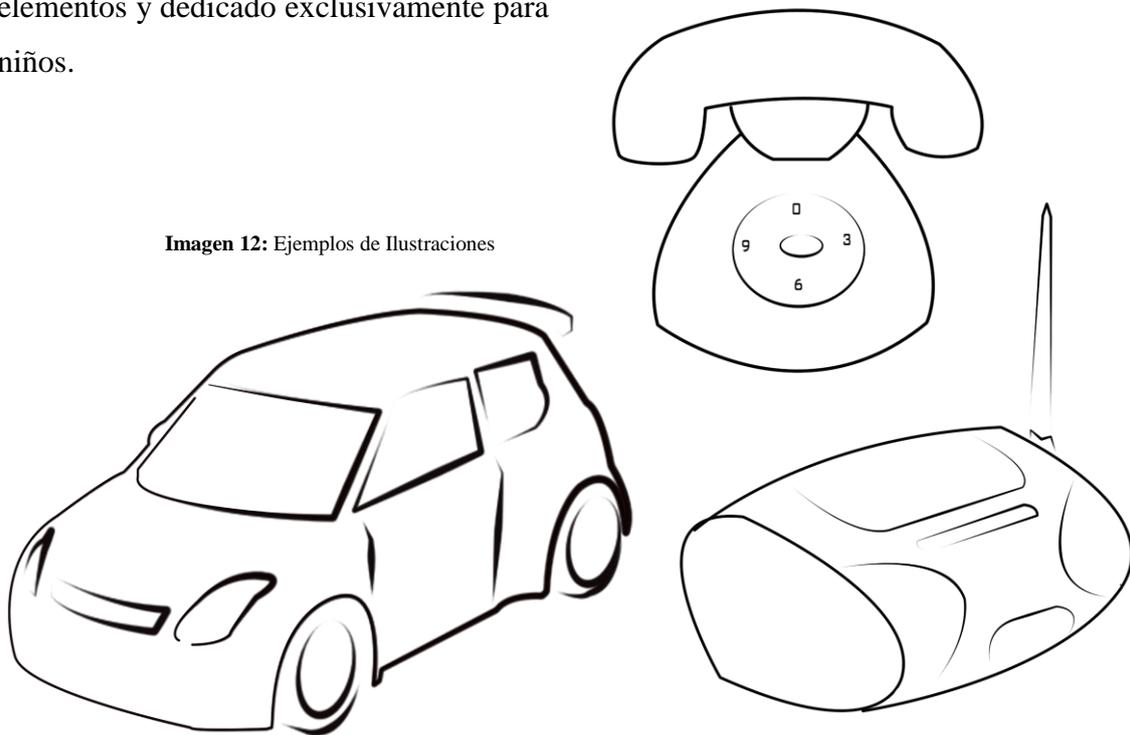


Imagen 12: Ejemplos de Ilustraciones

Fuente: Carpeta didáctica especializada

Ilustración: Francisco Coto

Ahora bien, si pensamos que las formas sencillas llegando al minimalismo funciona para los niños pequeños, debemos pensar esas mismas formas pero de una manera aún más simple para este tipo de material didáctico, casi llegando al extremo que nosotros empecemos con el arte y ellos los terminen, sin descuidar obviamente la estética y el profesionalismo.

Con el nombre pues, cada carpeta didáctica por más parecida que sea debe llevar por ley su propia personalidad, así como nosotros vemos a una persona distinta de la otra aun sabiendo que las dos son seres humanos, por lo cual si retomamos el anterior postulado que se dijo con respecto a platicas con los especialistas del área de educación especial que se entrevistaron, el de “abrirles el mundo y sacarlos de su encierro mental”, podríamos analizar este postulado y sacar algunas conclusiones:

- Primeramente es bien sabido que todo material didáctico por más contenidos que tenga, es decir, contenido temático (sumas, restas, lecturas, etc.). su objetivo primordial para cualquier nivel educativo ya sea desde parvularia hasta un estudio superior, etc. es el de simplemente “enseñar”.
- Ahora bien si enseñar es el objetivo veamos el medio, es decir, el de cómo llegaríamos con nuestra propuesta didáctica a la mente del niño, lo primero que se nos viene a la mente es con un libro o algún otro objeto o hasta un ejercicio en una hoja de papel, pero si nos ponemos a pensar el medio para poder enseñar a los niños y más aun a los niños especiales, porque aclaremos, cada nivel educativo tiene su método o medio adecuado para transmitir conocimientos, y pues para nuestro caso obviamente son los niños (o por lo menos mentalmente hablando), nos basaremos como nuestro medio el “observar”
- Por último si ya sabemos que con nuestra carpeta didáctica lo que pretendemos es enseñar y transmitir conocimientos, mediante la observación de formas, colores, etc. Lo cual obviamente terminaría en la interacción del niño con nuestro material nos faltaría lo último que sería pues el nombre, y pues como se mencionó anteriormente cada carpeta por su contenido es única y por lo mismo puede ser nombrada de diferentes formas o no nombrada, sin embargo, en este caso por considerar el público objetivo al que será dirigida, los posibles terceros que estén involucrados en el desarrollo del contenido de la carpeta como docentes, tutores o padres de familia, entre otras razones y conjugando las dos conclusiones antes dichas se definirá como nombre de este material didáctico: **VISION: Juegos para niños** (ver imagen 13). Con la idea de darles una visión diferente a los niños con Capacidades especiales de lo que es el mundo para ellos y abrirles su mundo en colores y formas.



Fuente: Carpeta didáctica especializada, Fredy Merino

3.3.2 Elección de contenidos de la Carpeta especializada.

Ahora bien, siguiendo con el orden de la elaboración de una carpeta especializada, una vez definido el concepto, el cual ya se dijo que debe ser sencillo, minimalista, con ilustraciones de fácil entendimiento, y colores fuertes planos con leves degradados, vayamos a la parte del diseño del contenido que abarcara nuestra carpeta didáctica. Claro con contenidos no debemos confundirnos con la idea de cuantos juegos llevara o qué tipo de materiales le incluiremos, ya que por ser una carpeta especializada orientada a ser usada en aulas de ser posible, debe de adaptarse al entorno educativo en el que se desarrollaran los ejercicios que adecuemos a la carpeta; por lo cual basémonos primero en que necesidades debe suplir nuestra carpeta didáctica, estéticamente hablando en el entorno del diseño gráfico bastaría con un buen diseño, unas bellas ilustraciones y una que otra animación si fuese necesario, sin embargo eso como se dijo solo corresponde al entorno del diseñador, y una carpeta didáctica dejando de lado el hecho de ser especializada va de la mano con la pedagogía y por ende con los expertos del tema, como dice el buen adagio “Al Cesar lo que es del Cesar, y a Dios lo que es de Dios” pero ¿A qué viene este postulado a nuestro tema?. Pues si vemos para un diseñador la resolución grafica es su especialidad, pero adaptar un contenido para niños especiales, debe de hacerse con la ayuda de medios externos que estén adecuados al campo de estudio al que vamos a abordar.

Dichos medios externos, en nuestro caso vendrían siendo el trabajo de campo que se realizó con anterioridad para este proyecto, ya que de la mano de los especialistas del área se fue poco a poco internando las ideas del diseñador con las del educador mezclándose y fusionándose al proceso creativo, para pues, lograr un fin el cual vendría resultando en nuestra carpeta didáctica; sin un trabajo de campo una carpeta especializada no sería completamente llamada carpeta especializada.

Para la elección de los contenidos que abarcara una carpeta especializada para el uso en instituciones de educación especial, primeramente nos valemos de los requerimientos pedagógicos y didácticos que ellos exijan así como también de las necesidades que se vayan encontrando en la medida que vayamos trabajando; todo esto pues vendría siendo una especie de trabajo de campo pero más personalizado ya que acá se busca más la

relación entre las necesidades primordiales que ve el docente en el material actual que tenga y las nuevas propuestas que brindará el creativo.

Dicho esto, notamos que el nivel de estudios que se imparte en las instituciones de esta índole es pues el de parvularia, adecuada a diferentes grupos de clases o a lo que llamarían dentro de las instituciones como “niveles”, todos acoplados al plan de estudio de parvularia pero unos con más dificultad que otros variando en lo que respecta a las condiciones de los niños de cada nivel.

Cada nivel se encuentra entre las edades de 3 a 6 años (edad mental) por lo cual el material dentro de la carpeta debe ser apto para el manejo a tal edad, y pues también lo suficientemente creativo para mantener al niño interesado en él, ahora bien el método de trabajo sin excepción entre cada nivel independientemente de la institución es por unidades de la I a la V empezando por lo más básico que es el tema de “La Escuela”, luego “La Familia”, “La Comunidad”, “La Naturaleza” y por ultimo “El Universo” cada una de las cuales conteniendo múltiples temas y ejercicios a ser desarrollados a lo largo del año escolar, sin embargo por ser instituciones de educación especial, el niño no avanza por años si no por resultados, es decir, cada determinado tiempo se realiza un test o prueba de aptitudes en el joven y de ahí se determina si avanza al siguiente nivel de educación o en ocasiones desciende.

Ahora sabiendo el método de trabajo de los especialistas en el área de educación especial, vayamos al trabajo del creativo, debido a que nuestro diseño busca aportar a los conocimientos del niño y mejorar su rendimiento, nos basaremos en el mismo método usado en las instituciones y dividiremos nuestra carpeta en 5 unidades a las cuales llamaremos por sus mismos nombres según el orden del plan de estudios de parvularia, siendo acoplada cada unidad en una libretilla de trabajo por separado, siendo la fusión de las 5 libretillas de trabajo a lo cual llamaremos nuestro “Libro de trabajo”, claro si elaboramos las 5 libretas, cada una correspondiente a una unidad, es necesario elaborar una guía para indicarle al docente o tutor el uso correcto de cada libretilla, ya que la supervisión adulta es indispensable si queremos que nuestro objetivo funcione.

Luego de elaborar nuestro “Libro de trabajo”, el cual se explicara más adelante como está compuesto específicamente, también la “Guía del maestro”, que será explicada también en breve, se elaboró una versión en digital de nuestra carpeta, ya que no podemos hablar de educación en la actualidad sino involucramos a la tecnología dentro de ella, así pues, recopilaremos cierta cantidad de contenidos retomados del mismo “Libro de trabajo” y los introduciremos en una versión multimedia que estará al alcance del docente para que así pueda, en compañía del menor, ser visto y pues mejorar el proceso cognitivo de este, claro de una manera más personalizada, mejorando la relación existente entre docente y alumno.

Nuestra carpeta ahora posee su propio “Libro de trabajo”, su “Guía para el maestro”, un “Cd interactivo”, pero pues eso hace demasiado saturado nuestra carpeta de puro conocimiento tradicionalista, así que le daremos creatividad a esta y le implementaremos “5 Juegos de esparcimiento” uno por cada unidad de estudios, los cuales serán de carácter puramente de entretenimiento y sano esparcimiento entre el niño y su entorno, juegos como rompecabezas, memorias, etc. Que mantendrán el mismo fin de la carpeta que es el de darles un rato de sana diversión, aprendizaje y relaciones interpersonales con sus compañeros.

Dicho todo esto finalmente se ha determinado el contenido de una carpeta especializada hacia instituciones de educación especial los cuales, en recopilación son:

- **Libro de trabajo.**
- **Guía del maestro.**
- **Cd interactivo.**
- **5 juegos de esparcimiento.**

3.3.3 Diseño de elementos dentro de la carpeta especializada.

3.3.3.1 Guía del maestro.

Como se visualizó en el trabajo de campo y las visitas a los centros de educación especial (públicos y privados), las carpetas o libros de trabajos que les brindan al sector docente son muy generalizadas, al maestro se le brindan las temáticas y los contenidos que deben impartir dentro de sus salones de clase con sus respectivos ejercicios los cuales deben aplicarse a los niños y niñas que ellos tienen a cargo dicho esto todo pareciera bien, el único problema en nuestro caso es pues que los contenidos y temáticas para la educación especial son diferentes a los mismos contenidos que pudiesen llegar a ser impartidos en aulas con niños de enseñanza regular, además se observa que todo esto viene en una sola libreta de trabajo, por lo cual se planteó separar esa guía didáctica generalizada y adaptarla dentro de una carpeta didáctica, explicando detalladamente cada ejercicio práctico de una manera más simple y con el objetivo de personalizar mucho más la enseñanza entre los niños con capacidades especiales poniendo a disposición una revista dirigida directamente al docente en donde se explica detalladamente cómo aplicar el contenido usando los ejercicios que se diseñaron especialmente para cada niño. Dentro de la revista para cada tema se muestra lo siguiente:

- **Contenido:** donde se muestra temática a desarrollar
- **Desarrollo:** opcional desempeño de la clase
- **Aplicación o culminación:** como se realizará el ejercicio
- **Textos o lecturas alternas:** aplicadas para alguna actividad

Dicha revista se sugiere ser elaborada en relación con los planes de estudios acordes al nivel educativo que se pretende enseñar; durante el transcurso de la investigación se identificó como nivel educativo el nivel de parvularia, esto gracias a la investigación antes mencionada, por lo cual, se tomaron como base los planes de estudio impartidos por el Ministerio de Educación de El Salvador⁹ y se identificaron los elementos que pueden aportar a la mejor enseñanza por parte del docente, tutor o persona encargada de la manipulación de la revista y por ende de la educación del menor.

3.3.3.2 Desarrollo de la guía.

Se elaboró un juego de 5 revistas, una por cada unidad didáctica que se planteó en el eje principal del libro de trabajo; el objetivo primordial de ellas es pues que el docente tenga a su disposición una herramienta con la cual mediante el desarrollo de los ejercicios, poder resolver con mayor eficiencia cada lamina y por ende así mejorar la calidad de conocimientos que el docente pueda brindar al menor. Cada revista corresponde a una libretilla de trabajo manteniendo en su diseño una línea grafica similar en relación con la libretilla que se está trabajando, además se incluyeron gráficos propios en cada una manteniendo un diseño sobrio con poco ruido visual y de fácil entendimiento para el lector. Cabe recalcar que toda la información escrita dentro de cada revista fue extraída de los planes de estudio a nivel de parvularia en las edades de 3 a 6 años adecuada a las necesidades de cada ejercicio, dichos temas corresponden a los ejes didácticos que según el ministerio de educación se buscan integrar en la educación de los menores con la única diferencia que en cada revista se adecuaron tales ejes a las capacidades propias de un niño con capacidades especiales.

3.3.3.3 Estructura de revistas.

Imagen 14: Ejemplo de portada de revista



Fuente: Carpeta especializada, Fredy Merino

El número de páginas en cada revista puede ir variando dependiendo de la cantidad de ejercicios que posee la libreta con la que estamos trabajando, se designó elaborarla en un formato de hoja carta por página resultando en la impresión de un tabloide por cada tiro.

Imagen 15: Ejemplo de hoja de ejercicio

The image shows a sample page from a specialized notebook, divided into three main sections:

- Índice (Index):** Lists exercises 2 through 10 with brief descriptions of their topics, such as identifying classroom objects, recognizing body parts, and understanding human body parts.
- EJERCICIO PRACTICO 9 (Practical Exercise 9):** Focuses on hygiene in the classroom. It includes sections for 'Contenidos' (Content), 'Indicadores de logro' (Achievement Indicators), 'Proceso didáctico' (Didactic Process), 'Desarrollo' (Development), and 'Culminación' (Conclusion). It also lists 'Materiales' (Materials) like crayons and colored pencils.
- UNIDAD I LA ESCUELA (Unit I The School):** Features a small illustration of a classroom scene.

At the bottom left, there is a diagram titled 'ASI SON LAS ACTIVIDADES:' (This is how the activities are) which maps various components like 'OBJETIVOS', 'CONTENIDOS', 'PROCESO DIDACTICO', and 'DESARROLLO' to different parts of the page layout.

Fuente: Carpeta especializada, Fredy Merino

En la estructura general se incluye un breve índice de contenidos, en donde independientemente de cualquiera de las 5 revistas en las que se esté trabajando podremos encontrar una breve explicación sobre la diagramación de cada página de ejercicios; esto con el objetivo de brindar al lector una breve reseña de cómo debe interpretarse cada ejercicio, dicha estructura se encuentra orientada de la siguiente manera:

Imagen 16: Ejemplo de hoja de ejercicio



Fuente: Carpeta especializada, Francisco Coto

Índice de contenido de la revista

1. **Numero de ejercicio:** donde se refiere a cual corresponde la hoja de ejercicios; este número varía dependiendo de cada unidad.
2. **Imagen del ejercicio:** se anexa una imagen en miniatura de la lámina a la que corresponde la hoja del ejercicio con la intención de facilitarle el rápido reconocimiento al docente sobre la lámina a trabajar con el menor.
3. **Contenido:** una vez definido el número del ejercicio podemos identificar a que eje temático corresponde cada ejercicios, es importante recalcar que dichos ejes fueron identificados de los planes de estudios actuales para el área de parvularia en donde se pudo verificar que algunos de ellos podían ser resueltos en una sola lamina en lugar de realizarlos en dos o más de ellas.
4. **Indicadores de logro:** básicamente es lo que se busca identificar en el niño como resultado de cada ejercicio.
5. **Proceso didáctico:** en este apartado se explican las actividades tanto previas como después a la hora de trabajar cada ejercicio, cada uno de ellos posee su propio método de realización y es indispensable conocer bien cada uno de ellos

antes de ponerlo en práctica con el menor; dicho proceso se divide en 3 partes las cuales son:

- **Inicio:** son todas las actividades que deben resolverse antes de que el niño empiece a trabajar con cada ejercicio, es un proceso corto y de breve duración consistiendo en la mayoría de los casos en la preparación del ambiente de trabajo, lectura de ciertos textos que estimulen al menor en la realización del ejercicio, canciones si es necesario, entre otros.
 - **Desarrollo:** por lo general en este apartado es el menor quien tiene el papel protagónico en donde el participa activamente en el desarrollo de cada ejercicio guiado gracias al docente, quien debe tomar el rol de un ente de apoyo y trabajar en conjunto con el niño.
 - **Culminación:** la parte final del ejercicio, en este apartado el tutor, docente o padre de familia debe mostrarle al menor el logro alcanzado mediante el ejercicio, por lo general se limita a realizarle interrogantes al niños sobre qué ha aprendido y que beneficios le ha dejado la actividad que acaba de realizar.
6. **Materiales:** se anexa en la hoja de ejercicios los materiales que deben ser empleados en el desarrollo de cada ejercicio, por lo general siempre son elementos de fácil manejo y rápida accesibilidad los cuales no deben generar ningún tipo de malestar en el menor a la hora de su utilización.
7. **Texto de lectura:** en algunas ocasiones es necesaria alguna lectura específica o canción para la realización óptima de la actividad por lo cual dentro de las hojas de ejercicios podremos encontrar más de alguna vez este apartado en donde se le explica al docente el uso correcto de tal texto y así pues pueda aplicarlo en el desarrollo de la lámina en conjunto con el niño.

Cada revista posee al final una breve sección de notas en las que el docente encargado tiene la opción de poder realizar observaciones sobre el transcurso de cada ejercicio recordando que a pesar que el método de trabajo aquí planteado se ha hecho lo más

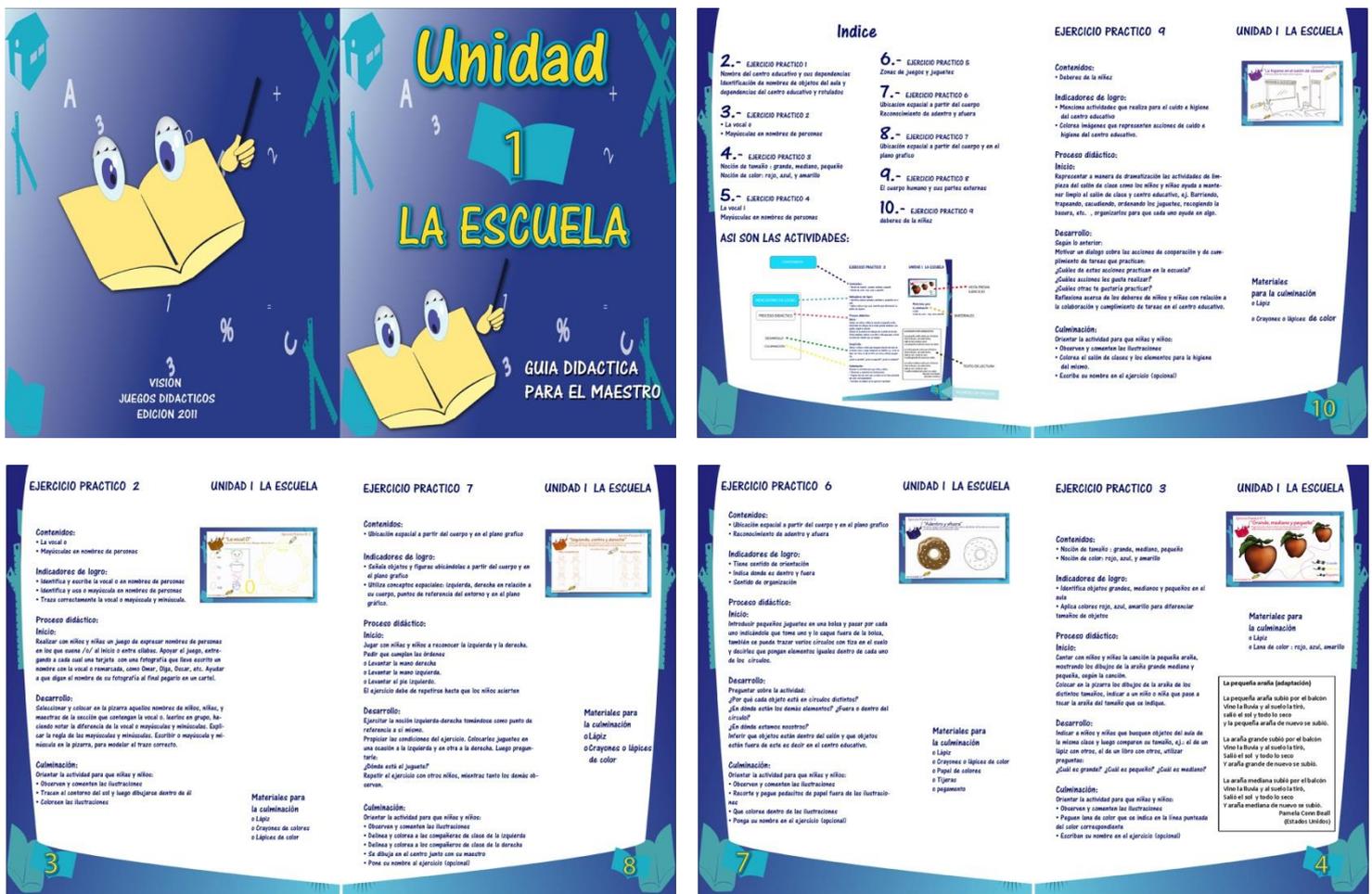
generalizado posible en algunos casos será necesaria de la experiencia del docente en el área para poder enfrentar situaciones que resulten en algunas ocasiones, esto gracias al enunciado: “Cada niño es un mundo”.

3.3.3.4 Diseño de revistas.

Cada revistas fue elaborada con el mismo estilo grafico representativo que se ha venido trabajando en cada libretilla de trabajo, tales como las gamas cromáticas, el recurso de las mascotas, símbolos que familiaricen al docente con el concepto de la carpeta didáctica y tipografías similares con respecto a las ya utilizadas dentro de las libretillas de trabajo, cabe destacar que el diseño de una guía al maestro no solo se limitó a las 5 libretillas de trabajo; sino también se diseñó un manual de ejercicios para el cd interactivo en el cual se explica detalladamente la forma más recomendada de resolver cada ejercicios virtual, dicho manual se puede encontrar dentro del cd mismo y puede ser descargado en cualquier momento por el usuario para así, al igual que en las libretillas de trabajo, se pueda trabajar de la mano con una guía para el óptimo desempeño de cada actividad.

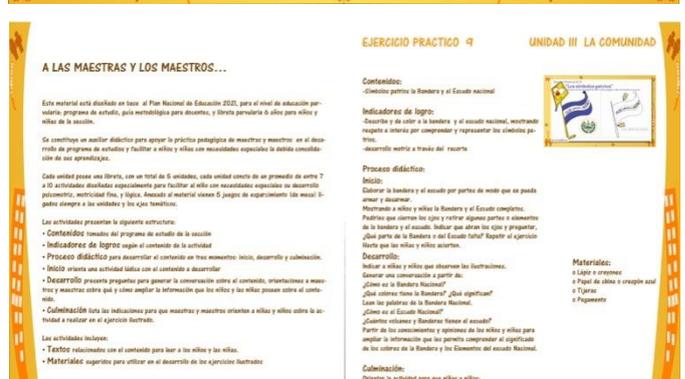
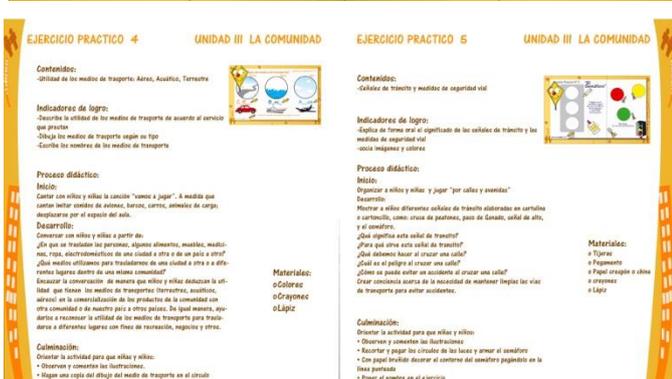
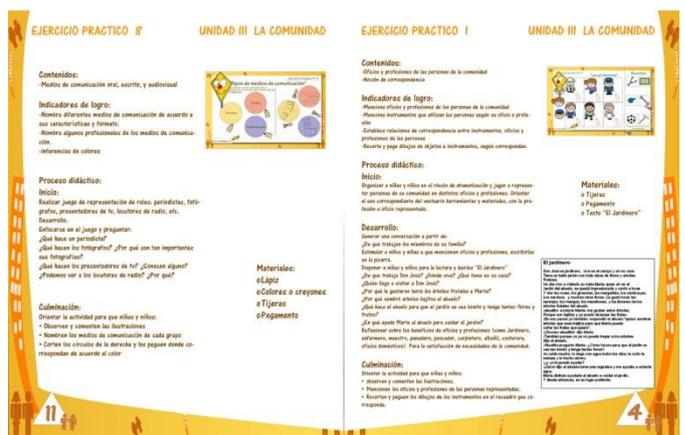
- **Diseño de revista unidad I: la escuela**

Imagen 17: diseño de revista unidad I



• Diseño de revista unidad III: la comunidad

Imagen 19: diseño de revista unidad III



Fuente: Carpeta especializada, Fredy Merino

• **Diseño de revista unidad IV: la naturaleza**

Imagen 20: diseño de revista unidad IV

Unidad 4

LA NATURALEZA

GUIA DIDACTICA PARA EL MAESTRO

VISION
JUEGOS DIDACTICOS
EDICION 2011

INDICE	NOTAS
A las maestras y maestros pag. 1	
Ejercicio practico No. 1 pag. 3 Conozcamos la naturaleza	Aprendizaje asi son las actividades pag. 2
Ejercicio practico No. 2 pag. 4 Zonas seguras	
Ejercicio practico No. 3 pag. 5 El clima lluvioso y soleado.	
Ejercicio practico No. 4 pag. 6 Los fenomenos naturales	
Ejercicio practico No. 5 pag. 7 Partes de la planta	
Ejercicio practico No. 6 pag. 8 Ciclo de vida de las plantas	
Ejercicio practico No. 7 pag. 9 Habitat de los animales	
Ejercicio practico No. 8 pag. 10 Los animales	
Ejercicio practico No. 9 pag. 11 Alimentos de origen animal	
Ejercicio practico No. 10 pag. 12 Alimentos de origen vegetal.	

APRENDIZAJE

PINTA A LOS ANIMALES

ASI SON LAS ACTIVIDADES :

EJERCICIO PRACTICO No. 9	UNIDAD IV LA NATURALEZA	EJERCICIO PRACTICO No. 1	UNIDAD IV LA NATURALEZA
<p>Contenido Alimentos de origen animal Indicadores de logro Logra realizar y entender los trazos y colorearlos en la dirección correcta.</p> <p>Inicio Traza el camino que lleva al alimento de origen animal y luego colorealo. Brindarle ayuda y supervisión mientras trabaja y asegurarse a hasta que termine con el ejercicio asignado.</p> <p>Desarrollo Disponer de material didáctico colores variados. Que el niño y la niña sepa reconocer los alimentos de origen animal.</p> <p>Culminación Orientar la actividad para que los niños y niñas: Observen y comenten los dibujos. Mencionar e identificar los diferentes tipos de alimento de origen animal.</p>	<p>UNIDAD IV LA NATURALEZA</p> <p>Materiales o Lápices o Borrador</p>	<p>Contenido Conocemos la naturaleza Indicadores de logro Menciona adecuadamente la figura al momento de contar los insectos de acuerdo a su forma original. Reconoce a que insecto pertenece cada insecto y dibuja de manera correcta y en el espacio que se le da.</p> <p>Inicio Que la niña y la niña reconozca y peguen en los espacios en blanco la figura que corresponde. Brindarle ayuda y supervisión mientras trabaja y asegurarse hasta que termine con el ejercicio asignado.</p> <p>Desarrollo Disponer de material didáctico de pegamento y tijeras. Escuchar sobre el medio ambiente que observamos en el entorno. Que peguen en los espacios correspondientes los insectos que muestran.</p> <p>Culminación Orientar la actividad para que los niños y niñas: Que la niña comprenda la importancia de que observamos en el entorno. Que el niño y la niña hablen acerca de su entorno natural.</p>	<p>UNIDAD IV LA NATURALEZA</p> <p>Materiales o Tijeras o Pega</p>

EJERCICIO PRACTICO No. 2	UNIDAD IV LA NATURALEZA	EJERCICIO PRACTICO No. 7	UNIDAD IV LA NATURALEZA
<p>Contenido Zonas seguras Indicadores de logro Reconocer afirmaciones y negaciones Comprender la importancia, la utilidad que se da de tener a estos animales y vegetales. Inicio Que la niña escriba con la ayuda del profesor si en las zonas seguras y NO en las zonas de peligro. Brindarle ayuda y supervisión mientras trabaja y asegurarse a hasta que termine con el ejercicio asignado.</p> <p>Desarrollo Disponer de material didáctico de escritura. Explicarle que es una zona de seguridad y una zona de peligro. Que el niño y la niña sepa reconocer y diferenciar por medio de las ilustraciones las zonas seguras y las de peligro.</p> <p>Culminación Orientar la actividad para que los niños y niñas: Que la niña comprenda y marque las zonas seguras y las NO seguras con dibujo. Que exprese lo que aprendió y entendió de las zonas seguras y no seguras</p>	<p>UNIDAD IV LA NATURALEZA</p> <p>Materiales o Lápices o Borrador</p>	<p>Contenido Habitat de los animales. Indicadores de logro Reconocer, escuchar y seguir los animales que pertenecen a un grupo específico de hábitat. Asesorar y hacer los colores que se adecuan al tipo de hábitat de cada animal. Inicio Corta a los animales y dibuja otro que que conozcas que vive en el hábitat correspondiente. Disponer de material didáctico colores, lápiz y borrador. Brindarle ayuda y supervisión mientras trabaja y asegurarse a hasta que termine con el ejercicio asignado.</p> <p>Desarrollo Que el niño y la niña identifique por medio de los dibujos y las diferencias animales y el grupo de hábitat al cual pertenecen. Que el niño y la niña identifique algún otro animal que pueda entrar en cada grupo de hábitat que se le muestra. Que el niño y la niña se entusiasme y decida realizar el dibujo de algún animal que él/ella conozca de su medio a expresarse</p> <p>Culminación Orientar la actividad para que los niños y niñas: Observen y comenten la ilustración. Mencionar los animales de la ilustración y señalarlos por grupos.</p>	<p>UNIDAD IV LA NATURALEZA</p> <p>Materiales o Colores</p>

EJERCICIO PRACTICO No. 6	UNIDAD IV LA NATURALEZA	EJERCICIO PRACTICO No. 3	UNIDAD IV LA NATURALEZA
<p>Contenido Ciclo de vida de las plantas. Indicadores de logro Comprender cuál es el ciclo de vida de las plantas y mencionar a que otro puede asemejarse entre animales. Inicio Colorar cada círculo de la derecha según el color que le corresponde. Brindarle ayuda y supervisión mientras trabaja y asegurarse a hasta que termine con el ejercicio asignado.</p> <p>Desarrollo Disponer de material didáctico colores variados. Que el niño y la niña sepa colorear el paso a paso el ciclo de vida de las plantas. Que sepa señalar los colores que se le exige en el ejercicio.</p> <p>Culminación Orientar la actividad para que los niños y niñas: Observen y comenten acerca del ciclo de vida de las plantas. Mencionar e identificar los colores</p>	<p>UNIDAD IV LA NATURALEZA</p> <p>Materiales o Colores</p>	<p>Contenido El clima lluvioso y soleado. Indicadores de logro Ser observador Conocer e identificar fácilmente en un mapa geográfico las zonas de clima lluvioso y soleado. Inicio Buscar las diferencias entre las dos imágenes y reconocer en un círculo. Brindarle ayuda y supervisión mientras trabaja y asegurarse hasta que termine con el ejercicio asignado.</p> <p>Desarrollo Disponer de material didáctico de escritura. Que la niña y la niña señalen la diferencia entre un clima lluvioso y soleado. Cree una conversación y realice preguntas como: ¿Por qué llueve más en un lado? ¿Por qué llueve menos en el otro? ¿Por qué llueve más en un lado? ¿Por qué llueve menos en el otro? ¿Por qué llueve más en un lado? ¿Por qué llueve menos en el otro? ¿Por qué llueve más en un lado? ¿Por qué llueve menos en el otro?</p> <p>Culminación Orientar la actividad para que los niños y niñas: Observen y comenten las diferencias que encuentran entre los dibujos. Mencionar e identificar las diferencias</p>	<p>UNIDAD IV LA NATURALEZA</p> <p>Materiales o Colores o Lápices o Borrador</p>

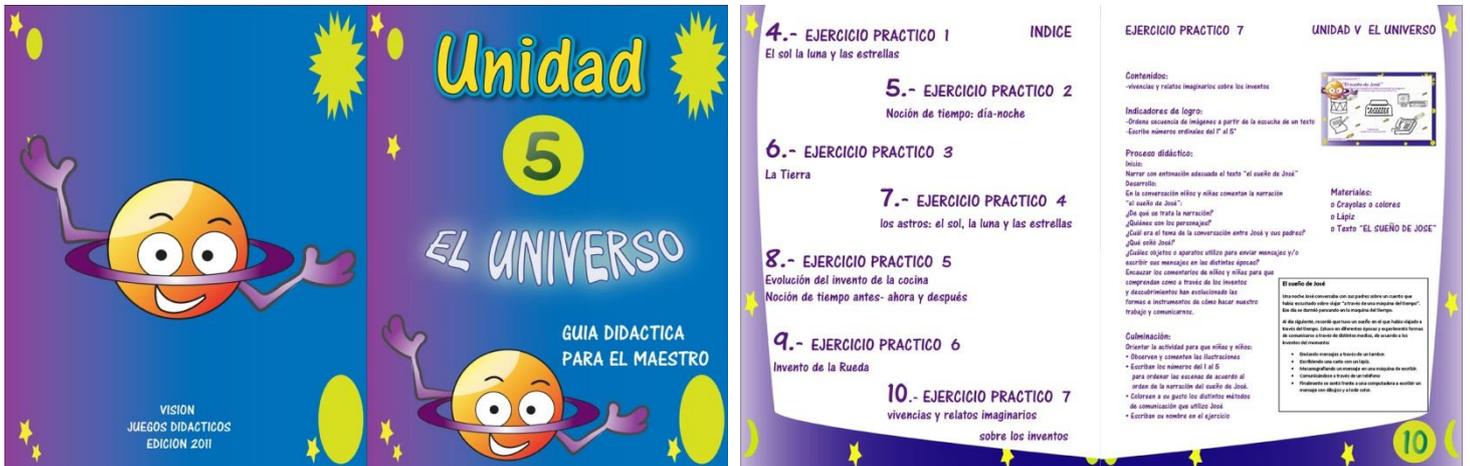
EJERCICIO PRACTICO No. 4	UNIDAD IV LA NATURALEZA	EJERCICIO PRACTICO No. 5	UNIDAD IV LA NATURALEZA
<p>Contenido Los fenómenos naturales Indicadores de logro Aprender a contar por medio de ilustraciones un caso de sismo. Lograr reconocer los fenómenos meteorológicos. Inicio Disponer de material de escritura. Que el niño y la niña escriba el resultado de 1 o los fenómenos naturales que existen para por medio de estos conozca los diferentes castigos. Que el niño y la niña logre reconocer fenómenos meteorológicos de clima. Cortar el número exacto de cada imagen dentro del recuadro.</p> <p>Desarrollo Que el niño y la niña utilice las ilustraciones de 1 o los fenómenos naturales que existen para por medio de estos conozca los diferentes castigos. Que el niño y la niña logre reconocer fenómenos meteorológicos de clima. Cortar el número exacto de cada imagen dentro del recuadro.</p> <p>Culminación Orientar la actividad para que los niños y niñas: Observen y comenten las ilustraciones. Mencionar que castigos son los que tienen cada uno de los fenómenos.</p>	<p>UNIDAD IV LA NATURALEZA</p> <p>Materiales o Lápices o Borrador</p>	<p>Contenido Partes de la planta Indicadores de logro Conocer cada una de las partes que conforman la planta Inicio Que el niño y la niña corte y reanuncie un pedazo de papel haciendo un rollo con los manos y pegarlo en dirección, cubriendo así las partes de la planta que corresponden al dibujo. Brindarle ayuda y supervisión mientras trabaja y asegurarse a hasta que termine con el ejercicio asignado.</p> <p>Desarrollo Disponer de material didáctico colores variados. Que el niño y la niña vayan comprendiendo paso a paso las partes de las plantas. Que sepa señalar los colores que se le exige en el ejercicio.</p> <p>Culminación Orientar la actividad para que los niños y niñas:</p>	<p>UNIDAD IV LA NATURALEZA</p> <p>Materiales o Tijeras o Pega o Lana</p>

EJERCICIO PRACTICO No. 10	UNIDAD IV LA NATURALEZA	A LAS MAESTRAS Y LOS MAESTROS
<p>Contenido Alimentos de origen animal Indicadores de logro Escribir un cartel del resumen. Reconocer los colores como indicadores de las palabras seguras y seguras. Inicio Escriba una letra "M" el alimento es vegetal y una "A" el alimento es animal. Reconocer los colores como indicadores de las palabras seguras y seguras. Brindarle ayuda y supervisión mientras trabaja y asegurarse hasta que termine con el ejercicio asignado.</p> <p>Desarrollo Disponer de material didáctico de escritura. Que el niño y la niña sepa colorear los alimentos de origen animal y vegetal. Observar y comentar acerca del ciclo de vida de las plantas que corresponden a la imagen.</p> <p>Culminación Orientar la actividad para que los niños y niñas: Observen y comenten los dibujos. Mencionar e identificar los tipos de alimentos.</p>	<p>UNIDAD IV LA NATURALEZA</p> <p>Materiales o Lápices o Borrador</p>	<p>A LAS MAESTRAS Y LOS MAESTROS</p> <p>Este material está diseñado en base al Plan Nacional de Educación 2025, para el nivel de educación primaria: programa de estudio, para metodología para docente, y libros para el niño y la niña de la escuela.</p> <p>Se diseñó un taller didáctico para apoyar la práctica pedagógica de maestras y maestros en el desarrollo de programas de estudio y facilitar a niños y niñas una metodología adecuada a los contenidos de los aprendizajes.</p> <p>Cada unidad posee una libreta, con un total de 6 unidades, cada unidad consta de un pretexto de entre 7 a 10 actividades diseñadas especialmente para facilitar al niño con necesidades educativas un desarrollo psicomotor, intelectual, físico, y lógico. Asimismo el material viene 5 juegos de entretenimiento de nivel básico acorde a las unidades y los que brindan.</p> <p>Las actividades presentan la siguiente estructura:</p> <ul style="list-style-type: none"> Contenido temático del programa de estudio de la unidad Indicadores de logro según el contenido de la actividad Inicio Desarrollo Culminación <p>Las actividades incluyen:</p> <ul style="list-style-type: none"> Tareas orientadas a la comprensión de los niños y niñas.

Fuente: Carpeta especializada, Zuleyma Campos

• **Diseño de revista unidad V: el universo**

Imagen 21: diseño de revista unidad V



Fuente: Carpeta especializada, Fredy Merino

• Planes de estudio

Imagen 22: Planes de estudios para docentes



Parvularia

3 años

Mi nombre es _____

Estudio en _____



Eje Temático 5.1 Astros y planetas

Contenido: - El Sol, la Luna, los astros y la Tierra
- Fases de la Luna

Indicadores de logro:

- Reconoce imágenes de los astros como el Sol, la Luna, los astros y el planeta Tierra a partir de características de forma y color.
- Difere por la memorización de palabras, poemas y canciones referidos a los astros y planetas.
- Lee y escribe palabras con las consonantes estudiadas.

Proceso dialéctico

Inicio
Contar con niños y niñas estrellas.

Desarrollo
Generar una conversación a partir de:
- ¿Cómo es el Sol y qué puede hacer? ¿y la Tierra?
- ¿Cuál es el otro que ilumina por la noche?
- ¿Quiénes viven en la Luna?
Ampliar y profundizar en el tema, de acuerdo a las motivaciones e inquietudes de niños y niñas.

Cierre
Dibujar la actividad para que niños y niñas:
- Observen y comenten las ilustraciones.
- Lean los nombres de los astros.
- Dibujen de noche el Sol y de día las estrellas.
- Pongan palabras de la Luna.
- Dibujen de verde el continente y de azul las mareas del planeta Tierra.

Estrella
Bella, bella estrella
en el cielo tan bonita
deja el cielo y ven acá
a jugar conmigo ya.



Unidad 3 La comunidad

En esta unidad podrás...

Eje Temático 3.1	Eje Temático 3.2	En el Eje Temático 3.3	En el Eje Temático 3.4
<ul style="list-style-type: none"> Identificar y nombrar instituciones de servicio y espacios recreativos de la comunidad. Nombrar oficios y profesiones de las personas de la comunidad. Identificar y mencionar actividades, herramientas e instrumentos que utilizan las personas según su oficio o profesión. Describir servicios que prestan instituciones de la comunidad. Mencionar medidas de seguridad ante situaciones de riesgo en la comunidad. Describir tradiciones y costumbres de la comunidad. Nombrar y describir lugares históricos y culturales de la comunidad. Escuchar y nombrar relatos, historias, cuentos, mitos, dichos de la comunidad. 	<ul style="list-style-type: none"> Nombrar y clasificar medios de transporte, según la vía de desplazamiento. Explicar la utilidad de los medios de transporte para la vida de las personas. Escuchar o inventar relatos fantásticos acerca de los medios de transporte. Comparar y clasificar medios de transporte antiguos y actuales. Explicar el significado de señales de tránsito. Mencionar y practicar medidas de seguridad vial. 	<ul style="list-style-type: none"> Nombrar los diferentes medios de comunicación de acuerdo a sus características y formatos. Explicar la función de los medios de comunicación en la sociedad. Nombrar algunos trabajos de los medios de comunicación. Explicar el uso e importancia de los medios de comunicación para la vida de las personas. Clasificar y agrupar medios de comunicación según características. 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar y nombrar los símbolos patrios. Participar con interés y respeto en actividades cívicas. Contar y memorizar el coro y la primera estrofa del Himno Nacional. Recitar y memorizar la primera estrofa de la Oración a la Bandera Nacional. Narrar hechos históricos. Nombrar algunos símbolos representativos de la comunidad. Practicar danzas y cantar canciones tradicionales de la comunidad.
<ul style="list-style-type: none"> Realizar diferentes trazos. Pintar y colorear. Recortar y plegar. Hacer retratos, ruididos, estirados, magacón. 	<ul style="list-style-type: none"> Leer y escribir los números hasta 9. Trazar correctamente los números del 1 al 9. Identificar formas y figuras planas en objetos y figuras. Elaborar dibujos combinando figuras planas. Sumar hasta 9. Formar el cero. Formar la primera decena. 	<ul style="list-style-type: none"> Leer y escribir palabras conocidas del entorno. Completar palabras y textos cortos a los que les faltan vocales o consonantes m, p, s y l. Leer y escribir palabras y textos cortos con las consonantes m, p, s y l. Observar y comentar endógenos. 	

Fuente: <http://www.mined.gov.sv/>

3.3.3.5 El libro de trabajo.

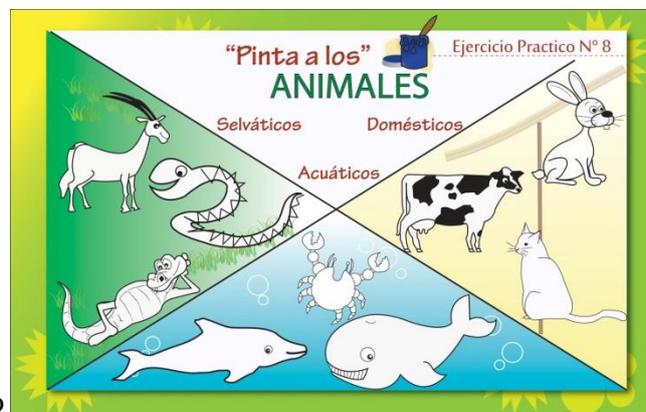
Para continuar con el contenido de nuestra carpeta didáctica se tomó la decisión de elaborar nuestro libro de trabajo, este como ya se mencionó anteriormente y a diferencia de la mayoría de carpetas didácticas que solamente especifican partes con juegos de entretenimiento para una temática en específica, se dividió en este caso en 5 unidades correspondientes a las unidades que están estipuladas dentro del plan de estudios para el nivel de parvularia, desde la unidad I que es la escuela hasta la unidad V llamada el universo, cada unidad contiene un aproximado entre 6 a 9 temas, siendo cada tema abordado por un ejercicio didáctico en específico.

3.3.3.6 Diseño de Ejercicios.

Como ya se había mencionado al principio de este apartado, cada carpeta posee un número estimado de ejercicios de entre 6 a 10 ejercicios con variaciones dependiendo del total de temas que se abarcaron de cada unidad con respecto al programa de estudio de parvularia en edades de 3 a 6 años, ahora bien, para la elección de esos temas se debe de tener muy en cuenta que esos temas y ejercicios que son descritos dentro del programa de estudio fueron diseñados para una institución de enseñanza regular, mas no así para una institución que atienda niños con capacidades especiales, por lo cual es recomendable seleccionar los temas que más se puedan ajustar al entorno de nuestros niños y modificarlos lo menor posible sin dañar el objetivo que el tema busca alcanzar.

Imagen 23: Ejemplo ejercicio

Todo lo anteriormente dicho vendría siendo la teoría en lo que respecta al diseño de ejercicios, ya que el ajustar un tema a un ejercicio práctico para niños con capacidades especiales requiere una simplificación bastante amplia de lo que en un principio sería el ejercicio original, sin embargo el objetivo del ejercicio no debe perderse, en algunas ocasiones

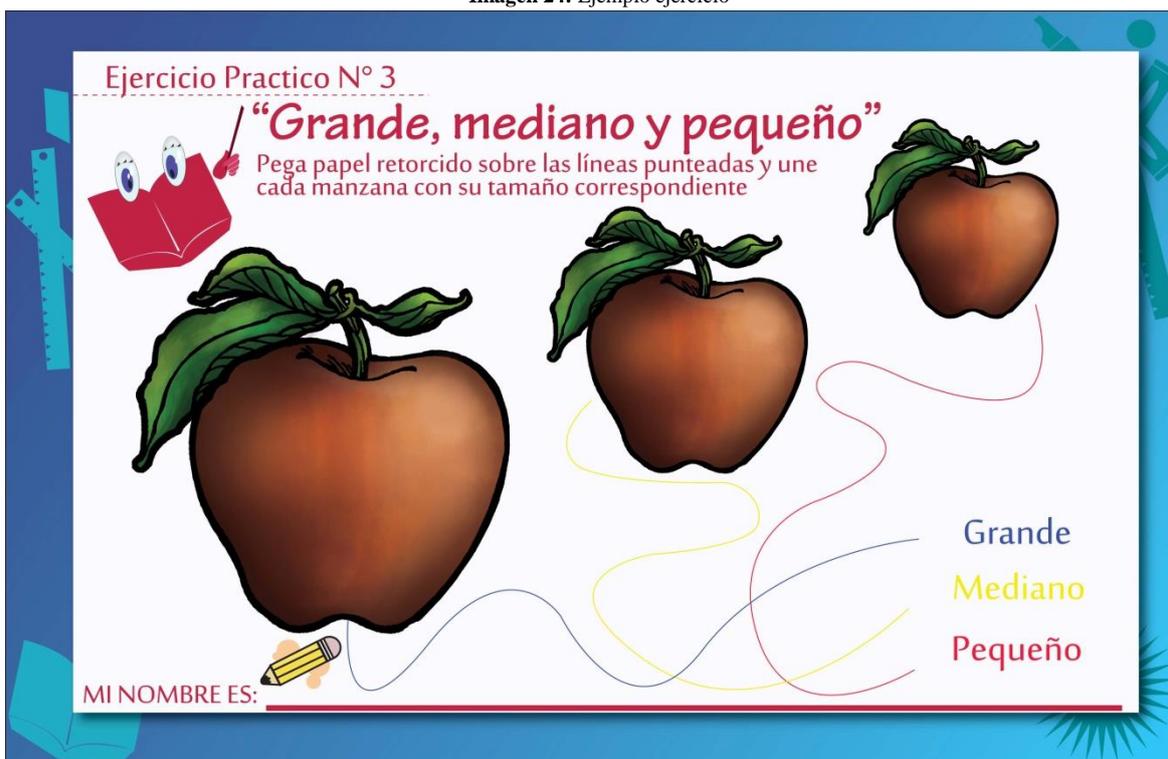


Fuente: Carpeta especializada, Fredy Merino

incluso un tema dentro de los programas de estudio originales esta subdividido o se repite varias veces pero de diferente manera esto, pues, para que en el proceso de enseñanza los niños capten en mejor medida los contenidos que se pretenden impartir, claro recordemos que estos programas son hechos para ser vistos a lo largo de todo un año escolar, cosa que nuestra carpeta solo tiene un par de días por alcanzar, por lo cual, algunos de esos temas se fusionan y se saca un ejercicio práctico que es incorporado dentro de la libreta de trabajo y ajustado en el orden cronológico del desarrollo de cada unidad.

3.3.3.7 Diagramación de ejercicios.

Imagen 24: Ejemplo ejercicio



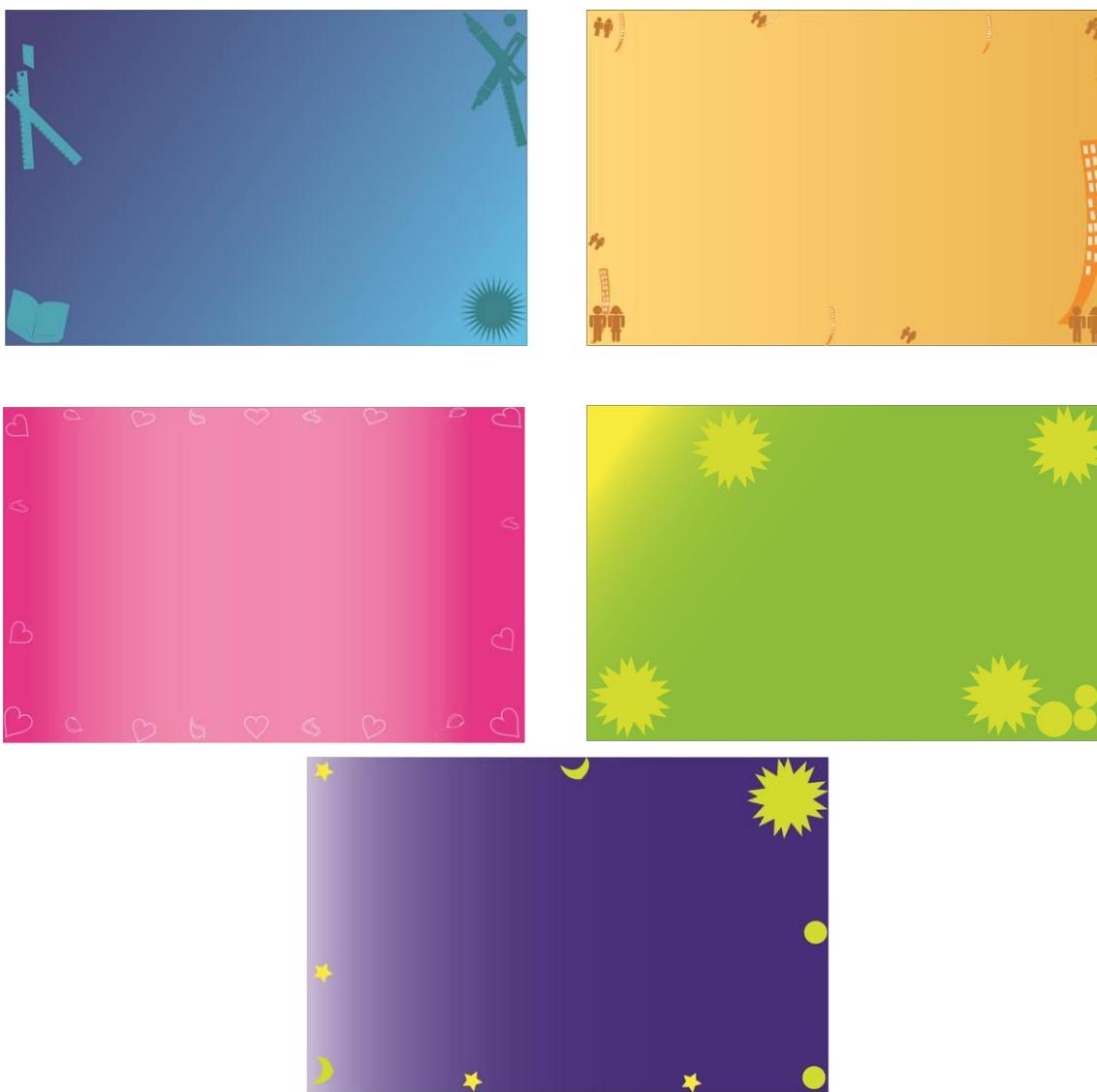
Fuente: Carpeta especializada, Francisco Coto

Cada ejercicio está diseñado en un formato de 17 pulgadas X 11 pulgadas (tabloide), y está compuesto por dos partes, la primera es un margen que funciona como contorno para la figura principal el cual varia de color dependiendo de la unidad a la que pertenezca el

ejercicio, existen 5 diseños diferentes unos por cada unidad, cabe recalcar que este diseño no es el mismo que presentan de fondo las portadas de cada libreta, más aun así estos conservan varios elementos que hay en esas portadas, un ejemplo claro es en la unidad I donde los motivos del libro abierto y las reglas y colores existen tanto en el diseño de fondo de la portada de dicha unidad como en el diseño de fondo dentro de la libreta misma.

Se pensó en la temática de la unidad para tomarlo como punto de partida en la creación del diseño en cada parte de la libreta, los elementos gráficos que llevan de fondo en cada unidad son iconos en alto contraste relacionados, por ejemplo, en la unidad llamada “El Universo” se utilizaron figuras como estrellas, círculos; en la unidad llamada “Mi Comunidad”, se ocuparon edificios con iconos como la bandera para la escuela, la cruz para la iglesia, un techo para el hogar, así también los iconos de unas personas elaborados lo más sencillo posible. Los colores utilizados para cada fondo son los siguientes colores, el azul, el verde, el magenta, el naranja y el violeta (ver imagen 25). Todo este diseño se mantiene en las 5 unidades, cada uno similares en forma pero no en iconos y colores.

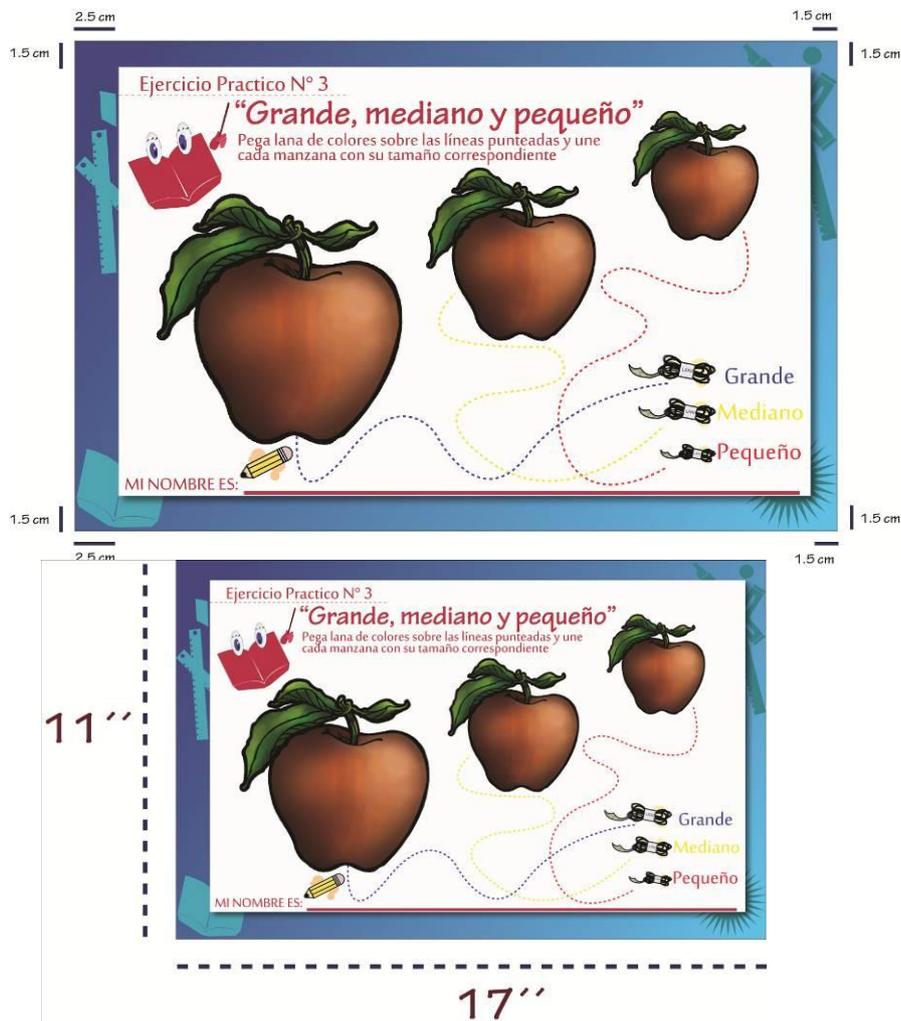
Imagen 25: Estilos de fondos



Fuente: Carpeta especializada, Francisco Coto

La segunda parte en que se divide cada lamina es un recuadro de color blanco a lo que llamaremos “espacio de trabajo” el cual posee una dimensión aproximadamente de 21 cm de ancho por 13 cm de alto, en este recuadro es donde se ubica el contenido en específico de la actividad que el niño va a realizar, esta área comprende 4 secciones:

Imagen 26: Márgenes y medidas



1. Temática y numeración del ejercicio
2. Personaje
3. La actividad a desarrollar con sus respectivas ilustraciones e instrucciones.
4. Un apartado para que se coloque el nombre del niño (entrega al maestro).

Imagen 27: Partes de la lámina de trabajo



Estas 4

secciones abarcan los elementos más primordiales que un ejercicio práctico necesita, además como un toque de personalidad para cada ejercicio a pesar e independientemente de poseer los colores que corresponden a su unidad dados por el fondo con motivos, se le asigna un color a las letras o algún elemento que pudiese ser incluido dentro del área de trabajo, así pues la numeración del ejercicio, el tema principal, la breve explicación y el área del nombre son dispuestas en diferentes colores conforme vayan avanzado por cada ejercicio, esto se pensó además como un extra para lo sugerido en el trabajo de campo de incluir la mayor cantidad de colores posibles dentro del trabajo para que así el niño explore las gamas cromáticas con más libertad y mejore el rendimiento del niño en el desarrollo de los ejercicios, además conforme avanza en cada lamina se dispone una diagramación en zig-zag en lo que refiere a las partes del posicionamiento de las mascotas y la numeración de ejercicio como el tema y la breve explicación.

Cada ejercicio está pensado para ser desarrollado en un máximo de 20 a 30 minutos, aunque esto puede estar sujeto a varios factores dependiendo de materiales, apoyo u algún

otro evento que pudiese surgir; dicho tiempo fue pensado teniendo en consideración las posibles capacidades y entendimiento del niño junto con el apoyo adulto, el cual es absolutamente indispensable en todos los ejercicios. Las impresiones de cada lámina varía entre el Folcote 10 doble cara, el Cover 80 y el Expresión 32, teniendo como resultado un total de 43 láminas de 11x17 y 5 portadas de las mismas medidas.

3.3.4 Diseño de unidades.

Cada unidad está compuesta por su propia libreta de trabajo en la cual encontraremos su correspondiente portada más una serie de láminas ordenadas desde el número 1 hasta llegar a su último ejercicio, están dispuestos para que el niño en compañía indispensable de su tutor o profesor(a) realicen el ejercicio y al finalizarlo el niño con la ayuda de un adulto escriba su nombre como muestra que concluyo exitosamente el eje temático y así pues pueda continuar con la siguiente actividad, la dificultad entre cada ejercicio va variando desde los ejercicios más simple como son los de asociación o coloreo hasta ejercicios más complicados como el de recorte y pega de figuras.

3.3.4.1 Unidad I La Escuela

Imagen 28: Portada Unidad I



Fuente: Carpeta especializada, Francisco Coto

Esta es la primera libreta que compone el libro de trabajo que fue mencionado en el apartado anterior, según el Ministerio de Educación de El Salvador el plan de estudios correspondiente al nivel de parvularia en las edades de 3 a 6 años¹⁰ consta de 5 unidades didácticas de las cuales “La Escuela” es la primera de ellas, por lo cual nuestra primera libreta de trabajo corresponderá a esta unidad. Se divide en 9 ejercicios correspondientes a ciertos temas elegidos cuidadosamente de los mismos ejes temáticos del programa de estudios para este nivel, es decir, cada ejercicio dentro de esta unidad corresponde a suplir el objetivo de uno o en algunos casos de varios temas encontrados en los diferentes ejes temáticos de la unidad (ver imagen 29), esto con la intención de mantener la relación entre la enseñanza cotidiana con la que el niño obtenga en beneficio de nuestra carpeta.

Imagen 29: Ejes temáticos unidad 1

¹⁰http://www.mined.gob.sv/index.php/index.php?option=com_jdownloads&Itemid=60&task=viewcategory&catid=18

Unidad 1 El centro educativo

En esta unidad podrás...

Ejes Temáticos 1.1 y 1.2

- Leer y escribir el nombre del centro educativo.
- Nombrar las principales dependencias del centro educativo.
- Reconocer el nombre de sí mismo y expresar cómo le gusta que le llamen.
- Leer y escribir su nombre completo.
- Reconocer compañeras, compañeros y personal del centro educativo por su nombre.
- Practicar normas y utilizar expresiones de convivencia en el centro educativo.
- Reconocer el derecho a la educación y recreación.
- Reconocer deberes en actividades y tareas del centro educativo.
- Participar en acciones de orden, limpieza y ornato del centro educativo.

Eje Temático 1.3

- Jugar libremente con los compañeros y las compañeras, mostrando respeto, dirigiendo o proponiendo nuevos juegos.
- Participar en juegos dirigidos, siguiendo indicaciones y respetando las reglas del juego.
- Nombrar y describir juegos y juguetes tradicionales.
- Cantar canciones, repetir rimas, bombas, rondas, trabalenguas y adivinanzas de manera expresiva.
- Identificar objetos de tamaño grande, mediano y pequeño; largos y cortos.
- Ubicar izquierda-derecha, en medio, adelante-atrás, cerca-lejos en relación a su cuerpo, otras personas y objetos.
- Realizar movimientos rítmicos y coordinados con el cuerpo.
- Alternar y coordinar extremidades superiores e inferiores al cambiar de posición, así como caminar, correr y saltar.

Ejes Temáticos 1.4 y 1.5

- Reconocer su cuerpo, mostrando respeto por compañeros y compañeras, a partir de las diferencias físicas y de género.
- Nombrar y señalar las partes externas del cuerpo.
- Nombrar correctamente los genitales.
- Nombrar órganos externos e internos del cuerpo y explicar funciones principales.
- Reconocer y practicar hábitos de higiene y cuidados que requiere el cuerpo.

Actividades de la unidad:

- Pintar y colorear imágenes.
- Recortar y pegar imágenes.
- Hacer retorcidos, bruñidos, estrujados, rasgados de papel y modelado para decorar imágenes.
- Nombrar y aplicar colores rojo, azul y amarillo.
- Combinar colores rojo, azul, amarillo, blanco y negro para crear nuevos colores: verde, anaranjado, morado y café.
- Mencionar palabras que tienen sonido inicial de vocal.
- Trazar correctamente las vocales.
- Leer y escribir las vocales en palabras y textos cortos.
- Observar y comentar imágenes.

Fuente:

http://www.mined.gob.sv/index.php/index.php?option=com_jdownloads&Itemid=60&task=viewcategory&catid=18

Diseño de elementos.

- **Mascota.**

Para el diseño de todo nuestro libro de trabajo se diseñaron 5 diferentes mascotas, una por cada unidad, ajustada en relación con las características de las temáticas a abordar dentro de cada libreta, para nuestra primera unidad se diseñó como primer personaje a un librito llamado “Profesor Libro” es un personaje que en cada ejercicio hace una breve indicación del ejercicio y que en cada lamina aparece con un color diferente el cual corresponde al color que

se le haya asignado a dicho ejercicio, es el único personaje de los 5 creados para la carpeta didáctica que tiene este distintivo por ser el de la primera unidad, además aparece ubicado en la portada al igual que sus otros compañeros lo hacen en sus libretas correspondientes;

Imagen 30: Mascota primera unidad



Fuente: Carpeta especializada, Francisco Coto

en el Cd interactivo es un personaje que te va guiando en los 2 juegos interactivos que le corresponden a esta unidad.

- **Diseño de portada**

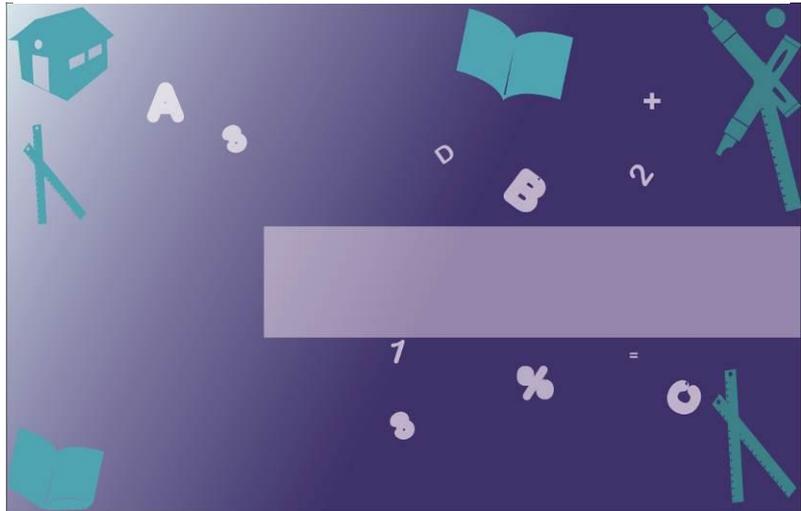
Para la elaboración de la portada se tomó como color principal el color azul por ser este el color asignado al programa de estudio de la Unidad I, se tomó esta decisión por considerar que a más que sea el niño quien realice los ejercicios siempre

hay que mantener una línea grafica en todo elemento y

pues al mantener los tonos azules para la primera unidad, el magenta para la segunda, etc. se mantendrá un orden en la paleta cromática dentro de la carpeta y una mejor diferenciación entre cada ejercicio.

Ahora bien en lo que respecta al diseño de la portada (Ver imagen 28) se colocó como protagonista principal de la composición a la mascota asignada para la unidad, en tonos amarillos, con el objetivo de resaltar el personaje y facilitarle al niño el reconocimiento de este posteriormente dentro de la carpeta.

Imagen 31: Fondo portada unidad 1



Fuente: Carpeta especializada, Francisco Coto

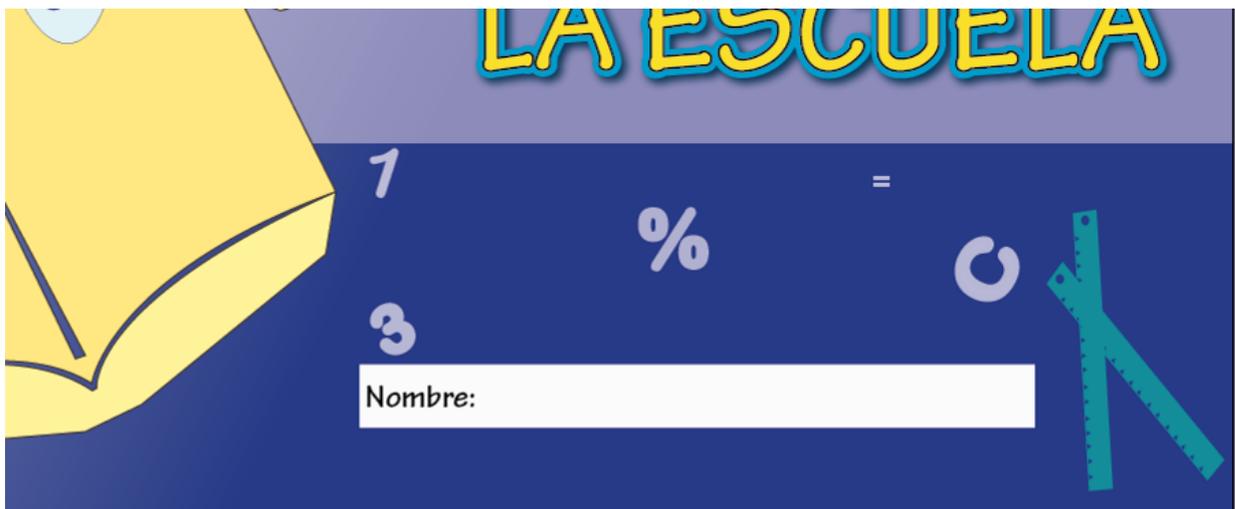
Imagen 32: Tipografía portada unidad 1



Fuente: Carpeta especializada, Francisco Coto

En lo que respecta a tipografía el diseño que se empleó fue basado en el tipo de letra “Tekton Pro” con un tamaño de 114 puntos, se eligió esta tipografía por ser una tipografía fácil de leer y de entender, además por simular en cierta medida los trazos libres que pudiesen surgir con un crayón o plumón, objetos que usan en gran medida nuestro público objetivo que son los niños especiales, esta tipografía se usó en las demás portadas así como también dentro de los ejercicios para escribir los nombres de temas; además se mantuvo el uso de tonos fríos pero conjugándolos con el amarillo con el fin de mantener un balance en la gama cromática y así despertar la creatividad en el subconsciente de los niños, esto claro acompañado nuevamente por la silueta de un libro abierto recordando a la mascota de la unidad y por consiguiente el concepto de toda la libreta de la Unidad I.

Imagen 33: Detalle portada unidad I



Fuente: Carpeta especializada, Francisco Coto

Se incluye además el nombre de la unidad siempre con la misma tipografía usada anteriormente y se añade un espacio en blanco donde el tutor o si es posible el mismo niño pueda nombrar a su libreta con su nombre correspondiente.

- **Ejercicios prácticos.**

Esta unidad posee un total de 9 ejercicios prácticos los cuales abarcan los ejes temáticos o temas que más se adecuaron a las necesidades que nuestra carpeta didáctica especializada pueda tener, ahora bien el desarrollo de cada uno de los ejercicios depende en el 80% de la supervisión y apoyo de un ente adulto en conjunto con el niño, ya sea un tutor, un docente

o algún familiar, de lo contrario la finalidad de dichos ejercicios no podrá llegarse a completar; además para el desarrollo óptimo también es necesario el uso de la guía del maestro que esta adjunta en el contenido de la carpeta, el tipo de ejercicios que abarca esta unidad se limita a mas que todo al coloreo, y el libre trazo con crayolas y colores así como también el conteo de figuras y solo un ejercicio de corte y pega. A continuación se muestran los ejercicios resueltos para el uso dentro de esta unidad:

Imagen 34: Ejercicios prácticos unidad I

Ejercicio Practico N° 1

Escribe el nombre de tu escuela
Traza y luego colorea las líneas punteadas que están a continuación:

MI NOMBRE ES: _____

Ejercicio Practico N° 2

“La vocal O”
Traza el contorno del sol y dibújate dentro de el

Soy yo:

MI NOMBRE ES: _____

Ejercicio Practico N° 3

“Grande, mediano y pequeño”
Pega papel retorcido sobre las líneas punteadas y une cada manzana con su tamaño correspondiente

Grande
Mediano
Pequeño

MI NOMBRE ES: _____

Ejercicio Practico N° 4

“La vocal i”
Cuenta cuantos objetos hay de cada palabra y escribe el número en su casilla correspondiente

Bomba
Educación, educación necesitamos los niños y las niñas de toda la nación.

¿Cuántos?

El mán El glú La glesia

MI NOMBRE ES: _____

Ejercicio Practico N° 5

“Nuestros juguetes”
Colorea las figuras que aparecen a continuación:

A jugar
Vamos todos, vamos todos vamos todos a jugar; brincos, brincos jugaremos al subir y bajar, correremos, bailaremos, uno, dos, tres hasta sudar.

MI NOMBRE ES: _____

Ejercicio Practico N° 6

“Adentro y afuera”
Recorta y pega trozos de papel de colores alrededor de las donas sin tocarlas y colorea dentro de la doná sin color

MI NOMBRE ES: _____

Ejercicio Practico N° 7

“Izquierda, centro y derecha”

Delinea y colorea a tus compañeros de clase a la derecha y a tus compañeras a la izquierda, luego dibújate al centro junto a tu profesor (a).

Mis compañeras

Mi profesor(a) y yo:

Mis compañeros

MI NOMBRE ES:

Ejercicio Practico N° 8

“Las partes del cuerpo humano”

Une con lana las piezas iguales y luego colorea a tus dos compañeros de clase

El niño

La niña

Cuido mi cuerpo (Solo para los niños)

Soy niño. he crecido, me he desarrollado a pesar de todos los cambios, sigo siendo yo mismo. Si duermo, me alimento y hago ejercicio, creceré adecuadamente.

Cuido mi cuerpo (Solo para las niñas)

Soy niña. he crecido, me he desarrollado a pesar de todos los cambios, sigo siendo yo misma. Si duermo, me alimento y hago ejercicio, creceré adecuadamente.

Cabeza

Tronco

Extremidades

MI NOMBRE ES:

Ejercicio Practico N° 9

“La higiene en el salón de clases”

Colorea tu salón de clases como tu gustes.

BIENVENIDOS AL SALON DE CLASES

LA HIGIENE

MI NOMBRE ES:

Fuente: Carpeta especializada, Francisco Coto

3.3.4.2 Unidad II La Familia

Imagen 35: Portada unidad II



Fuente: Carpeta especializada, Zuleyma Campos

La familia es la segunda unidad que abarca el programa de estudios de parvularia, en esta unidad se aborda la primera institución que todo niño llega a conocer, y es pues, el ceno familiar, es muy importante que el niño logre identificar el concepto lo más rápidamente ya que la mayor parte de su educación la aprenderá de este mas no de la escuela; los colores elegidos para esta unidad son los tonos del magenta con leves degradados, aplicando combinaciones con el blanco y rosas pálidos. Se mantiene la misma tipografía que en la primera unidad la cual es la “Tekton Pro” con un valor de puntaje de 114, ahora bien la idea de utilizar siempre tipografías en grandes dimensiones es pues porque para este tipo de materiales didácticos es indispensable que el niño vea los objetos rápidamente y sin

ningún estorbo visual así que el mejor método para resolver esto es el uso de tipografías grandes.

Esta Unidad se compone por solo 6 ejercicios prácticos, siendo esta la que menos ejercicios posee debido a la dificultad que estos presentan y al tiempo de ejecución que pueda llegar a requerir el niño o niña a la hora de trabajar en ellos.

Imagen 36: Ejes temáticos unidad II

Unidad **2**
La familia

En esta unidad podrás...

En el Eje Temático 2.1

- Reconocer su familia, mostrando identidad y pertenencia al grupo familiar.
- Identificar las personas que conforman su familia a partir de mencionar al menos un nombre y un apellido por miembro.
- Valorar y aceptar a su familia y los miembros que la conforman.
- Valorar y respetar los diferentes tipos de familias a las que pertenecen sus compañeros y compañeras.
- Conversar sobre roles, oficios y profesiones de los miembros de su grupo familiar.
- Compartir experiencias familiares, con motivación e interés por darse a conocer ante los demás.
- Identificar las relaciones de parentesco entre los miembros de su familia a partir del árbol genealógico.
- Describir características físicas de las personas y acciones que realizan según las diferentes etapas de vida.
- Identificar actividades que realizan los miembros de su familia durante el día y la noche.
- Reconocer derechos y deberes de la familia.
- Cantar canciones y recitar poemas alusivos a la familia.
- Dibujar y colorear con orgullo y satisfacción los miembros de su familia.

- Realizar diferentes trazos.
- Pintar y colorear imágenes.
- Recortar y pegar imágenes.
- Hacer retorcidos, bruñidos, estrujados, rasgados

- Contar objetos y figuras hasta 9.
- Trazar correctamente los números del 1 al 9.
- Nombrar y aplicar colores rojo, azul y amarillo.
- Combinar colores rojo, azul, amarillo, blanco y negro para crear nuevos colores: verde, anaranjado, morado y café.

En el Eje Temático 2.2

- Reconocer su vivienda a partir de describir sus dependencias y enseres.
- Nombrar diferentes materiales de construcción de viviendas.
- Identificar servicios básicos de su vivienda y el uso adecuado de los mismos.
- Mencionar riesgos y peligros en el uso inadecuado de enseres de la vivienda.
- Mencionar medidas de seguridad en la vivienda.
- Reconocer y mencionar hábitos de limpieza y cuidados que requiere la vivienda.
- Reconocer sus deberes en actividades de orden, limpieza y ornato de su vivienda.
- Reconocer el derecho de las personas a tener una vivienda.
- Dibujar y colorear su vivienda.

- Trazar correctamente las vocales y las consonantes m y p.
- Identificar y señalar las consonantes m y p en palabras y textos cortos.
- Leer y escribir palabras y textos cortos con las vocales y consonantes m y p.
- Observar y comentar imágenes.
- Realizar preguntas y dar respuestas.

Fuente:

http://www.mined.gob.sv/index.php/index.php?option=com_jdownloads&Itemid=60&task=viewcategory&catid=18

Diseño de elementos

- Mascota.

Se optó por elegir a un niño ya que este es por sí un símbolo en nuestra cultura general como eje principal en una familia además de ser un símbolo común con el cual los niños podrán identificarse de una u otra manera ya sea porque lo vean como a sí mismos o por considerar a algún amigo, compañero o familiar

Imagen 37: "Luis"



lxxvii

Fuente: Carpeta especializada, Zuleyma Campos

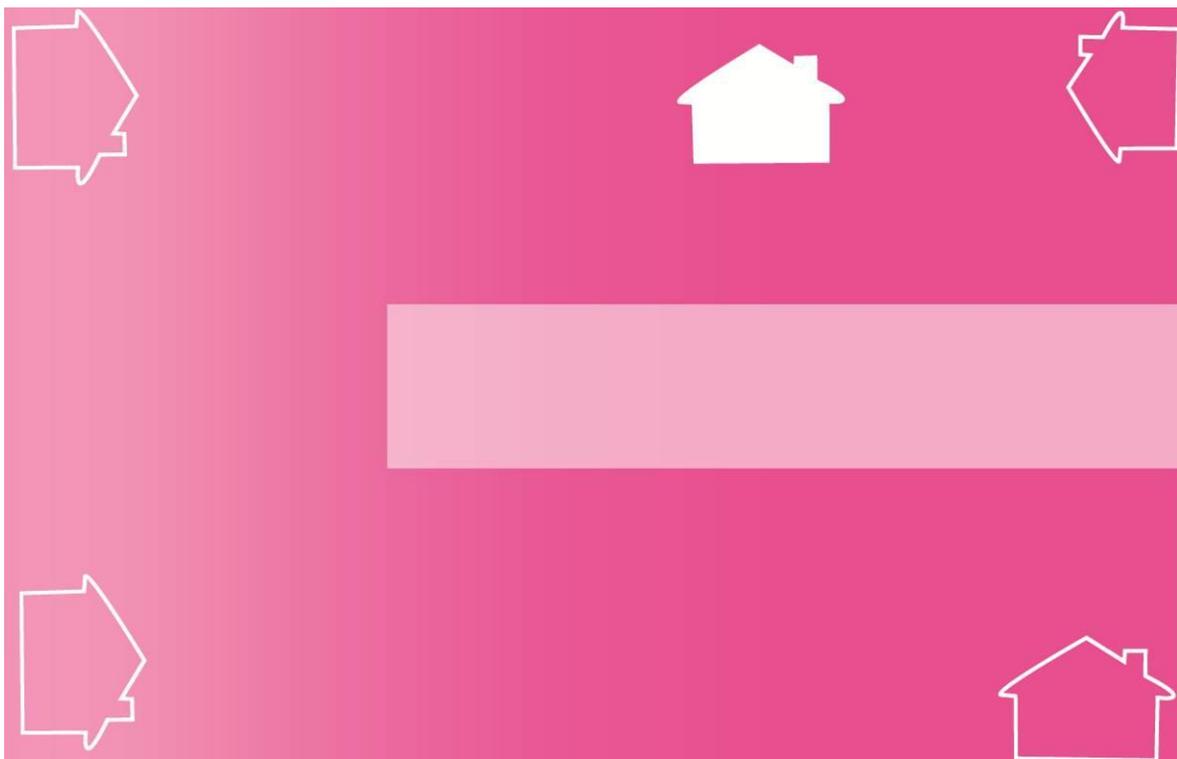
como parecido; además se eligió por ser algo común en su entorno. Su nombre es pues un nombre común que lleva cualquier niño y es “Luís”

Dentro del Cd interactivo puede ser visto como un personaje principal de un juego dentro de la unidad II además de verse varias veces en las animaciones entre botones.

- **Diseño de portada**

El diseño de la portada principal mantiene varios elementos que en la anterior portada podemos encontrar, tales como, la disposición de elementos referentes al concepto de la unidad el cual es pues, la familia, además los colores son rosas y magentas con un leve degradado de izquierda a derecha, correspondiente a la disposición de los demás elementos. Tales como la mascota que nuevamente aparece como autor principal de la composición, el nombre de la unidad y los demás elementos.

Imagen 38: Fondo portada unidad II



Fuente: Carpeta especializada, Zuleyma Campos

Al igual que con la anterior portada se empleó el uso de la “Tekton Pro” para la tipografía

Imagen 39: Tipografía unidad II

Unidad



Fuente: Carpeta especializada, Zuleyma Campos

dentro de la composición principal de la portada.

- **Ejercicios prácticos.**

Como se dijo, esta unidad solo cuenta con 6 ejercicios prácticos los cuales corresponden a los temas de los ejes didácticos de la unidad II, estos ejercicios poseen un grado de dificultad en cierta medida mayor a lo de las demás unidades, en ellos se ha empleado el uso de recorte y pega de figuras, cálculos matemáticos simples, coloreo de paisajes y ejercicios de asociación con figuras.

Imagen 40: Ejercicios prácticos unidad 1

Ejercicio Practico N° 1 "Mi familia"

Recorta a cada miembro de la familia y pegalo dentro de la casa en el círculo de su mismo color

MI NOMBRE ES: _____

Ejercicio Practico N° 2

Mi Familia

Pídele a tus padres fotografías de tus familiares y pegalas con su ayuda en los espacios correctos.

MI NOMBRE ES: _____

Ejercicio Practico N° 3 "Mis actividades en el hogar"

Marca con una "X" que haces en el día y que haces por las noches.

MI NOMBRE ES: _____

Ejercicio Practico N° 4 "Los servicios en el hogar"

Recorta las figuras de la derecha y pegalas dentro de la casa de la izquierda en el lugar correcto

MI NOMBRE ES: _____

Ejercicio Practico N° 5 "Hábitos de limpieza"

Coloca en el cuadro de abajo el numero de objetos que hay en el cuadro de arriba.

¿De que manera puedo ayudar con la higiene en el hogar?
R/ _____

MI NOMBRE ES: _____

Ejercicio Practico N° 6 "Mi hogar"

Colorea la imagen como gustes.

MI NOMBRE ES: _____

3.3.4.3 Unidad III. La Comunidad

Imagen 41: Portada unidad III



Fuente: Carpeta especializada, Fredy Merino

Esta unidad corresponde a la enseñanza en el niño de las diferentes partes que constituyen una comunidad, y por ende el entorno en el que se desenvuelve, esta libreta es la más extensa en conjunto con la libreta de la unidad IV y posee ejercicios de diferentes grados de dificultad conjugando en ellos la mayoría de herramientas que el docente tiene al alcance para la enseñanza en los niños con capacidades especiales, los colores empleados pues, son cálidos los cuales se seleccionaron de tal forma que incentive al niño a inmiscuirse en el proceso creativo a la hora de resolver los ejercicios, la mayoría de temas que en esta unidad se ven son temas que buscan despertar en el niño el hábito de la observación, que vean como se constituye su entorno, quienes están en él y las funciones que desempeñan cada uno, por lo cual se pensó en diseños bastante más trabajados, con figuras mejor resueltas que en las dos unidades anteriores y composiciones llenas de más

color y elementos que demuestren el contenido real de lo que representa una comunidad en el desarrollo cognitivo del niño.

Para el desarrollo de esta unidad es recomendable, investigar juegos infantiles de motricidad gruesa e intentar aplicarlos de una forma u otra en nuestro método de enseñanza personalizado.

Los temas asignados se retomaron de los ejes temáticos de la unidad III del programa de estudios de parvularia en edades entre 3 a 6 años. (Ver imagen 42)

Imagen 42: Ejes temáticos unidad III

Unidad 3 La comunidad

En esta unidad podrás...

Eje Temático 3.1

- Identificar y nombrar instituciones de servicio y espacios recreativos de la comunidad.
- Nombrar oficios y profesiones de las personas de la comunidad.
- Identificar y mencionar actividades, herramientas e instrumentos que utilizan las personas según su oficio o profesión.
- Describir servicios que prestan instituciones de la comunidad.
- Mencionar medidas de seguridad ante situaciones de riesgo en la comunidad.
- Describir tradiciones y costumbres de la comunidad.
- Nombrar y describir lugares históricos y culturales de la comunidad.
- Escuchar y narrar relatos, historias, bombas, rondas, dichos de la comunidad.

Eje Temático 3.2

- Nombrar y clasificar medios de transporte, según la vía de desplazamiento.
- Explicar la utilidad de los medios de transporte para la vida de las personas.
- Escuchar e inventar relatos fantásticos acerca de los medios de transporte.
- Comparar y clasificar medios de transporte antiguos y actuales.
- Explicar el significado de señales de tránsito.
- Mencionar y practicar medidas de seguridad vial.

En el Eje Temático 3.3

- Nombrar los diferentes medios de comunicación de acuerdo a sus características y formato.
- Explicar la función de los medios de comunicación en la sociedad.
- Nombrar algunos trabajadores de los medios de comunicación.
- Explicar el uso e importancia de los medios de comunicación para la vida de las personas.
- Clasificar y agrupar medios de comunicación, según características.

En el Eje Temático 3.4

- Identificar y nombrar los símbolos patrios.
- Participar con interés y respeto en actividades cívicas.
- Cantar y memorizar el coro y la primera estrofa del Himno Nacional.
- Rezar y memorizar la primera estrofa de la Oración a la Bandera Nacional.
- Narrar hechos históricos.
- Nombrar algunos símbolos representativos de la comunidad.
- Practicar danzas y cantar canciones tradicionales de la comunidad.

Actividades:

- Realizar diferentes trazos.
- Pintar y colorear.
- Recortar y pegar.
- Hacer reforcidos, bruñidos, estrujados, rasgados.

Objetivos de aprendizaje:

- Leer y escribir los números hasta 9.
- Trazar correctamente los números del 1 al 9.
- Identificar formas y figuras planas en objetos y figuras.
- Elaborar dibujos combinando figuras planas.
- Sumar hasta 9.
- Formar el cero.
- Formar la primera decena.
- Leer y escribir palabras conocidas del entorno.
- Completar palabras y textos cortos a los que les faltan vocales o consonantes m, p, s y l.
- Leer y escribir palabras y textos cortos con las consonantes m, p, s y l.
- Observar y comentar imágenes.

Fuente:

http://www.mined.gob.sv/index.php/index.php?option=com_downloads&Itemid=60&task=viewcategory&catid=18

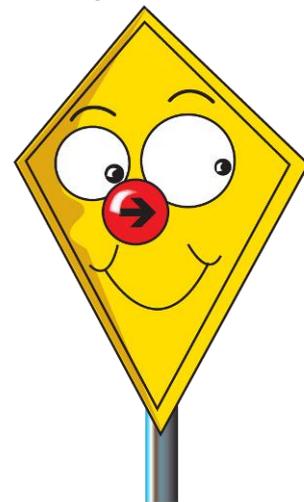
Diseño de elementos

- **Mascota**

La idea del nombre “Señalín” fue propuesta en base al estudio de la unidad 3 del programa de parvularia elaborado por el ministerio de educación de El Salvador, puesto que lleva por nombre “La comunidad”, se escogió porque tendría que representar el sentido urbano del lugar donde vive el niño y tomar la actividad más conocida que realizan los niños en la comunidad o en las zonas populosas, siempre Recordando que las mascota va dirigida a un target específico que son los niños de edades entre 3 y 6 años aproximadamente con necesidades educativas especiales que identifican bastante las formas geométricas.

La mascota acompaña de una manera simpática y didáctica en la libreta de trabajo, está definida por una señal de tránsito de forma romboide con gesto alegre, simpático y casi cómica.

Imagen 43: “SEÑALIN”



- **Diseño de Portada.**

Fuente: Carpeta especializada, Fredy Merino

Para la elaboración de la portada nuevamente nos hacemos valer uso de una tipografía de gran tamaño y bastante legible como lo es la “Tekton Pro” en un puntaje arriba de los 114, y pues nos hacemos valer del uso de colores cálidos como lo es el naranja, el amarillo y diferentes tonalidades de naranjas oscuros con leves degradados, esto con la intención de atraer visualmente la atención del niño o niña que vea por primera vez la tapa de esta libreta la cual corresponde a la tercera unidad de nuestro proyecto; se añadió además una figura de una pareja lo cual viene a simbolizar la unidad familiar, el cual fue el tema que se abordó en la unidad anterior, solamente que ahora se recalca nuevamente queriendo dar a

demostrar que el entorno donde se desarrolla el niño se mantiene en constante cooperación unos con otros, tal y como lo hace una relación entre familia.

Imagen 44: Fondo portada unidad III



Fuente: Carpeta especializada, Fredy Merino

Imagen 45: Tipografía unidad III

Unidad



Fuente: Carpeta especializada, Fredy Merino

- **Ejercicios prácticos**

En esta unidad se abordan la mayor cantidad de temas que hay, con un total de 10 ejercicios esta, junto a la libreta de la unidad IV son las más largas de toda la carpeta didacta, además en esta parte se hace uso de un mayor recurso visual dentro de los ejercicios, la cantidad de trabajo aumenta y surgen nuevas ideas para el planteamiento de los contenidos vistos en la unidad, ejercicios como el coloreo, recorte de figuras, calculo, entre otros, se repiten con la única diferencia que el nivel de trabajo aumenta en una cierta medida, esta unidad pues es altamente recomendada trabajarse en un espacio en donde el niño tenga a la mano la mayor cantidad de herramientas y disponibilidad a la hora de elaborar cada ejercicio, así como también el apoyo constante del tutor o docente encargado. En esta unidad primeramente empezamos con el reconocimiento de individuos pertenecientes a nuestra comunidad, para continuar con el uso de medios de transporte, medios de comunicación y elementos del hogar así como también los símbolos patrios.

Ejercicios:

Imagen 46: Ejercicios prácticos unidad III

Ejercicio Practico N° 1 "Las profesiones"

Recortes

MI NOMBRE ES: _____

Pega los recortes donde corresponda.

Ejercicio Practico N° 2

Pega los recortes donde corresponda.

MERCADO PANADERIA FERRETERIA

Menciona otros lugares: _____

“Lugares de mi comunidad”

MI NOMBRE ES: _____

Recortes

Ejercicio Practico N° 3 "Los medios de transporte"

Marca el tipo de medio de transporte, escribe una "A" si es antiguo y una "M" si es moderno.

Antiguos Moderno

Ejercicio Practico N° 4 "Tipos de medios de transporte"

Tierra Agua Aire

C_rr_ B_rc_ A_on

Ejercicio Practico N° 5 "El Semáforo"

Pégalo en el semáforo igual al mini-semáforo de la esquina y coloréalo como gustes.

Recortas los círculos de las luces.

MI NOMBRE ES: _____

MI NOMBRE ES: _____

Ejercicio Practico N° 6 "Los medios de comunicación"

Colorea los principales medios de comunicación según gustes.

Dibujate dentro del televisor.

MI NOMBRE ES: _____

MI NOMBRE ES: _____

Ejercicio Practico N° 9 "Los símbolos patrios"

Recorta trocitos de papel de color azul y pégalos sobre la bandera sin color

MI NOMBRE ES: _____

MI NOMBRE ES: _____

Ejercicio Practico N° 10 "Mi país: El Salvador"

Busca en periódicos o revistas fotografías de personas, luego recórtalas en cuadritos y pégalas dentro del mapa de El Salvador

MI NOMBRE ES: _____

Fuente: Carpeta especializada, Francisco Coto

3.3.4.4 Unidad IV La Naturaleza

Imagen 47: Portada unidad IV



Fuente: Carpeta especializada, Zuleyma Campos

Esta unidad está caracterizada por poseer un contenido en el cual se busca despertar en el niño la asociación de elementos mediante imágenes, se busca relacionar el entorno del niño retomando temas en cierta medida pero no completamente de la unidad anterior y aplicarlos en las nuevas temáticas a abordar, los ejercicios son pues más dedicados a la ilustración gráfica, en el sentido que el niño aprenda mediante imágenes y que el mismo las relacione y las sepa ubicar en el entorno al que corresponden, además en el conjunto de

ejercicios es necesario tratar de lograr un buena retentiva con el niño en un mayor grado que en las unidades anteriores, los colores pues aunque ya no son cálidos como en la unidad anterior, deberán seguir manteniendo la atención del estudiante desde el principio de la unidad hasta el final de esta. Los ejercicios son más cortos y ya no se pretende que el niño pase demasiado tiempo pegado en cada lamina, sino más bien que el niño aprenda más rápido y que lo mantenga más tiempo en la memoria que viéndolo directamente del papel, además que el niño busque en el medioambiente las posibles respuestas a los ejercicios que el mismo desarrollara dentro de cada lamina de trabajo.

Imagen 48: Ejes temáticos unidad IV

Unidad 4 La Naturaleza

En esta unidad podrás...

Eje Temático 4.1

- Explicar los beneficios del suelo, el agua y el aire para los seres vivos.
- Nombrar actividades en las que el ser humano utiliza los recursos naturales.
- Nombrar y describir los estados físicos del agua.
- Formular preguntas y explicaciones acerca de los estados físicos del agua.
- Seguir instrucciones orales al realizar experimentos sencillos.
- Participar en simulacros de evacuación en caso de desastres.
- Explicar relaciones de causa y efecto de fenómenos naturales.
- Representar de forma gráfica fenómenos naturales.

Eje Temático 4.2

- Nombrar correctamente las partes de la planta.
- Clasificar y agrupar plantas, según tipo.
- Explicar características de plantas, su proceso de crecimiento y alimentación de acuerdo a su hábitat.
- Explicar la utilidad de las plantas para la vida de los seres humanos.
- Responder y repetir adivinanzas referidas a plantas.
- Formular preguntas utilizando adecuadamente las palabras interrogativas.
- Explicar el ciclo de vida de las plantas.
- Mencionar y agrupar alimentos de origen vegetal.

Eje Temático 4.3

- Describir el hábitat al que pertenecen diferentes animales.
- Mencionar la utilidad de los animales para la vida humana.
- Responder y repetir adivinanzas sobre animales.
- Nombrar semejanzas y diferencias en animales.
- Nombrar formas de cuidado y medidas de protección y conservación de animales.
- Explicar las etapas del ciclo de vida de los animales.
- Escuchar y disfrutar textos sobre animales.
- Responder a preguntas referidas a los animales.
- Identificar y clasificar alimentos de origen animal.

Actividades prácticas:

- Realizar diferentes trazos.
- Pintar y colorear.
- Recortar y pegar.
- Hacer retorcidos, bruñidos, estrujados, rasgados.
- Leer y escribir los números hasta 19.
- Trazar correctamente los números del 11 al 19.
- Leer y escribir palabras conocidas del entorno.
- Completar palabras y textos cortos a los que les faltan vocales y consonantes m, p, s, l y d.
- Leer y escribir palabras y textos cortos con las consonantes m, p, s, l y d.
- Observar y comentar imágenes.

Fuente:

http://www.mined.gob.sv/index.php/index.php?option=com_jdownloads&Itemid=60&task=viewcategory&catid=18

Diseño de elementos

- **Mascota.**

Para la realización de la mascota de la unidad 4 que corresponde a la naturaleza se realizó el diseño de un

Imagen 49: "FUNJI"



Fuente: Carpeta de [Decoración](#), Zuleyma Campos

honguito para representar a la naturaleza ya que por su color llamativo que podemos aplicar es muy atractivo para los niños aparte que es algo visto también en el caso de libros de cuentos o imágenes en los cuales siempre a la par de un árbol se suele colocar honguitos con los colores básicos como lo son un tono cálido amarillo para el tallo y un rojo con círculos blancos en el sombrero a eso anexarle un rostro sonriente y un nombre que lo identifique el cual es “Fungf” ya que existe este tipo de hongo.

- **Diseño de portada.**

El diseño de la portada contiene elementos que son muy comunes en el medioambiente, tales como, flores, círculos y formas de diferentes tamaños, se eligió este tipo de formas para que el niño se identifique rápidamente con el concepto que la unidad trata de transmitir, ya que como se dijo anteriormente, el propósito de esta unidad es que el niño aprenda a percibir su entorno de una forma más óptima que en relación con las unidades anteriores, la tipografía debe ser grande y de buen grosor además de mantener un paleta cromática dentro de los tonos que han sido dispuestos para esta unidad, los cuales son verdes, amarillos y leves degradaciones entre ambos tonos, la disposición es de izquierda a derecha y el autor primordial es pues el personaje asignado a la unidad. (Ver imágenes 47 y 50)

Imagen 50: Fondo portada unidad IV



Imagen 51: Tipografía unidad IV

Unidad



Fuente: Carpeta especializa, Francisco Coto

- **Ejercicios prácticos**

Los ejercicios prácticos dispuestos dentro de esta libreta, comprenden un número total de 10 ejercicios, y al igual que la anterior unidad esta es de las más largas, con la diferencia que los ejercicios propuestos dentro de esta libreta son de menor dificultad en lo que respecta al trabajo practico si comparamos con la libreta de la unidad anterior, acá se busca un mayor grado de apreciación por parte del niño en relación a los contenidos que se pretenden abarcar, es pues de suma importancia hacer juegos simples, incluso más que los usados en las primeras unidades, claro sin descuidar el nivel ya alcanzado gracias al proceso continuo de aprendizaje que resulta de la carpeta. Se emplea el uso de ilustraciones más elaboradas y mejor detalle pero que estas no involucren el desempeño del ejercicio, sino que se conviertan en estímulo para que el niño pretenda culminar con cada actividad. Entre las actividades a mencionar dentro de esta unidad está en su mayoría el de la asociación de elementos en sus respectivos sitios, la diferenciación del espacio y los ciclos de tiempo

Ejercicios:

Imagen 52: Ejercicios prácticos unidad IV

Ejercicio Practico N° 1

“Conozcamos la naturaleza”

Recorta y pega en los espacios en blanco la figura que hace falta.

Recorta

MI NOMBRE ES: _____

Ejercicio Practico N° 2

“Zonas Seguras”

Escribe con la ayuda de tu profesor(a) **Si** en las áreas que consideres seguras y **No** en las no seguras.

MI NOMBRE ES: _____

Ejercicio Practico N° 3

“El clima lluvioso y soleado”

Busca las diferencias entre las dos imágenes y enciérralas en un círculo.

Encuentra 3 diferencias

MI NOMBRE ES: _____

Ejercicio Practico N° 4

“Los fenómenos naturales”

Suma las figuras y escribe el resultado en el recuadro.

MI NOMBRE ES: _____

Ejercicio Practico N° 5

“Las partes de las plantas”

Une pegando trocitos de lana las partes de la planta

Ejemplo

Fruto

Hoja

Tallo

Flor

Raíz

PLANTA

MI NOMBRE ES: _____

Ejercicio Practico N° 6

“Ciclo de vida de las plantas”

Colorea cada círculo de la derecha según el color que le corresponda

Semilla → Planta → Árbol

Nacen

Crecen

Se alimentan

Se reproducen

Mueren

MI NOMBRE ES: _____

Ejercicio Practico N° 7

“Hábitat de los animales”

Colorea los animales y dibuja algún otro animal que conozcas que viva en su hábitat correspondiente

Tierra



Dibuja otro animal que conozcas

Agua



Dibuja otro animal que conozcas

Arboles y cielo



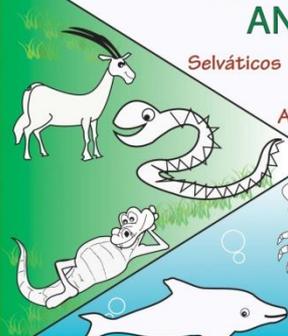
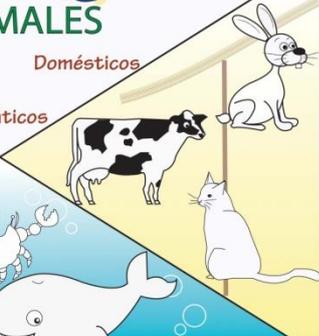
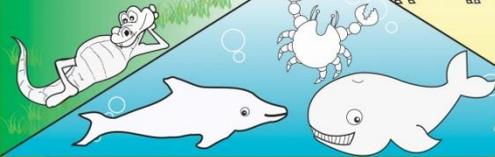
Dibuja otro animal que conozcas

MI NOMBRE ES: _____

Ejercicio Practico N° 8

“Pinta a los” ANIMALES

Selváticos Domésticos Acuáticos

MI NOMBRE ES: _____

Ejercicio Practico N° 9

“Alimentos de origen animal”

Huevos Atún Chorizos

Pescado Cerdo Gallina



Traza el camino que lleva al alimento de origen animal y luego colóralelo

MI NOMBRE ES: _____

Ejercicio Practico N° 10

“Alimentos de origen vegetal”

Escribe una letra “V” si el alimento es vegetal y una “A” si es animal

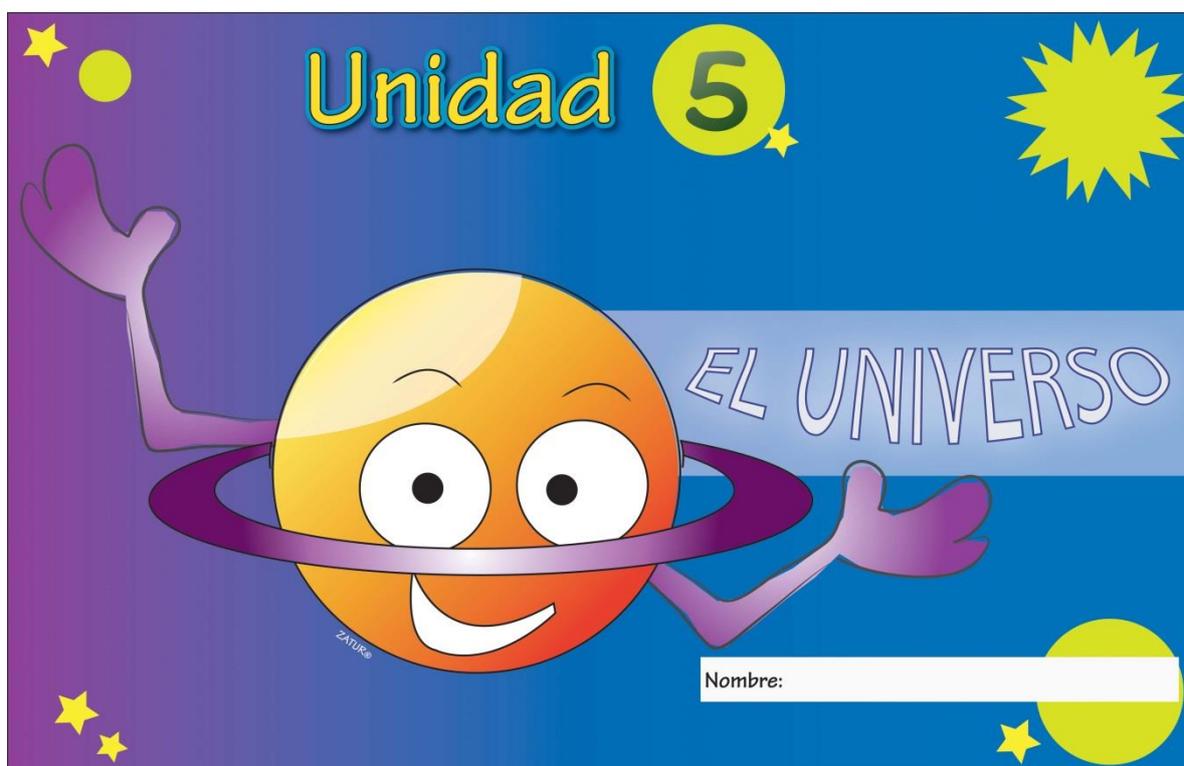


MI NOMBRE ES: _____

Fuente: Carpeta especializada, Zuleyma Campos

3.3.4.5 Unidad V El Universo

Imagen 53: Portada unidad V



Fuente: Carpeta especializada, Fredy Merino

La última libreta que compone nuestro libro de trabajo, esta libreta al igual que lo fue la libreta de la unidad 2 se sintetiza en menos ejercicios pero se aumenta en precisión y detalle, es pues, nuestra última parada en nuestro camino, en lo que refiere al desarrollo de la carpeta didáctica. Además cuenta con un plantilla especial que ninguna otra libreta de nuestro libro de trabajo posee; los ejercicios van desde los más típicos como el reconocimiento de los términos del día y la noche hasta los términos más modernos como el desarrollo tecnológico entre otras cosas; esta unidad fue diseñada para que el niño tenga mayor relación con el docente tutor que le haya venido acompañando a lo largo del desarrollo de todo el proyecto, y es pues eso un niño con capacidades especiales promedio

tardaría más o menos de 3 a 4 días en resolver los ejercicios o por lo menos en su mayoría, pero debido a esto el niño está más concentrado en el desarrollo de las actividades, así que los ejercicios aquí propuestos fueron pensados para que se abra una especie de discusión entre el niño con capacidades especiales y su docente referente al contenido que se está pretendiendo brindar; y esto es muy importante para que el niño después de haber pasado por las dos primeras unidades que eran simplemente para adaptarse, la tercera unidad para descubrir, la cuarta para asimilar y la quinta para definir los conocimientos adquiridos y darlos a demostrar en la acción o más bien dicho en su comportamiento.

Imagen 54: Ejes temáticos unidad V

Unidad 5 El Universo

En esta unidad podrás...

En el Eje Temático 5.1

- Reconocer y nombrar el Sol, la Luna, la Tierra y las estrellas en dibujos.
- Explicar la importancia del Sol y la Luna para los seres humanos, plantas y animales.
- Responder y formular preguntas sobre los seres que habitan el planeta Tierra.
- Mencionar y describir acciones que se realizan en la mañana, tarde y noche.
- Responder y repetir adivinanzas sobre los astros.
- Expresar el contenido general de narraciones sobre los astros a partir del título y las ilustraciones.
- Participar en narraciones colectivas sobre los astros.

En el Eje Temático 5.2

- Realizar los pasos de un experimento sencillo con atención y curiosidad por descubrir algo nuevo y deducir conclusiones.
- Responder preguntas de comprensión literal al escuchar textos sobre inventos y descubrimientos.
- Ejemplificar de forma oral descubrimientos e inventos.
- Mencionar inventos que se utilizan para actividades de cocinar, escribir, transportarse.
- Manipular con precaución y responsabilidad objetos inventados y explicar su beneficio para la vida de las personas.
- Explicar medidas de seguridad al utilizar inventos: luz eléctrica, cocina, fósforos, etc.
- Nombrar diversos inventos que han facilitado la comunicación entre las personas.

Realizar diferentes trazos.
Pintar y colorear.
Recortar y pegar.
Hacer retorcidos, bruñidos, estrujados, rasgados.

Formar la segunda decena.
Leer y escribir los números hasta 25.
Trazar correctamente los números del 21 al 25.
Restar hasta 9.

Leer y escribir palabras conocidas del entorno.
Completar palabras y textos cortos a los que les faltan vocales o consonantes m, p, s, l y d.
Leer y escribir palabras y textos cortos con las consonantes m, p, s, l y d.
Observar y comentar imágenes.

Fuente:

http://www.mined.gob.sv/index.php/index.php?option=com_jdownloads&Itemid=60&task=viewcategory&catid=18

Diseño de elementos

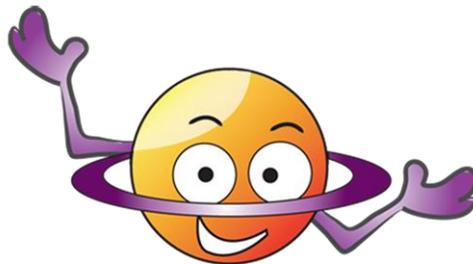
- **Mascota.**

La idea del nombre “Saturnino” fue propuesta a raíz del estudio de la unidad 5 del programa de parvularia elaborado por el ministerio de educación de El Salvador, puesto

que lleva por nombre “El universo”, se escogió el nombre de uno de los planetas del sistema solar Saturno y se le simplifico el nombre para una mejor pronunciación. Recordando que las mascotas van dirigidas a un target específico que son los niños de edades entre 3 y 6 años aproximadamente.

La mascota acompaña de una manera simpática y didáctica en la libreta de trabajo, está definido por el planeta Saturno con gesto alegre y simpático, el cual puede ser aplicado en diferentes soportes y actitudes.

Imagen 55: “SATURNINO”

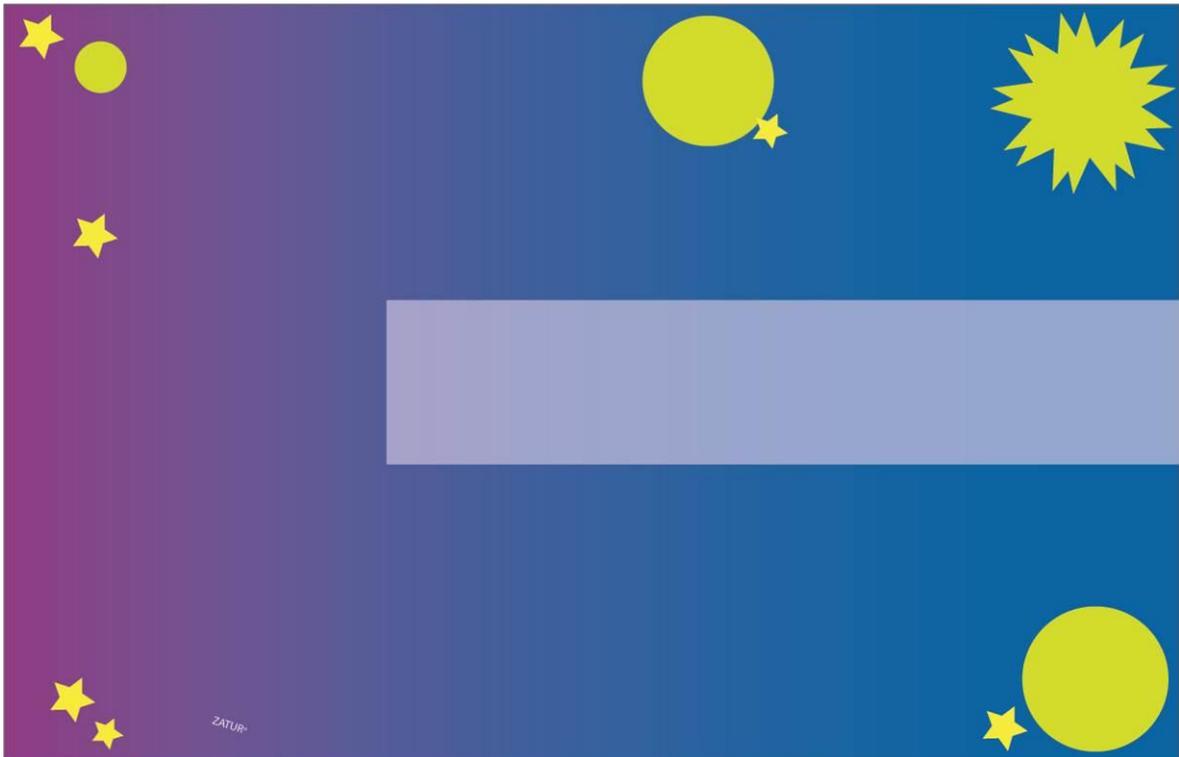


Fuente: Carpeta especializada, Fredy Merino

- **Diseño de Portada**

El diseño de la portada está constituido con los mismos parámetros establecidos anteriormente para el diseño de las portadas, se mantiene la misma dinámica de incluir un color base de fondo, el cual en este caso es el azul oscuro con ciertas variaciones de degradados de izquierda a derecha, así como también, la implementación de formas fácilmente reconocibles por el niño y que claro estas sean referentes al tema de nuestra unidad, en este caso El universo.

Imagen 56: Fondo portada unidad IV



Fuente: Carpeta especializada, Fredy Merino

Imagen 57: Tipografía unidad V

Unidad



Fuente: Carpeta especializada, Fredy Merino

- **Ejercicios prácticos.**

Los ejercicios prácticos de esta unidad son un total de 7 ejercicios más la inclusión de una plantilla que será utilizada como base para la realización de un ejercicio de la misma unidad; como se mencionó estos ejercicios buscan una mayor interacción entre el niño con capacidades especiales y su tutor para que así el proceso pedagógico que nació desde el

primer ejercicio práctico en la unidad I se mantenga hasta el final. En esta unidad impera más los ejercicios de recorta y pega y de asociación de acción con figuras

Ejercicios:

Imagen 58: Ejercicios prácticos unidad V

Ejercicio Practico N° 1
“El Sol, la Luna y las estrellas”

Pinta con tus temperas preferidas El Sol, La Luna y Las Estrellas.

MI NOMBRE ES: _____

Ejercicio Practico N° 2
“El Dia y la Noche”

Recorta y pega las plantillas anexas correspondientes a su hora del día

MI NOMBRE ES: _____

Ejercicio Practico N° 3
“El planeta tierra”

Recortar y pegar las piezas que forman nuestro planeta dentro del círculo

MI NOMBRE ES: _____

Ejercicio Practico N° 4
“El Sol y la Luna”

Con la ayuda de tu profesor ordena las ilustraciones correctamente y coloréalas como gustes.

MI NOMBRE ES: _____

Ejercicio Practico N° 5
“Evolución de la cocina”

Con la ayuda de tu profesor (a) recorta los objetos de la derecha y pégalos en los espacios que faltan en las figuras de la izquierda.

MI NOMBRE ES: _____

Ejercicio Practico N° 6
“La rueda”

Traza con crayolas las ruedas de los medios de transporte

Píntalos!!!!

MI NOMBRE ES: _____

Ejercicio Practico N° 7
“El sueño de José”

Escribe en los recuadros el orden correcto de las imágenes según la historia que narre tu profesor (a)

Colorea los medios de comunicación

MI NOMBRE ES: _____

ANEXO PLANTILLA
“El Dia y la Noche”

MI NOMBRE ES: _____

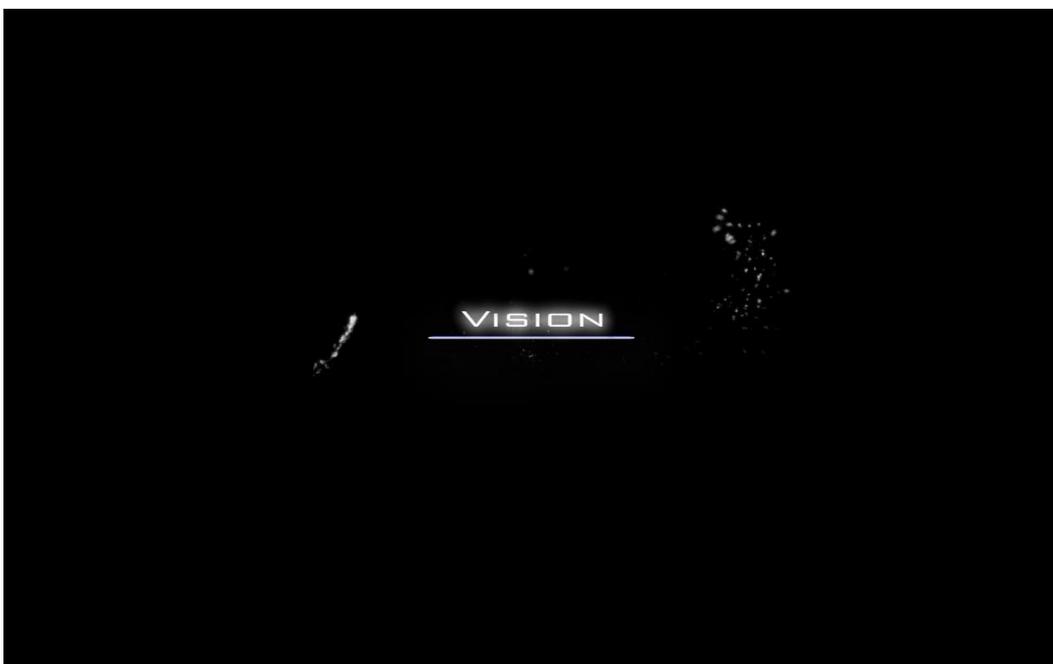
3.3.5 El CD interactivo

El cd interactivo está hecho para el uso del docente en compañía exclusiva de solamente un estudiante, bajo ningún motivo el niño debe manipular solo el cd ya que este no lograra el desempeño optimo que se busca, y es pues la recopilación todas aquellas actividades que se han diseñado en el libro de trabajo, haciendo de este un medio complementario para el manejo de los contenidos de una forma práctica y sencilla. Se tomó este medio para ir de la mano con la vanguardia de los métodos de enseñanza, ya que hoy en día los centros escolares utilizan la computadora o el televisor como una herramienta indispensable en el trato con niños y niñas. Más aun en los que tienen necesidades educativas especiales, esto incluso ayudara al desempeño óptimo de aquellos niños que se les imposibilite trabajar con materiales o herramientas.

3.3.5.1 Diagramación del Cd

- **Intro**

En un primer momento se plantea la inclusión de una animación a manera de introducción referente al concepto de nuestra carpeta didáctica, este breve intro viene con el nombre de



la carpeta más un Preloader el cual cargara el contenido del CD, luego aparecerá en pantalla al usuario las advertencias referentes al uso del cd y los requerimientos mínimos que el sistema debe poseer para el rendimiento óptimo del cd interactivo.

Entre los requerimientos mínimos que debe poseer la computadora en donde se planea trabajar este cd interactivo se pueden mencionar:

Imagen 60: Portada Cd interactivo

1. Lector CD o DVD.
2. 128 MB de RAM.
3. Adobe Flash Player 8.0 en adelante.
4. Adobe Reader 8.0 en adelante.
5. Monitor 16:9 (recomendado).
6. Windows XP en adelante.



Fuente: Carpeta especializada

Los

Fuente: Carpeta especializada

requerimientos dichos anteriormente corresponden a los componentes mínimos que debe presentar nuestra computadora, sin embargo, esto en ocasiones puede estar sujeto a requerimientos extra dependiendo de las capacidades del ordenador que tengamos a la mano a la hora de trabajar con el niño. Todos estos requerimientos son detalladamente

Imagen 61: Sub-menú cd interactivo

VISION: JUEGOS PARA NIÑOS
VERSION PANTALLA SCREENT 16:9
EIDADES ENTRE LOS 3 A 6 AÑOS EN ADELANTE
DEDICADA A LOS NIÑOS CON CAPACIDADES ESPECIALES

CARPETA DIDACTICA ESPECIALIZADA
USO EXCLUSIVAMENTE DIDACTICO
PROHIBIDA SU VENTA TOTAL O PARCIAL

ADVERTENCIA
SE RECOMIENDA EL USO DE ESTE PRODUCTO
BAJO ESTRICTA COMPAÑIA ADULTA

REQUERIMIENTOS MINIMOS DEL SISTEMA

WINDOWS XP EN ADELANTE
ADOBE READER 8 (MINIMO)
LECTOR CD O DVD
FLASH PLAYER 9
128 MB DE RAM

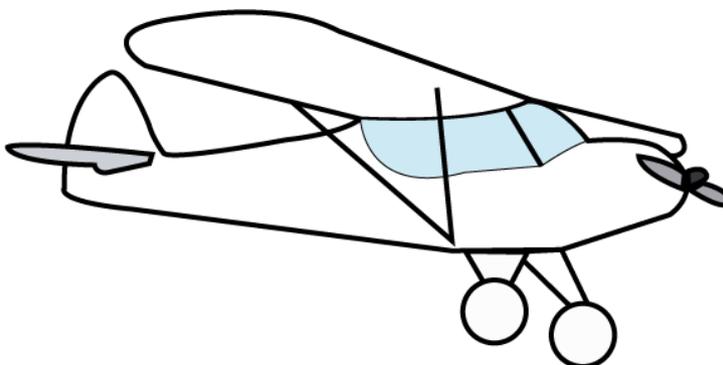
PROGRAMAS INCLUIDOS DENTRO DEL CD
DIRIGIRSE A LA CARPETA INSTALADORES

explicados dentro del cd interactivo, así como también algunas explicaciones que requieren en el caso.

Fuente: Carpeta especializada

Posteriormente se planteó la elaboración de una breve animación que contiene ciertos elementos característicos en el entorno del niño tales como aviones, automóviles, arboles, el sol, nubes, etc. Esta animación de introducción a los contenidos dentro del Cd mismo tiene una breve duración y fue diseñada con la intención de familiarizar al niño en el entorno gráfico y los elementos visuales diseñados con el único fin de enseñarles un mundo lleno de creatividad, color, alegría y dinamismo.

Imagen 62: Diseño de avión

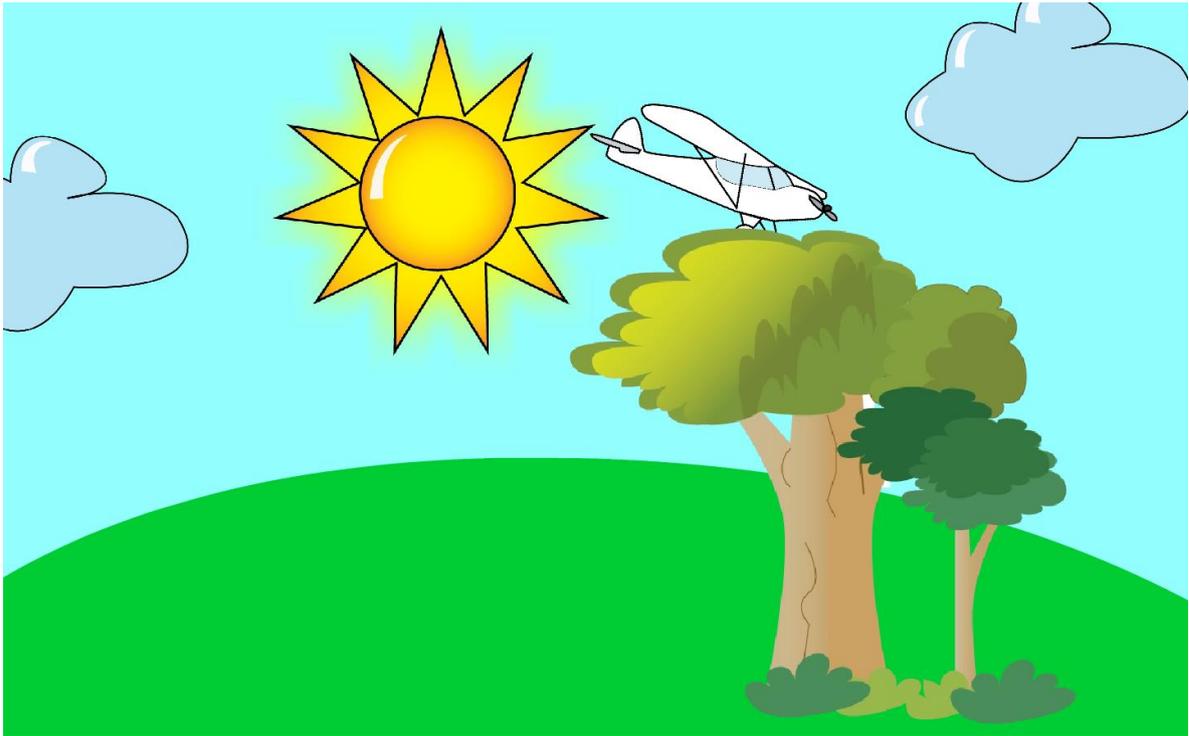


Fuente: Carpeta especializada

La mayoría de elementos que podemos encontrar dentro del cd interactivo son diseños extraídos del libro de trabajo y vueltos a la vida en animaciones simples y llenas de color en el sentido de mantener una continuidad entre lo impreso y lo digital; esto puede ser visto no solamente en la animación de entrada, sino pues, en toda la estructura misma del cd interactivo.

En lo que respecta al tipo de ilustración que veremos dentro del cd será pues como ya se mencionó antes la misma que se ha venido trabajando a lo largo de toda nuestra carpeta y es pues un estilo minimalista, adecuado a las necesidades de un niño con figuras simples y emotivas llenas de color y mucha luz, uso de leves degradados con la tendencia al uso de colores planos y motivos muy infantiles; Esto por considerar que una ilustración bastante trabajada con una buena cantidad de motivos simplemente dañaría el proceso de aprendizaje del niño al verse este confundido por la gran cantidad de signos y símbolos que su mente llegase a captar y esto es aún más serio cuando hablamos de niños con capacidades especiales.

Imagen 63: Fondo de escenario usado en el cd



Fuente: Carpeta especializada, Francisco Coto

- **El menú principal**

El diseño fue pensado con una orientación atrevida al género que estamos buscando pero que lleva los elementos primordiales que son necesarios para la manipulación del usuario, así pues, es más recomendable usar fondo de colores agresivos con tonalidades cálidas lo cual fue demostrado gracias al trabajo de campo

Imagen 64: Diseño de fondo-menú principal



Fuente: Carpeta especializada

en el cual se determinó que son los colores cálidos como el rojo, el naranja y el amarillo quienes incitan al niño a trabajar más rápido y con mayor empeño que el uso de cualquier otra gama cromática; sin embargo es necesario elaborar un diseño que no hagan demasiado ruido visual ni que estimule demasiado la hiperactividad en el menor

ya que esto no beneficiaría el proceso de enseñanza en el menor. Se recomienda para la elaboración de este tipo de recursos didácticos la inclusión de iconos o botones animados que le den vida al entorno gráfico y que estos sean símbolos que el niño ya tenga en su memoria, en nuestro caso que mejores símbolos que las diferentes mascotas que a lo largo de todo el proceso de la carpeta han venido acompañando al niño en el desarrollo de cada ejercicio.

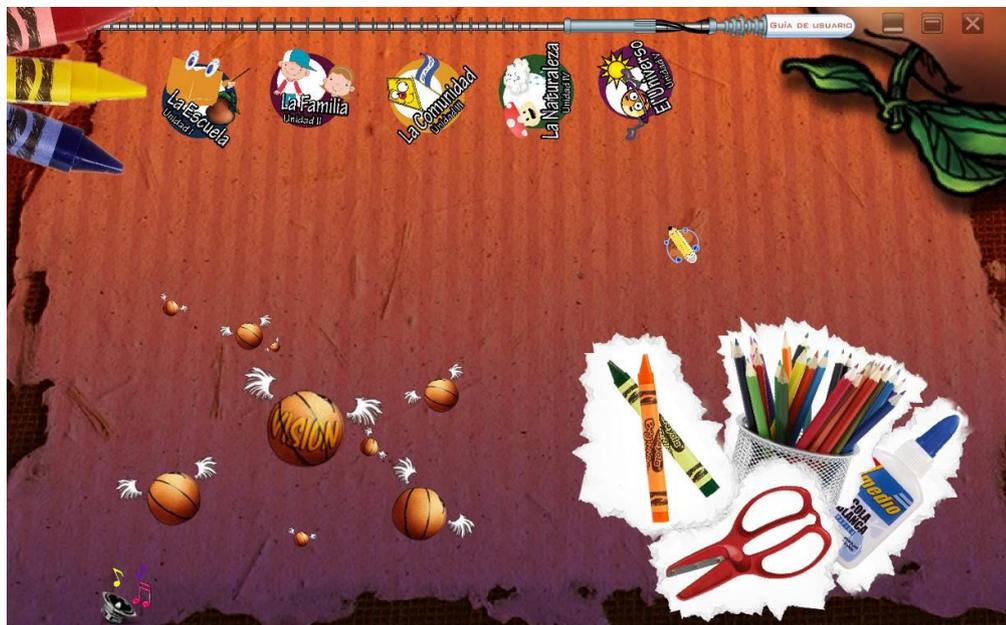
Imagen 65: Diseños de botones



Fuente: Carpeta especializada, Francisco Coto

El menú pues además de contener botones atractivos debe ser de rápido entendimiento para evitar que el usuario, el cual en nuestro caso sería el docente en conjunto con el niño con capacidades especiales, por lo cual debe ser simple, sencillo pero con mucha creatividad debido a la finalidad que buscamos que es la de atraer la atención del menor.

Imagen 66: Diseño de menú Cd interactivo



Fuente: Carpeta especializada

Cada unidad dentro del diseño del Cd interactivo cuenta con su propio apartado el cual consta de un determinado número de ejercicios los cuales van variando dependiendo del número de contenidos que posee cada unidad por cada uno haciendo un aproximado de 40 a 42 ejercicios todos acompañados de sus respectivos sonidos y elementos gráficos necesarios para el desarrollo de cada uno de ellos; se agregó además un reproductor de música en el cual el menor será capaz de escuchar ciertas melodías que según los expertos mejoran el aspecto educativo del infante, por lo cual el niño aun dentro de una computadora seguirá en el mismo proceso de aprendizaje que comenzó con el libro de trabajo, cabe mencionar que el contenido del cd si bien es cierto es de carácter educativo, mantiene como principal y primordial objetivo pasar a más de brindar una lección aburrida como cualquier ejercicio en clase, dar un sano, divertido y fácil entretenimiento en la educación de los niños con capacidades especiales.

- **Ejercicios prácticos.**

Primeramente es necesario decir que este Cd interactivo fue elaborado para niños que cursen el nivel de parvularia entre los 3 a 6 años, es obligatorio el acompañamiento de un responsable adulto a la hora de trabajar en conjunto del niño ya que este cd fue diseñado para que sea el adulto quien manipule el cd y valla de la mano con los contenidos con el fin de enseñar al niño los diferentes temas dentro del Cd mismo a excepción de algunas ocasiones en las que el niño dependiendo de sus capacidades propias podría interactuar directamente con el mouse de la computadora para resolver determinados ejercicios, sin embargo, la supervisión adulta siempre será indispensable.

- **Unidades**

El Cd fue dividido en 5 unidades didácticas cortas, cada una conteniendo un aproximado de 6 a 10 ejercicios los cuales se detallan a continuación.

- **Unidad 1- La escuela**
- **Unidad 2 – La familia**
- **Unidad 3- La comunidad**
- **Unidad 4 – La naturaleza**
- **Unidad 5 – El Universo**

Cada unidad posee un número determinado de ejercicios que se adecuan a los ejes didácticos vistos en cada unidad del anteriormente mencionado plan de estudios. Es recomendable que a la hora de trabajar en este Cd se mantenga el orden de las unidades, es decir, se comience a trabajar primero desde la unidad 1 que sería la escuela para luego continuar con la unidad 2 y así en adelante hasta finalizar las 5 unidades, para entrar en cada unidad basta colocar el puntero sobre cada icono correspondiente a su unidad y presionar doble clic para poder acceder a los ejercicios dentro de cada una de ellas.

Existen 6 diferentes tipos de ejercicios dentro de este Cd los cuales son los siguientes:´

1. **Ejercicios de descubrimiento:** este tipo de ejercicios consisten básicamente en que el niño se convierta en un espectador de ciertas imágenes y el pues, mediante lo observado saque sus propias conclusiones y así responder a las interrogantes.
2. **Ejercicios de complementar:** vistos en las unidades 1 y 2 ejercicios simples en donde al niño se le realiza una pregunta referente a algún tema en específico y con la ayuda del docente este responde para luego escribir dicha respuesta en la pantalla gracias al teclado; se recomienda que el niño simplemente responda verbalmente y sea pues el encargado del niño quien escriba la respuesta con el teclado de la computadora
3. **Ejercicios de memoria:** vistos en las unidades 1 y 4 en donde el niño tiene por objetivo ver cierta cantidad de imágenes y encontrar algún parecido o alguna

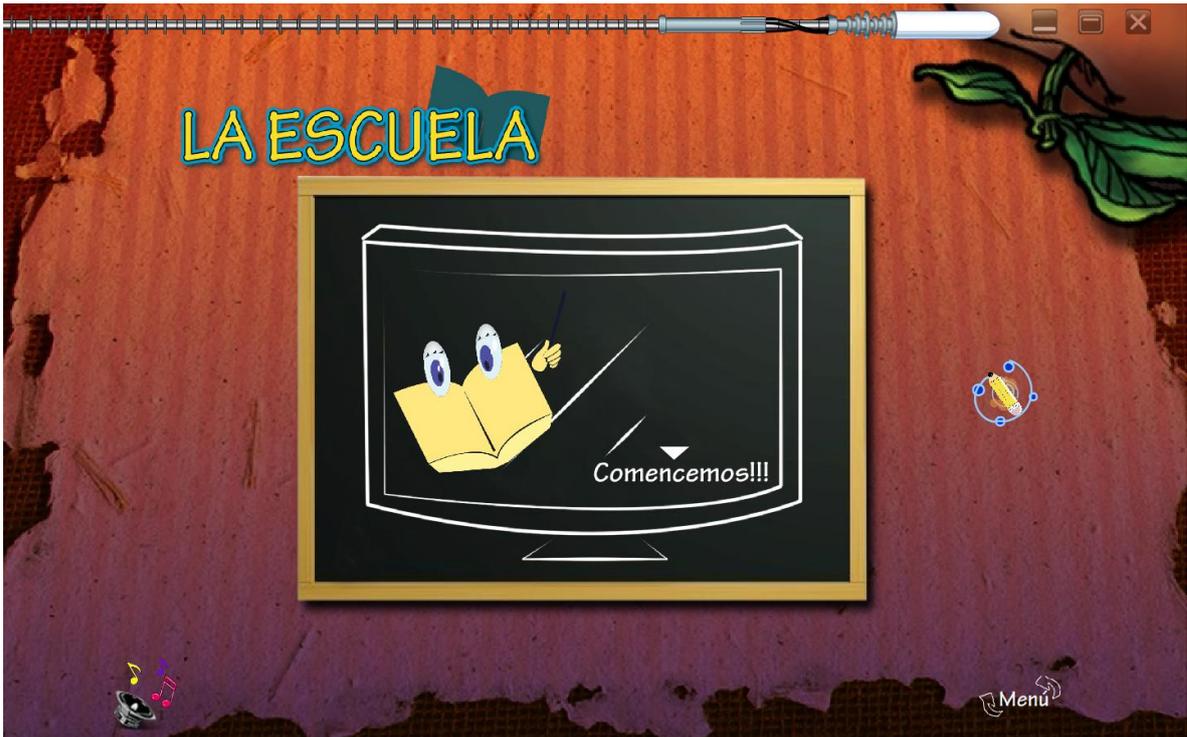
semejanza con otra, estos ejercicios tienen habilitada la opción “continuar” y es recomendable terminarlos antes de presionar tal botón.

4. **Ejercicios de arrastre:** estos ejercicios son vistos en las unidades 3, 4 y 5 en ellos se despliega una ventana que abarca toda la pantalla con el objetivo que no se distraiga el niño en algún otro elemento visual, consisten en mover cierto objeto hacia un objetivo ya determinado, una vez hecho esto puede ser visto en la esquina superior derecha el botón de cerrar con el cual se regresa a la ventana principal del cd y así pues continuar con el siguiente ejercicio; este tipo de ejercicios pueden ser repetidos cuantas veces se requiera.
5. **Ejercicios de coloreo:** Al igual que los ejercicios de arrastre son desplegados en ventanas aparte abarcando el área total de la pantalla, en ellos el niño solo necesita arrastrar el mouse de un lado a otro para irle dando color a las determinadas imágenes, este tipo de ejercicios junto a los de arrastre requieren la interacción primordial del niño con la computadora. Son vistos en las unidades 2, 3, 4 y 5; pueden ser repetidos cuantas veces se requiera.
6. **Ejercicios de consecutivos:** estos ejercicios simplemente se basan en la idea que el niño vaya viendo ciertas escenas, personajes o algún otro elemento de manera consecutiva con la simple actividad de ir presionando el botón “continuar” no requieren la interacción del niño físicamente con el Cd sino más bien su apreciación visual. Vistos en las unidades 1, 3, 4.

Es de suma importancia que el docente practique previamente con el uso de este Cd antes de ponerlo a prueba en el niño para que así pueda acostumbrarse al método de trabajo aquí planteado; la duración de cada ejercicio puede ir variando desde pocos minutos hasta un tiempo bastante largo dependiendo de las capacidades de cada niño.

3.3.5.2 Unidad I: La Escuela

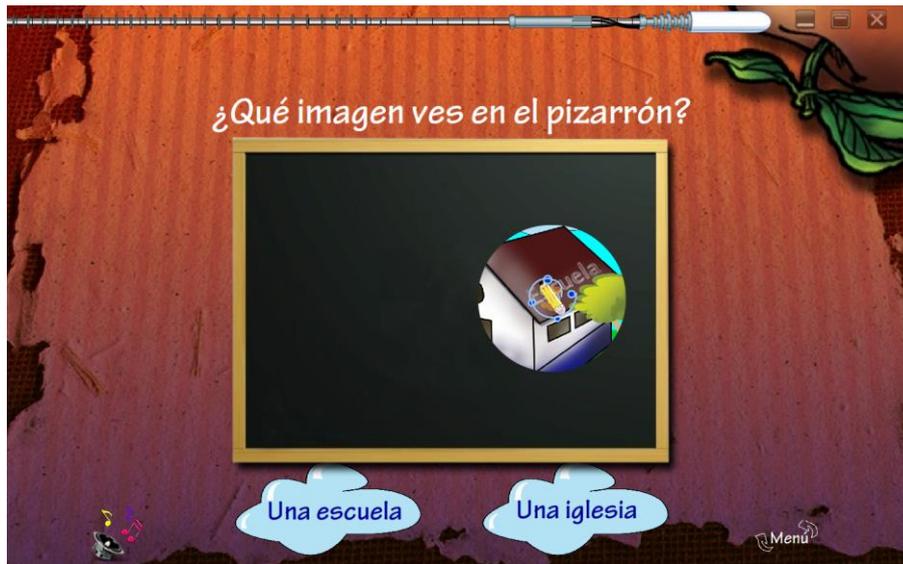
Imagen 67: Diseño de menú Cd interactivo, inicio



Fuente: Carpeta especializada

Primera unidad didáctica dentro del plan de estudio de parvularia, contiene ejercicios de descubrimiento, de complementar, memoria y consecutivos; veamos cada uno de ellos.

- **Ejercicio N° 1** **Imagen 68:** Diseño de juego interactivo, descubrimiento



Fuente: Carpeta especializada

Ejercicio de descubrimiento, en el cual el encargado adulto maneja en su totalidad el mouse y solamente se limita a realizarle la pregunta al menor diciéndole ¿qué es lo que ve dentro del pizarrón?, básicamente el adulto solamente debe mover el cursor en varias direcciones con el fin de ir descubriendo la imagen oculta preguntándole si lo que ve es una iglesia o una escuela, al final el niño debe señalar o responder oralmente la respuesta correcta la cual es la escuela, también puede hacerle otras preguntas relacionadas a la imagen, al final el adulto felicita al niño y lo anima a continuar con el siguiente ejercicio.

Imagen 69: Diseño de juego interactivo, descubrimiento

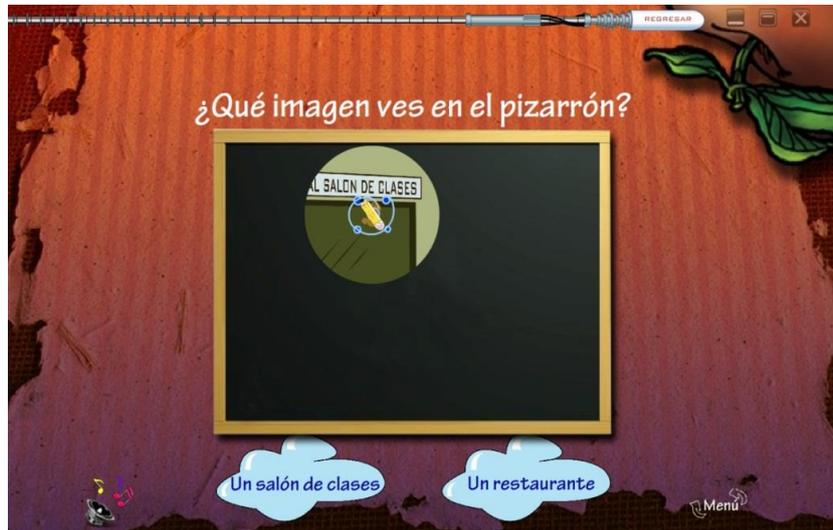


Fuente: Carpeta especializada

- **Ejercicio N° 2**

Ejercicio de descubrimiento, la mecánica es la misma el niño solo observa y el adulto encargado lo anima a que sea el mismo en descubrir la respuesta correcta, en algunos casos se ha demostrado en pruebas que este tipo de ejercicios que algunos niños les resulta difícil responder verbalmente la respuesta correcta, por lo cual si se diera el caso la solución más

óptima es animar al niño a señalar en la pantalla la respuesta correcta, la cual siempre aparece escrita dentro de la imagen en determinadas áreas, solo cuando el niño este totalmente seguro de la respuesta el adulto



Fuente: Carpeta especializada

presionara con el mouse el botón correcto y lo felicitará por el logro alcanzado; de igual manera cada ejercicio puede ser vuelto a repetir presionando en la esquina superior derecha el botón “regresar”

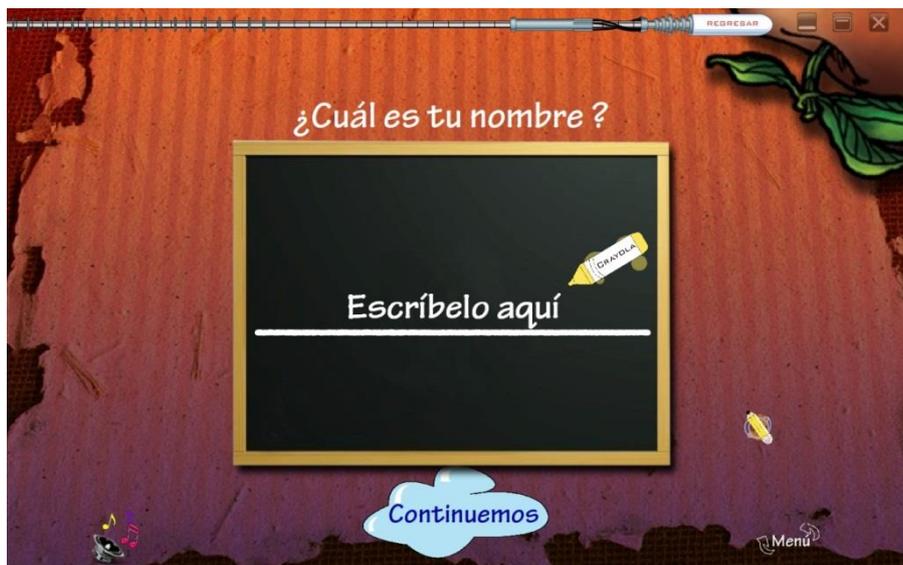
Imagen 71: Diseño de botón



Fuente: Carpeta especializada

- **Ejercicio N° 3**

Imagen 72: Diseño de juego interactivo, escritura



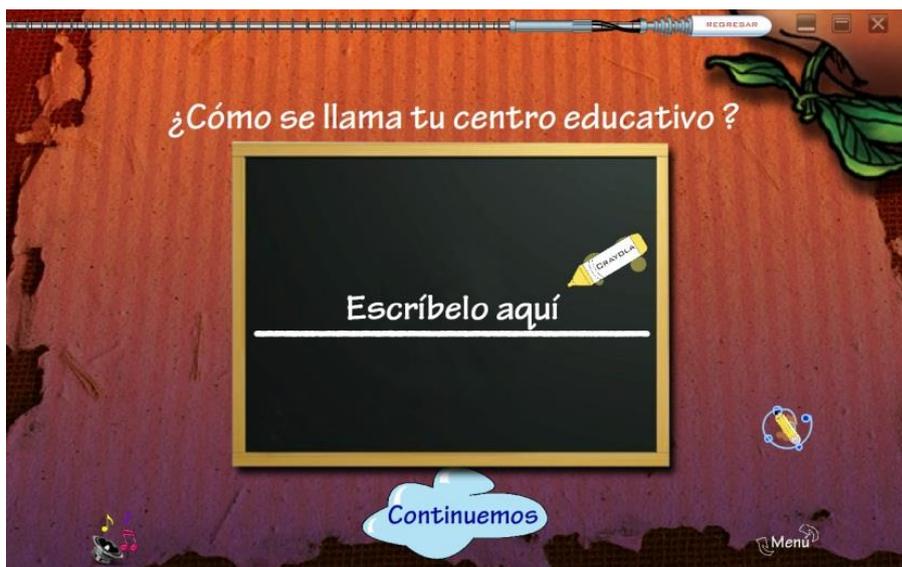
Fuente: Carpeta especializada

Ejercicio de complementación, nuevamente es el adulto quien manipula en su totalidad el cd y se limita a realizarle la pregunta de ¿Cuál es tu nombre? al niño o niña y una vez el de una respuesta el adulto lo escribirá en la pantalla, para ello basta con dar un doble clic sobre la frase “escríbelo aquí” y listo el podrá borrar y escribir a su antojo, una vez colocado el nombre del niño se le preguntara si es ese su nombre o si existe algún error si no existiese ninguno, se continua con el siguiente ejercicio; sin antes felicitar al menor por el logro alcanzado.

- **Ejercicio N° 4**

Ejercicio de complementar; el procedimiento del mismo es igual al del ejercicio anterior, el profesor pregunta y el niño se limita solo a contestar la respuesta correcta, en ocasiones el niño tiene dificultades con nombrar su propio centro educativo así que hay que animarlo a que él lo logre reconocer aunque ello signifique que el mismo encargado lo mencione para que el menor empiece a reconocer su centro educativo, una vez escrito el nombre se anima al niño a continuar al siguiente ejercicio.

Imagen 73: Diseño de juego interactivo, escritura

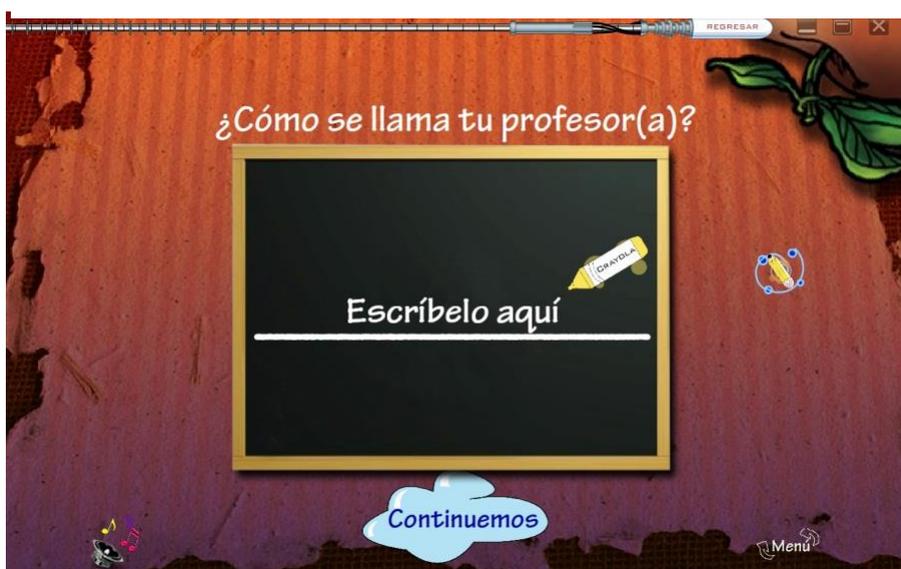


Fuente: Carpeta especializada

- Ejercicio N° 5

Ejercicio de complementar; el procedimiento del mismo es igual al del anterior, profesor pregunta y el niño se limita solo a contestar la respuesta correcta, en ocasiones el niño tiene dificultades con nombrar a su profesor o encargado así que hay que animarlo a que él lo logre reconocer aunque ello signifique que el mismo encargado lo mencione para que el menor empiece a reconocer su profesor o encargado una vez escrito el nombre se anima al niño a continuar al siguiente ejercicio.

Imagen 74: Diseño de juego interactivo, escritura



Fuente: Carpeta especializada

- Ejercicio N° 6

Ejercicio de memoria, este ejercicio consiste en que el profesor le realice la interrogante al menor sobre cuál de sus compañeritos esconde la manzana, se le dice primeramente que memorice lo más que pueda la imagen de la manzana ubicada en la parte superior y luego el docente mueve el puntero sobre los 3 compañeritos de clase preguntándole en cada uno si ese compañerito esconde la manzana, el ejercicio culmina cuando el niño dice por sus propias palabras o señala al niño correcto el cual es el número 3, luego el docente felicita al niño y continúan al siguiente ejercicio.

Imagen 75: Diseño de juego interactivo, descubrimiento



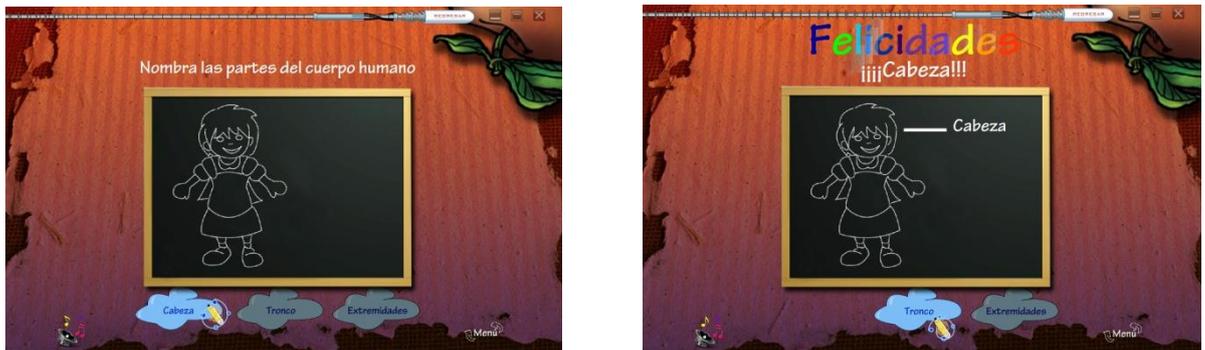
Fuente: Carpeta especializada

- Ejercicio N° 7

Ejercicio consecutivo, este ejercicio nuevamente lo controla el docente y es este quien le realiza una serie de preguntas con el fin de que el niño logre relacionar cuales son las partes básicas del cuerpo humano, el niño puede ir señalando en la figura de la pantalla donde está ubicada cada parte del cuerpo humano o bien el niño puede ir señalando en su mismo cuerpo cual es la parte correcta, el docente comienza preguntado ¿Dónde está la cabeza? Si el niño responde y señala donde está ubicada nos dirigimos a la siguiente parte que es el tronco y así consecutivamente hasta llegar al final; en algunos casos las extremidades los niños tanto como el tronco no lo logran relacionar por el nombre así que

es recomendable que el docente emplee nombres sinónimos que el niño conozca para que así logre diferenciarlos.

Imagen 76: Diseño de juego interactivo, descubrimiento



Fuente: Carpeta especializada

- **Fin de unidad**

Se culmina con la unidad, se felicita al niño por haber concluido la unidad completa y se le anima para continuar.

Imagen 77: Diseño de finalización de unidad, culminación



Fuente: Carpeta especializada

3.3.5.3 Unidad II: La Familia

Segunda unidad didáctica dentro del plan de estudios de educación parvularia, contiene ejercicios de arrastre, de selección múltiple, de complementación y coloreo; es indispensable la compañía adulta.

Imagen 78: Diseño de juego interactivo, inicio



Fuente: Carpeta especializada

- Ejercicio N° 1

Ejercicio de arrastre, uno de los tipos de ejercicios más difíciles para el niño dentro del contenido del cd mismo, estos ejercicios requieren el absoluto acompañamiento y asesoramiento adulto más la interacción del niño con el computador, el objetivo de este ejercicio es arrastrar las figuras al lugar indicado en la parte superior, básicamente es de completar las parejas y para ello se diseñó en el sentido en que el niño con la ayuda del mouse pase sobre las figuras de la parte inferior y estas luego sean arrastradas al recuadro indicado; se inicia con la figura de la madre el docente encargado se limita a decirle al niño que arrastre la figura más grande hacia donde corresponde, en este caso: “arrastra a la mama al recuadro” y luego que el niño presione un clic sobre el recuadro pequeño, el mouse se le relega al niño en su totalidad y el docente se vuelve un espectador aunque en algunos casos este ejercicio será de mucha dificultad para el niño y por lo tanto es permitido que el mismo docente sirva de guía o si es necesario el docente termine el ejercicio sin olvidar que este de una breve explicación de cada miembro de la familia nuclear.

Imagen 79: Diseño de juego interactivo, complemento



Imagen 80: Diseño de juego interactivo



Fuente: Carpeta especializada

- Ejercicios N° 2, N° 3, N° 4 y N° 5

Ejercicios de complementar, tienen el objetivo que el niño reconozca el nombre de su familia más cercana, la mecánica de estos 4 ejercicios es la misma que en la de los ejercicios anteriores de la unidad I así que simplemente el docente debe limitarse a realizarles las interrogantes al menor y que sea este quien de las respuestas para luego el docente encargado las escriba en la pantalla con la ayuda del teclado y así pues continúe al siguiente, son 4 ejercicios consecutivos así que hay que mantener la atención muy bien para culminarlos satisfactoriamente; al final se le felicita al niño por los logros obtenidos y se le pregunta si existe algún otro familiar que el desee mencionar sino avanzamos a la siguiente actividad.

Imagen 81: Diseño de juego interactivo, escritura



- **Ejercicios N° 6**

Fuente: Carpeta especializada

Imagen 82: Diseño de juego interactivo, complemento

Ejercicio consecutivo, es una serie de mini ejercicios los cuales están destinados a que el niño pueda diferenciar las diferentes actividades que realiza cotidianamente, son un aproximado de 5 actividades las cuales se limitan a que el docente manipule el mouse y este le pregunte ¿Desayunas en? Para luego el niño o



Fuente: Carpeta especializada

niña señale la casilla correcta la cual en este caso sería el día, luego se felicita al niño por el logro obtenido y se continua al siguiente ejercicio; es importante recalcar que el docente es el que manipulara el mouse y no el menor y que este solo presionara el botón “continuemos” solo cuando el menor haya respondido correctamente la pregunta tal y como se ve en la imagen.

Imagen 83: Diseño de juego interactivo, complemento



Fuente: Carpeta especializada

- Ejercicio N° 7

Ejercicio de memoria, este ejercicio es relativamente corto, se limita a demostrarle al niño cuales son los 3 servicios del hogar más importantes, aquí el docente es quien manipula el mouse y le va explicando al niño cual es la función de cada uno de los servicios y la importancia que estos tienen, cada icono tiene un sonido característico el cual se activa al momento de colocar el puntero sobre él, luego que el docente crea conveniente continuar al siguiente ejercicio presiona el botón “continuemos”.

Imagen 84: Diseño de juego interactivo, identificación



Fuente: Carpeta especializada

- Ejercicio N° 8

Ejercicio de coloreo, es el primero que vemos dentro del cd ya que este tipo de ejercicios funcionan exclusivamente con el movimiento del mouse el docente relega el uso de la computadora al niño y deja que sea el niño o niña quien coloree la figura, el proceso técnico es simple, la figura va siendo coloreada con solo el movimiento del mouse no necesita ningún otro comando y puede ser repetido cuantas veces se quiera con solo presionar el botón “Reset” ubicado en la esquina inferior derecha de la pantalla; este tipo

de ejercicios se despliegan en ventanas diferentes que las del menú principal y se pueden cerrar presionando el botón cerrar ubicado en la esquina superior derecha.

Imagen 85: Diseño de juego interactivo de coloreo. coloreo



El ejercicio puede ser vuelto a abrir presionando el botón “volver a colorear” sino es necesario presionamos el botón “Continuemos” para seguir con el siguiente ejercicio.

Fuente: Carpeta especializada

Imagen 86: Diseño de finalización juego interactivo, coloreo



Fuente: Carpeta especializada

- Fin de unidad

Imagen 87: Diseño de finalización de unidad, culminación

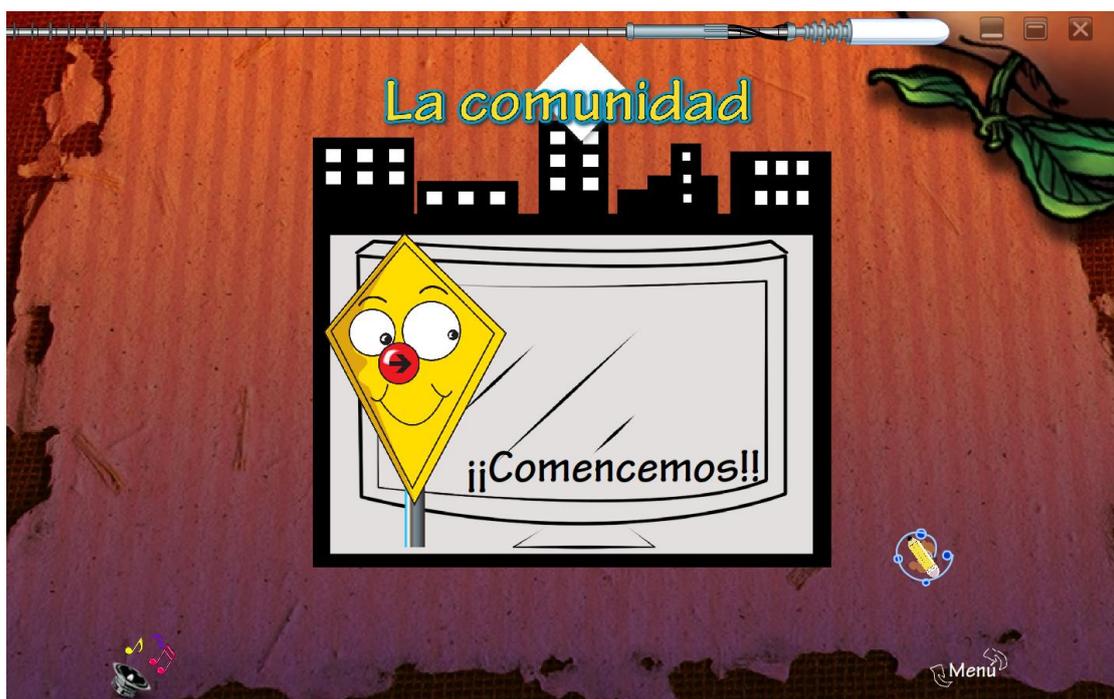


Fuente: Carpeta especializada

3.3.5.4 Unidad III: La Comunidad

Tercera unidad didáctica dentro de nuestro cd interactivo, esta unidad es una de las más extensas en lo que se refiere a contenido y juegos interactivos, contiene juegos de descubrimiento, arrastre, coloreo que intentan simplificar la enseñanza entre los niños con capacidades especiales.

Imagen 88: Diseño de juego interactivo, inicio



Fuente: Carpeta especializada

- Ejercicio N° 1

Ejercicio de enseñanza consecutiva; consiste en mostrar al niño o niña algunas de las diferentes profesiones que componen el entorno de una sociedad o comunidad, básicamente el ejercicio es manipulado por el docente encargado el cual mediante una breve explicación propia de cada función que tiene dichas profesiones en la pantalla va orientando al niño en esta parte importante dentro de lo que es el entorno del mismo; el docente simplemente debe realizarle la pregunta al niño sobre qué personaje cree ver en la pantalla; si el niño logra responder el docente debe pasar el puntero sobre el personaje y automáticamente aparecerá al lado derecho un elemento más significativo de dicha profesión, sino el docente debe animar al niño a que reconozca al personaje con pequeñas pero concretas pistas hasta resolver el ejercicio, al responder correctamente el docente presionara el botón “Continuemos” para ver a nuestro siguiente personaje repitiendo el mismo proceso hasta terminar la actividad sobre las profesiones.

Imagen 89: Diseño de juego interactivo



Fuente: Carpeta especializada

- Ejercicio N° 2

Ejercicio de descubrimiento; el proceso técnico es el mismo al presentado en los Ejercicios N° 1 y N° 2 de la unidad I, el docente manipula nuevamente el mouse y con la ayuda del puntero va descubriendo en la pantalla la imagen oculta, solo debe limitarse a realizarle preguntas al niño sobre qué cree ver dentro del recuadro o una panadería o una iglesia, la respuesta se encuentra dentro de la imagen oculta, al finalizar continuamos al siguiente ejercicio.

Imagen 90: Diseño de juego interactivo, descubrimiento

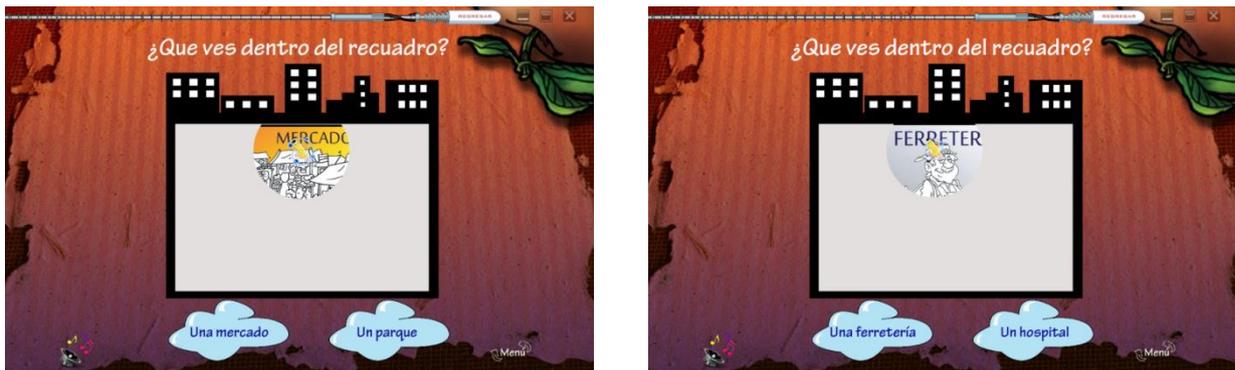


Fuente: Carpeta especializada

- **Ejercicio N° 3 y N° 4**

Ejercicios de descubrimiento; mismo procedimiento y mecánica del **Ejercicio N° 2** de esta unidad; las respuestas al igual que en el ejercicio ya antes mencionado se encuentran dentro de la imagen oculta, animar al niño a que sea el mismo quien las descubra, una vez terminado el proceso aparecerá la imagen en grande más una felicitación al niño por el logro alcanzado, continuar luego a la siguiente actividad.

Imagen 91: Diseño de juego interactivo, descubrimiento



Fuente: Carpeta especializada

- Ejercicio N° 5

Ejercicio de arrastre; desplegado en una sub-ventana diferente, el niño es en este caso quien realiza la manipulación del mouse y del puntero, el objetivo de este ejercicio es que el conozca los diferentes tipos de medios de transporte, se sugiere al docente hacer una breve explicación en qué consisten los medios de transporte para luego realizar este ejercicio; el cual, dependerá en gran medida de las habilidades motoras de cada niño.

Básicamente el proceso técnico consiste en colocar cada medio de transporte en su medio indicado, por ejemplo el avión sirve en... y la respuesta sería el cielo; el docente debe realizar tales preguntas al niño para que sea este quien identifique propiamente cada tipo de medio de transporte, luego de haber definido el lugar indicado, el niño deberá arrastrar ya sea el avión, el automóvil o el barco al círculo correspondiente por lo cual simplemente deberá pasar una vez el puntero sobre cada medio de transporte y este automáticamente se pegará al puntero siguiéndolo por todo lo largo de la pantalla, este solo volverá a su sitio original si se presiona clic izquierdo en algún sitio de la pantalla; sin embargo si se presiona clic izquierdo sobre el círculo correcto el medio de transporte volverá a un sitio diferente y le dará lugar al siguiente, primeramente empezamos con el avión, luego con el automóvil y finalizamos con el barco una vez colocados todos en sus lugares correspondientes aparecerá una felicitación y podremos cerrar la sub-ventana o bien repetir el ejercicio sino es el caso podemos dirigirnos al menú principal de la unidad donde nuevamente se nos preguntara si deseamos repetir la actividad sino es así continuamos a la siguiente.

Imagen 92: Diseño de juego interactivo, complemento



Fuente: Carpeta especializada

- Ejercicio N° 6

Ejercicio de arrastre; el objetivo de este ejercicio es básicamente que el niño conozca una de las señales de tránsito más importantes que existen y además de que el docente pueda incluirlo en la enseñanza de las demás restantes. El proceso técnico es muy similar al ejercicio anterior, es el niño quien manipula el control del mouse y el puntero y el docente solamente si es necesario deberá auxiliario en ello dependiendo nuevamente de las habilidades motoras del niño; el niño deberá colocar cada circulo de color en su lugar correspondiente el cual se ve ya definido por colores, básicamente es colocar cada pareja en su lugar, para ello el niño deberá con la ayuda del mouse presionar clic izquierdo y no soltarlo para luego ir arrastrando el circulo (siempre con el clic presionado) a su pareja dentro del semáforo de la izquierda y es ahí donde se dejara de presionar el clic con el puntero; si se llegara a soltar el clic en algún otro lado el circulo original vuelve a su sitio correspondiente y se deberá repetir la proceso hasta que se logre completar la actividad, es imperativa la ayuda del docente en lo que respecta a guiar al menor paso a paso, sin embargo, es el niño quien debe manipular el ejercicio hasta donde sus capacidades propias le permitan con el mouse; el docente puede intervenir si el niño no es capaz de manipular correctamente el mouse.

Imagen 93: Diseño de juego interactivo, complemento



Fuente: Carpeta especializada

Se ha demostrado en pruebas en niños de la misma edad, que la practica con el mouse del computador mejora las habilidades finas del niño en lo que respecta a la manipulación del espacio y las destrezas de las manos, al finalizar el ejercicio se escuchara una felicitación para el niño y la sub-ventana podrá cerrarse gracias al botón de cerrar ubicado en la esquina superior derecha regresando así al menú principal de la unidad.

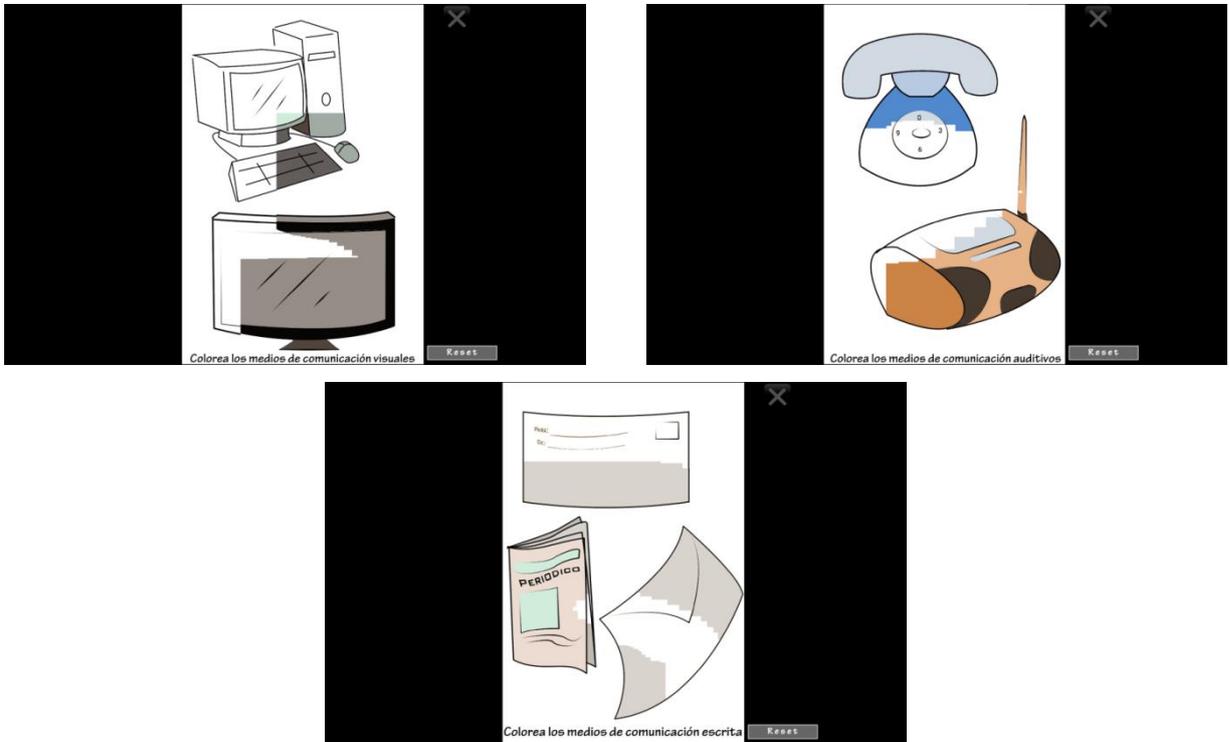
- **Ejercicio N° 7, N° 8, N°9.**

Ejercicio de coloreo; son tres ejercicios consecutivos de trabajo en sub-ventanas orientados a la enseñanza en el niño de los diferentes tipos de medios de comunicación existentes en nuestra sociedad, se clasifican en tres tipos: visuales, auditivos y escritos. Es recomendable que el docente de una breve explicación sobre las diferencias entre cada uno y las diferentes funciones que poseen.

El proceso técnico es bastante simple, al igual que ejercicios anteriores de coloreo es el niño quien manipula el mouse y este simplemente se limitara a darle color a cada imagen con la ayuda del movimiento del puntero sin necesidad de alguna otra actividad, mientras el docente se dedicara al apoyo y a la guía del ejercicio interviniendo solamente cuando el niño debido a sus capacidades propias no logre la culminación del ejercicio, al final se puede cerrar la sub-ventana con el botón de cerrar ubicado en la esquina superior derecha

para volver al menú principal de la unidad (el ejercicio puede ser repetido como todos los demás ejercicios de sub-ventanas).

Imagen 94: Diseño de juego interactivo, coloreo



Fuente: Carpeta especializada

- Ejercicio N° 10

Ejercicio de coloreo; el procedimiento es el mismo que el de los 3 anteriores ejercicios, con la diferencia que en este se abordan los símbolos patrios, el objetivo es que el niño se identifique con ellos y pues el docente debe dar una breve explicación de la importancia de cada uno de ellos

Imagen 95: Diseño de juego interactivo, coloreo



- **Fin de unidad.**

Fuente: Carpeta especializada

Se culmina con la unidad, se felicita al niño por haber concluido la unidad completa y se le anima para continuar.

Imagen 96: Diseño de finalización de unidad, culminación



Fuente: Carpeta especializada

3.3.5.5 Unidad IV: La Naturaleza

Imagen 97: Diseño de juego interactivo, inicio



Fuente: Carpeta especializada

Unidad número cuatro del plan de estudios de parvularia y al igual que la unidad anterior está diseñada para que el niño pueda conocer más el entorno que le rodea y mejorar sus conocimientos de cada uno de los elementos de la misma naturaleza de una forma breve y muy sencilla; contiene ejercicios de arrastre, selección múltiple, consecutivos y de memoria.

- Ejercicio N° 1

Ejercicio de arrastre; elaborado en base al objetivo en que el niño conozca más sobre los elementos primordiales que conforman la naturaleza y el medio ambiente, es muy recomendable que el docente de una breve explicación del significado de naturaleza antes de trabajar con esta unidad. El proceso técnico es prácticamente el mismo al de todos los demás ejercicios prácticos antes vistos de arrastre, el niño toma control del mouse y el

puntero y su deber es arrastrar cada uno de los 3 elementos de la parte inferior y colocarlos en su lugar correspondiente, el proceso puede llevar algunos minutos dependiendo de las capacidades de cada niño y el docente debe auxiliarlo en caso que este no pueda por si solo utilizar el mouse de la computadora, sin embargo, debe animarlo a que sea este mismo quien termine el ejercicio practicándolo constantemente, es primordial que cada vez que el niño logre colocar una figura en su lugar correspondiente el docente o encargado le felicite y le anime a colocar el siguiente elemento; el proceso de arrastre es el mismo que con el Ejercicio N° 6 de la unidad III

Imagen 98: Diseño de juego interactivo, complemento



Fuente: Carpeta especializada

- Ejercicio N° 2

Ejercicio de selección múltiple; el objetivo primordial de este ejercicio es que el niño aprenda a diferenciar diferentes situaciones de peligro y saber elegir donde es más seguro y donde no lo es, el docente debe proponerle varias situaciones de peligro y recomendarle cuales serían las medidas más óptimas para su seguridad; el proceso técnico del ejercicio es simple, el docente manipula el mouse y el puntero y este se limita a realizarle la comparación al niño sobre cuál de las dos situaciones es más segura una vez el niño decida la situación correcta ya sea verbalmente o señalándola el docente con la ayuda del mouse presionara "clic izquierdo" en la figura correcta y continuaremos a la siguiente situación de

peligro; el botón “Continuemos” no debe ser presionado hasta culminar la actividad y aparezca la animación de felicitación al niño por el logro alcanzado.

Imagen 99: Diseño de juego interactivo, selección



Fuente: Carpeta especializada

- Ejercicio N° 3 y N° 4

Ejercicios de memoria; estos dos ejercicios tienen como objetivo que el niño conozca en cierta manera dos de los diferentes tipos de climas que existen en el medio ambiente, nuevamente se despliegan cada uno en sub-ventanas y el proceso técnico se basa en que es

el niño quien manipula el mouse y el puntero y debe de encontrar las 3 diferencias existentes entre cada imagen con la ubicada a la par, cada diferencia se encuentra animada con una silueta de color naranja y es activada en el momento que el puntero pasa sobre cada una, se recomienda al docente que en cada ejercicio primeramente se le estimule al niño a que sin la ayuda del mouse trate de identificar visualmente cada diferencia para luego el niño pueda corroborarlas con la ayuda del mouse, sin embargo, esto se determinara por las capacidades propias de cada niño, por lo cual el docente encargado tiene la obligación de apoyar al menor en caso que este no pueda culminar la actividad, cuando se logre identificar las 3 diferencias se cierra la sub-ventana con la ayuda del botón superior derecho y continuamos a la siguiente actividad, este proceso es igual tanto en el ejercicio N° 3 y el N° 4.

Imagen 100: Diseño de juego interactivo, asociación

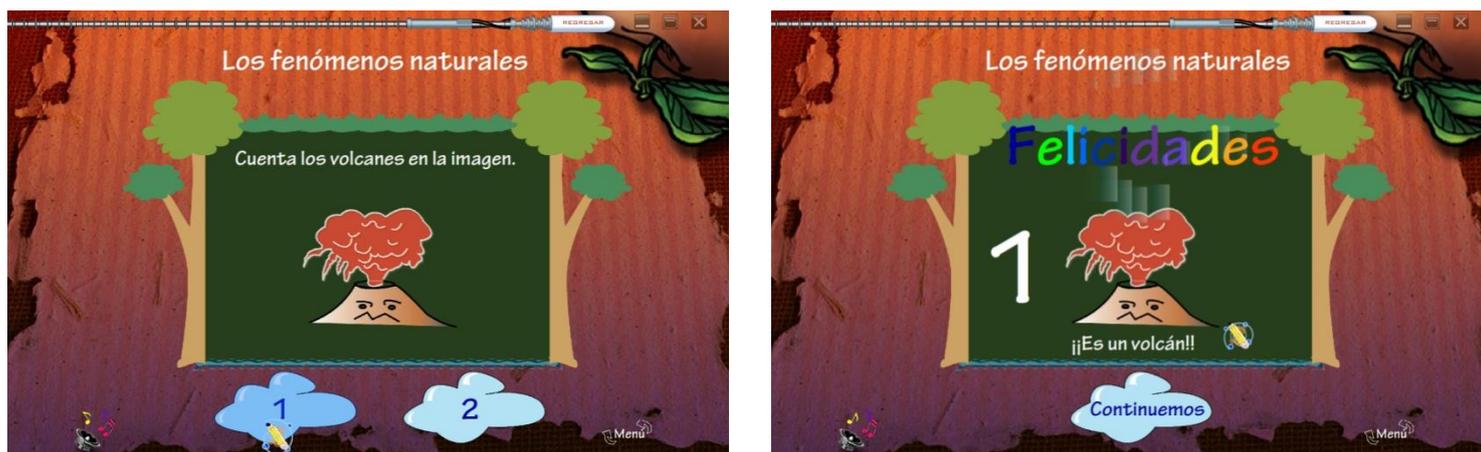


Fuente: Carpeta especializada

- Ejercicio N° 5

Ejercicio de selección múltiple; el objetivo de este ejercicio es además de que el niño pueda identificar algunos de los fenómenos naturales más representativos pueda contar elementos del 1 al 3, son en total 4 diferentes fenómenos naturales los cuales simplemente requieren una breve conteo del número de elementos existentes dentro del recuadro y una vez siendo definido esto por el niño el docente se limitara a presionar el botón correcto según la respuesta del niño; se sugiere al docente detenerse en cada fenómeno natural y explicar el ¿Cómo? Y el ¿Por qué? De cada uno, el niño en esta actividad solo tiene la función de observador y oyente interviniendo solamente al momento de responder la interrogante solo la cantidad de elementos en cada imagen; al final es recomendable felicitar al niño por el logro obtenido y continuar con el ejercicio siguiente.

Imagen 101: Diseño de juego interactivo, conteo



Fuente: Carpeta especializada

- Ejercicio N° 6

Ejercicio consecutivo; este ejercicio tiene como objetivo mostrarle rápidamente al menor las principales y más básicas partes de las plantas, el docente tiene la obligación de explicarle al niño cada parte y su función dentro de las vidas de las plantas, el niño en este ejercicio se convierte en un observador y oyente ya que el docente o persona encargada manipulara el control del mouse y el puntero e ira seleccionando cada parte de la planta; para ello solo basta con colocarse sobre cada mini-imagen situada en la parte superior del recuadro y automáticamente aparecerá señalada en la imagen central.

Imagen 102: Diseño de juego interactivo, selección



Fuente: Carpeta especializada

- Ejercicio N° 7

Ejercicio consecutivo; este ejercicio fue diseñado con el fin de mostrarle al niño una pequeña línea de tiempo del ciclo de vida de las plantas, el docente manipula el control del mouse y el puntero explicando paso por paso cada parte del ciclo de vida de las plantas empezando con la semilla que cae al suelo hasta culminar con la muerte de

Imagen 103: Diseño de juego interactivo, descubrimiento



Fuente: Carpeta especializada

la planta, es necesario en este ejercicio la interacción verbal del docente ya que es el quien guiará la historia del ciclo de vida, se recomienda utilizar historias cómicas y reconocibles para el niño a manera de un cuento ya que así el menor mostrara más interés en el desarrollo de esta actividad, el niño solamente será un observador y oyente en esta parte y el proceso técnico de este ejercicio consiste en ir siguiendo las instrucciones que aparecerán dentro del recuadro para así continuar la historia, la cual va continuando presionando ya sea una semilla o un tronco o una planta dependiendo de lo avanzada que vaya la narración dentro del recuadro y al final aparecerá una animación de felicitación

indicando la culminación del ejercicio y que debemos continuar a la siguiente actividad; no se debe presionar el botón “Continuemos” hasta haber concluido toda la historia.

- Ejercicio N° 8

Ejercicio de coloreo; el objetivo de este es que el niño logre relacionar diferentes tipos de animales en sus hábitats correspondientes, es necesario que el docente explique el concepto de hábitat y los diferentes tipos existentes, así como también los animales que corresponden en cada uno de ellos, para ver los detalles técnicos se recomienda ver los Ejercicios N° 7, N° 8, N° 9 de la unidad III.

Imagen 104: Diseño de juego interactivo coloreo



Fuente: Carpeta especializada

- Ejercicio N° 9

Imagen 105: Diseño de juego interactivo, selección



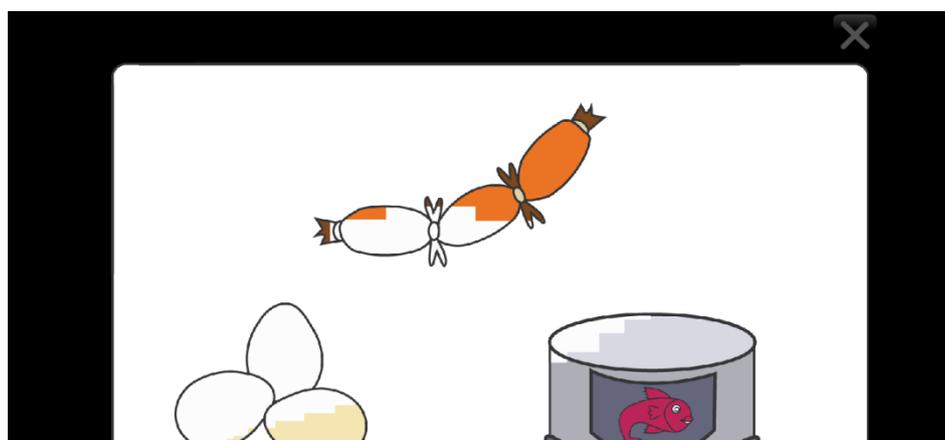
Fuente: Carpeta especializada

Ejercicio consecutivo; este ejercicio fue elaborado con el fin que el niño reconozca algunos de los alimentos de origen vegetal más representativos que podemos encontrar en la naturaleza, el proceso técnico es similar al del **Ejercicio N° 6** de esta misma unidad (Ver página 26); se recomienda al docente que intente hacer que el niño mismo adivine el nombre de cada una de las verduras o frutas diciéndole pistas claras sobre sus posibles usos y formas de preparación.

- Ejercicio N° 10

Ejercicio de coloreo; el objetivo de este ejercicio es que el niño diferencie los alimentos de origen animal, se recomienda al docente realizar una breve explicación sobre las diferencias, usos, orígenes y procedencia de cada tipo de alimento ya sea animal o vegetal; el procedimiento de este ejercicio es el mismo que en todos los demás ejercicios de coloreo y puede ser repetido según sea el caso si el docente encargado lo viese necesario.

Imagen 106: Diseño de juego interactivo, coloreo



Fuente: Carpeta especializada

- Fin de unidad

Imagen 107: Diseño de juego interactivo, culminación



3.3.5.6 Unidad V: El

Fuente: Carpeta especializada

Universo

Quinta y última unidad didáctica dentro de nuestro cd interactivo; contiene ejercicios de arrastre, selección múltiple y descubrimiento.

Imagen 108: Diseño de inicio de actividad, inicio



Fuente: Carpeta especializada

- Ejercicio N° 1

Ejercicio de selección múltiple; uno de los más importantes dentro del cd interactivo, tiene como objetivo a más de mostrarle al niño los cuerpos celestes más importantes verificar el estado de actual de ánimo del niño y es pues, debido a ser la última unidad vista es de suma importancia que tanta eficacia ha tenido el desempeño de las unidades anteriores en el estado emocional del menor, por lo cual se le pregunta al niño mismo ¿Cómo te sientes en este momento? Y dependiendo de la respuesta que de podremos saber tanto como docentes, tutores o simples espectadores si el desarrollo del cd mismo ha sido del agrado del menor; el proceso técnico es simple, el docente se limita a explicar las funciones del sol y la luna y un breve significado mientras el niño solo escucha, luego el docente hace la pregunta sobre su estado de ánimo de entre los que aparecen en la pantalla y una vez definido por el niño basta realizar un clic izquierdo sobre el estado de ánimo y este automáticamente se dibujara en el rostro tanto de la Luna como del Sol, este ejercicio solo se repite una vez y luego avanzamos con el botón “Continuemos”.

Imagen 109: Diseño de juego interactivo, selección



Fuente: Carpeta especializada

- Ejercicio N° 2

Ejercicio de arrastre; nuevamente entra en escena el tema de los cuerpos celestes, en este caso el docente debe realizarle la pregunta al menor sobre qué elementos conforman el día y cuales la noche, luego de dar una breve explicación hacia el niño o niña el docente debe relegar el uso del mouse y el puntero hacia el niño, es cuando este mediante el proceso técnico de los ejercicios de arrastre debe colocar cada imagen en su lugar correspondiente una vez colocados los 4 elementos en su lugar indicado el docente puede cerrar la sub-ventana y regresar al menú principal de la unidad y continuar al siguiente ejercicio o bien repetir la actividad, es de suma importancia que sea el niño quien logre colocar las imágenes en sus lugares destinados por cuenta propia, sin embargo, el docente está en la obligación de auxiliar al menor en caso que sus capacidades propias se lo impidan animándolo a continuar intentándolo si pudiere llegar a ser posible.

Imagen 110: Diseño de juego interactivo, complementar

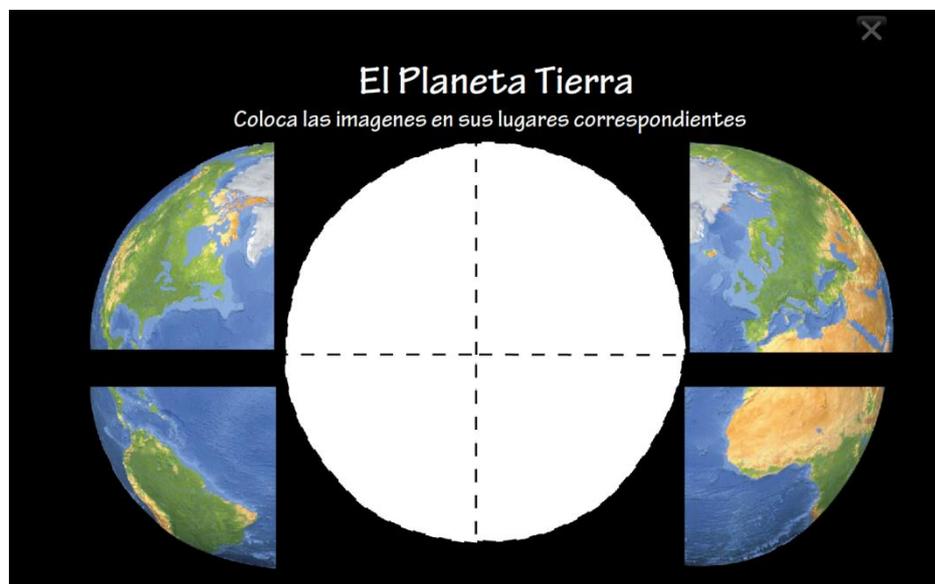


Fuente: Carpeta especializada

- Ejercicio N° 3

Ejercicio de arrastre; el desarrollo técnico de este ejercicio es similar al anterior, el objetivo de este ejercicio es que el niño reconozca el planeta donde todos coexistimos además se recomienda al docente encargado realizar una breve explicación sobre la importancia de cuidar nuestro planeta y sobre las partes que lo conforman, al finalizar de colocar cada pieza en su lugar el docente podrá cerrar la sub-ventana ubicada en la esquina superior derecha y regresar al menú principal de la unidad para continuar con el siguiente ejercicio o bien repetir el mismo según sea el criterio del docente.

Imagen 111: Diseño de juego interactivo, puzle



Fuente: Carpeta especializada

- Ejercicio N° 4

Ejercicio de descubrimiento; consiste básicamente en realizarle una muestra a los niños sobre algunos de los inventos más representativos creados por el hombre a lo largo de la historia, el proceso es simple se muestran los inventos dentro del recuadro escondido y el menor tratará de identificar el elemento que está detrás del recuadro, la respuesta en estos ejercicios a diferencia de los demás no se encuentra dentro de la imagen por lo cual el docente tiene la obligación de mencionar algunas funciones o pistas sobre cada elemento hasta que el menor logre identificar la respuesta correcta; al final si se responde

correctamente se devela el objeto y se le presenta una animación de felicitación al niño por el logro alcanzado, luego el docente debe animarlo a continuar con la siguiente imagen.

Imagen 112: Diseño de juego interactivo descubrimiento



Fuente: Carpeta especializada

- **Fin de unidad.**

Imagen 113: Diseño de finalización de unidad, culminación



Fuente: Carpeta especializada

Con esto hemos concluido con todas las unidades didácticas dentro de este cd interactivo y si seguimos de cerca las explicaciones sobre cada uno de los ejercicios vistos dentro de cada unidad el niño será capaz de:

- Identificar elementos referentes a su entorno diario.
- Realizar juegos de memoria e incrementar sus capacidades visuales.
- Aumentar las habilidades y destrezas con las manos.
- Identificar colores de una forma más rápida.

- Incrementar sus habilidades visuales y mejorar la atención sobre los elementos, etc.

Además es recomendable repetir constantemente este Cd interactivo para que así el niño pueda irse acoplando más en los diferentes niveles de dificultad que pueda presentarse dentro del Cd; así como también se recomienda al docente identificar las partes en donde el niño presenta mayores inconvenientes para así irlos resolviendo con la práctica y el esfuerzo de ambos tanto del niño como del docente.

3.3.6 Juegos de entretenimiento

Con un total de 5 ejercicios se decidió la elaboración de una sección dentro de este material didáctico que supliera la necesidad natural de todo niño la cual es el sano esparcimiento entre otros niños de sus edades; en nuestro caso se diseñaron una serie de juegos de entretenimiento orientados con la misma metodología que se vino trabajando a lo largo de toda la carpeta didáctica, cada uno corresponde a cierta unidad convirtiéndose cada uno en el ejercicio final de cada libretilla de trabajo con la única excepción que estos no fueron pensados con fines calificativos sino más bien cualitativos, es decir, se busca que

el niño luego de un arduo trabajo dentro de cualquiera de las 5 libretas de trabajo pueda tener la opción de disfrutar en compañía de uno o varios niños ciertas actividades amenas que incrementen sus capacidades de relación interpersonales y mejoren sus capacidades de motricidad fina con tales juegos de entretenimiento.

Los juego poseen diferentes dimensiones variando en cada uno en lo que respecta al contenido propio de ellos, por ejemplo, se elaboró un juego de la OCA con dimensiones de 13 pulgadas por 19 pulgadas el cual tiene como objetivo primordial la interacción del menor con varios niños más los cuales no necesariamente deben presentar alguna capacidad especial, sino más bien, tengan la intención de compartir un breve pero divertido momento ameno; cada juego posee todos los elementos propios que requieren para ser llegados a utilizar los cuales varían entre dados armables que el menor en compañía adulta puede armar, fichas de juego, entre otros; por lo cual lo único que debe poner de su parte el menor es la simple intención de divertirse y conocer más jugando.

A continuación se muestran los diseños de cada uno de los juegos de entretenimiento que se encuentra dentro de la carpeta didáctica.

3.3.6.1 Juego N° 1

Juego de la oca: a la víbora de la mar.

Impreso en Folcote 10 doble cara, diseñado con motivos marinos y colores alegres correspondientes a la unidad IV dentro de la carpeta didáctica, el objetivo de este ejercicios es que el niño en compañía de hasta 5 niños más pueda culminar el recorrido completo del juego, el procedimiento es sencillo se toman turnos para arrojar el dado, el cual se encuentra incluido al igual que las fichas y dependiendo del número obtenido el niño o niña podrá avanzar el mismo número de casillas en el tablero, el tiempo de juego es relativamente corto ya que no se busca causar algún tipo de frustración dentro de la mente de los menores, por lo cual bastan unos cuantos minutos de juego para resolver este ejercicio.

Imagen 114: Diseño de juego de la oca



Fuente: Carpeta especializada, Francisco Coto

Con un total de 56 casillas este juego es uno de los que mayor tamaño se han incluido dentro de la carpeta didáctica, las tonalidades tal y como se dijo varían entre los verdes claros y olivos hasta verdes de tonalidades fuertes en armonía con tonos amarillos los cuales tienen como objetivo contrastar determinadas áreas que son necesarias para el desempeño óptimo del juego; se incluyen además una breve indicación impresa en la esquina superior derecha con el objetivo que el desarrollo de toda la actividad sea lo más simple y sencilla.

3.3.6.2 Juego N° 2

La lotería de la comunidad.

Este juego posee al igual que cualquier otro juego de lotería, la misma mecánica, los diseños en él fueron pensados refiriéndonos a los mismos dentro de la libretilla de trabajo de la unidad 3; la tonalidad preponderante es la calidad en donde podemos observar combinaciones en amarillos y naranjas apoyados con el uso de personajes propios de la comunidad que nuevamente fueron extraídos de los ejercicios del libro de trabajo. Sus medidas son las mismas que el ejercicio anterior y el grosor del papel también.

Imagen 115: Diseño de juego de la lotería



Fuente: Carpeta especializada, Fredy Merino

Se encuentra elaborado para un total de 8 jugadores y es necesario que los jugadores estén bajo vigilancia adulta ya que esto optimizaría el desempeño de la actividad.

Imagen 116: Cartones del juego de la lotería



Fuente: Carpeta especializada, Fredy Merino

Nótese que la mayoría de los elementos gráficos fueron tal y como se había mencionado extraídos de ejercicios dentro de la carpeta misma.

Imagen 117: Fichas del juego de la lotería



3.3.6.3

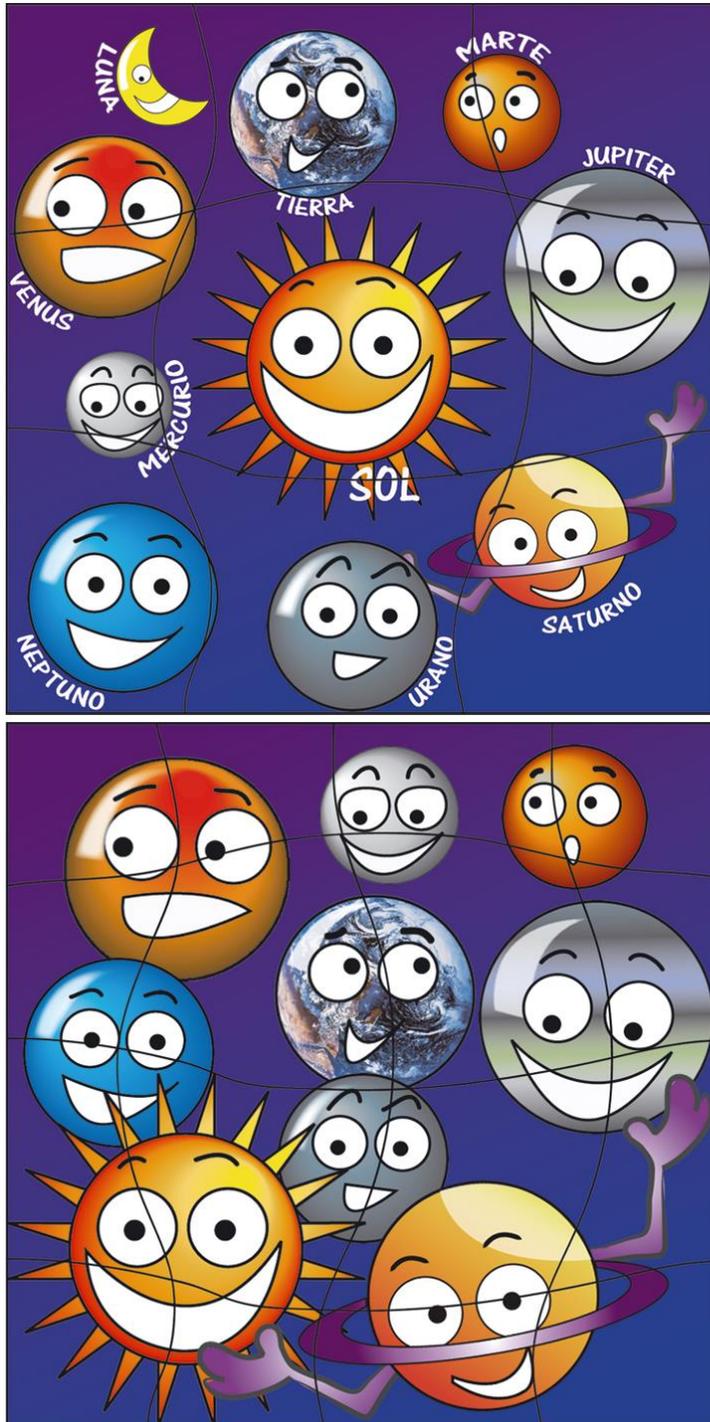
Fuente: Carpeta especializada, Fredy Merino

Juego N° 3

El rompecabezas del universo.

Este juego corresponde a la unidad número 5 y fue diseñado con formas simples sin mucha dificultad para que así el niño no presente problemas a la hora de poner en práctica este ejercicio.

Imagen 118: Diseño de rompecabezas



3.3.6.4

Fuente: Carpeta especializada, Fredy Merino

Juego N° 4

El juego de memoria.

Consiste básicamente en que el niño logre identificar distintas imágenes similares entre un número determinado de tarjetas, este ejercicio tiene a diferencia de los anteriores 3 solamente la necesidad de una tan sola persona para llevarse a cabo, sin embargo puede ser desarrollado en parejas de niños si es necesario. Las imágenes dentro de este juego de memoria son las mismas de una variedad de diferentes ejercicios dentro de la carpeta didáctica; es decir, de entre todos los ejercicios de entretenimiento este es el único que no pertenece a una unidad en específico ya que se trató de darle un concepto en donde el menor pueda ver una recopilación de la mayoría de elementos gráficos que se han venido desarrollando a lo largo de la carpeta didáctica.

Imagen 119: Diseño de juego de memorias



Fuente: Carpeta especializada, Zuleyma Campos

3.3.6.5 Juego N° 5

Sopa de letras.

Juego dedicado a estimular la percepción visual del niño básicamente se muestran 7 imágenes correspondientes a diferentes temas extraídos dentro de la carpeta misma, se elaboró con el objetivo a que sea el niño quien sepa identificar visualmente diferentes frases gracias a la observación y solamente es necesaria la intervención de un tan solo infante.

Imagen 120: Diseño de juego de memorias

Sopa de Letra

encuentra a:

S	U	S	F	I	C	E
E	S	P	A	Q	E	S
Ñ	A	A	M	A	J	C
A	R	P	I	S	K	U
L	B	A	L	O	Y	E
I	O	B	I	L	Ñ	L
N	L	M	A	M	A	A

MAMÁ

PAPÁ

SEÑALIN

LUIS

FAMILIA

ESCUELA

ARBOL

Fuente: Carpeta especializada, Zuleyma Campos

3.3.7 Fuentes

En el área de educación especial con respecto al uso de los colores y las tipografías en el material didáctico, es muy diferente al material común que utilizan los demás niños que no poseen ninguna necesidad especial, ya que por ejemplo cuando hablamos de tipografía no es conveniente usar un texto menor a 14 puntos de tamaño, puesto que una letra de menor tamaño podría ser muy difícil de leer y comprender ya que el cerebro de estos niños captan mucho mejor los objetos grandes así como también se puede hacer relación esto con los iconos, dibujos o cualquier otro elemento gráfico dirigido a ellos. Claro que en el formato en el que se trabaje se debe de aplicar el texto en una escala apropiada.

Con el estilo de fuente se debe seleccionar aquel que sea lo más sencillo posible, es decir en el lenguaje gráfico, aquella que no posea mucha carga de elementos que obstruyan visualmente el contacto con el espectador. Se muestran algunas sugerencias de tipografías a utilizar (ver imagen 121).

Imagen 121: tipografía utilizada en la carpeta didáctica

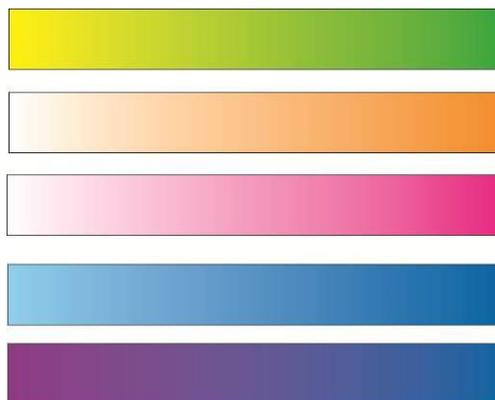
AR CENA
Tekton pro
Majalla

. fuente: Fredy Merino

3.3.8 Los colores

El color así como en muchas otras ramas funciona de una manera similar la de atraer de una manera psicológica la atención del espectador para que visualice algo. Para un niño con necesidades especiales, el color juega un papel muy importante porque además de lograr de que el color sea atractivo, para él debe ser un agente motivador que le ayude a su estado mental, a ser más propositivo y animoso en su trabajo, porque al no saber utilizar el color adecuado podemos frustrar al niño hasta volverlo pasivo o sin ganas de trabajar o incluso frustrarlo en su aprendizaje, por eso se pidió ayuda a los docentes para enfocarse en los colores que ellos manejaban más y así utilizar gamas cromáticas que a los niños no les afectara en el desempeño educativo, podemos apreciar las gamas sugeridas por

Imagen 122: gamas cromáticas adecuadas para niños con necesidades especiales.



Fuente: Fredy Merino

los docentes para trabajar con los niños (ver imagen 122). Cabe destacar que el niño tiende a asociar los colores e influyen en su estado de ánimo,

“Los expertos en cromoterapia recomiendan el color amarillo en tonos pasteles y alternando con otros colores es muy recomendable porque favorece la concentración y el desarrollo intelectual. Es importante tomar en cuenta que los colores frescos (azul, verde o combinación), poco saturados favorecen fijar la concentración debido a que transmiten un ambiente de tranquilidad y relajación”¹¹

¹¹ <http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-compor12.htm>

IV. RESULTADOS DE APLICACIÓN DE LA CARPETA DIDÁCTICA PARA NIÑOS CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

4.1 Aplicación de la carpeta didáctica

La carpeta didáctica diseñada para niños con necesidades especiales se pensó para el uso personalizado y para la aplicación a un niño que se desea que aprenda los contenidos básicos del programa de estudios de parvularia para las edades entre 3 a 6 años, el objetivo didáctico de la carpeta es facilitar, en lo que respecta al docente su manejo gráfico para el proceso de enseñanza y aprendizaje, y al niño simplificarle la metodología para que pueda repasar los contenidos del programa de estudio de una manera más fácil, llamativa, y divertida.

La carpeta consta de 5 libretas de trabajo identificadas con los siguientes contenidos de aprendizaje: la escuela, la familia, la comunidad, la naturaleza y el universo, cada contenido posee una revista para el docente que es la guía didáctica y las instrucciones de cada ejercicio ilustrado.

También se manejan 5 juegos para la estimulación mental y el entretenimiento de los niños los cuales son de memoria, rompecabezas, lotería, sopa de letras, y un juego de la oca. Además como una herramienta extra se incluye un cd multimedia donde se encuentran algunos juegos interactivos vía PC para el repaso de los contenidos vistos en la libreta de trabajo.

Imagen 123: libretas de trabajo ubicadas para la prueba de aplicación con los niños.



Fuente: escuela de educación especial san Jacinto, Fredy Merino

Cuando se diseñó el contenido de la carpeta especializada, se decide realizar una prueba de aplicación en las dos instituciones antes mencionadas, una, la Escuela de Educación Especial ubicada en San Jacinto, San Salvador, y la otra, la institución privada CAMI, ubicada en la Escalón. El proceso que se realizaría para iniciar la prueba se plantea de acuerdo a la funcionalidad de la carpeta y la aplicación sugerida por el orden del diseño obtenido.

Los pasos para la aplicación de la carpeta se detalla a continuación:

- lo primero es leer cada una de las revistas tituladas “*guía didáctica del maestro y maestra*”, que tienen los contenidos de cada unidad, cada ejercicio tiene su desarrollo como una sesión de clase donde se detalla cada parte del proceso de enseñanza-aprendizaje como lo son el **contenido** o tema a desarrollar, tomados del programa de estudio de la sección, **indicadores de logro** del niño según el contenido de la actividad, el proceso didáctico para desarrollar los contenidos en tres momentos que son el **inicio** que orienta una actividad lúdica o de juego con el contenido a desarrollar, **desarrollo** presenta preguntas para generar una conversación sobre el contenido orientaciones a maestros y maestras sobre qué y cómo ampliar la información que los niños tienen sobre el contenido, y la **culminación** que posee las lista de las indicaciones para que maestras y maestros orienten a niñas y niños sobre la actividad a realizar en el ejercicio ilustrado que poseen cada libreta de trabajo. cada contenido incluye una actividad donde se muestra los textos relacionados con el contenido para leerlo a los niños y materiales sugeridos para utilizar en el desarrollo de los ejercicios ilustrados.

Imagen 124: docente manejando la guía didáctica y explicando los ejercicios a los niños



Fuente: escuela de educación especial, San Jacinto, Fredy Merino

- Después se le entrega la libreta al niño para que observe el ejercicio y la actividad que corresponda y el maestro desarrolle el contenido que se impartirá. En el

momento conveniente facilitar al niño a través de la culminación del proceso didáctico, los materiales que utilizará, y explicar que es lo que se realizará en la libreta.

- Al finalizar cada unidad, se recomienda utilizar el Cd interactivo de la carpeta didáctica para reforzar y evaluar lo aprendido con la libreta y el programa de cada unidad.
- Por último estimular al niño con uno de los 5 juegos didácticos que viene en la carpeta para motivarlo más en el aprendizaje.

4.2 Escuela de educación especial San Jacinto

Con la valiosa colaboración y permiso de la directora del centro educativo la señora Rosa Linda de González, se logró realizar con profundo éxito nuestra prueba de la carpeta diseñada. El docente manejó el siguiente material para que el niño y la niña aplicara sus habilidades: la guía didáctica del maestro y las 5 libretas de trabajo, a 10 niños y niñas de entre 10 a 12 años edad cronológica (4 a 6 años edad mental), se les indico que se trabajaría, cinco con las libretas de trabajo diseñadas y los demás estarían realizando otra actividad, uno de ellos pasaría a realizar la actividad digital del disco multimedia, el proceso de prueba fue sencillo el docente o tutor manejaría los contenidos de la guía del maestro, luego explicaría al niño el ejercicio de aplicación en el momento, animándolo a trabajar con dedicación y concentración en cada una de las actividades para corroborar su verdadera funcionalidad, los materiales escolares que les exigimos para desarrollar la prueba ya que no se poseían materiales escolares, fueron: colores, temperas, papel crespón, lana, tijeras, pegamento, etc.

En el transcurso de la prueba se observó que a los niños y niñas les agrado mucho las ilustraciones y los colores de las libretas así como también a los maestros, ellos manejaban casi los mismos tonos de colores en sus contenidos, también se observó mucho interés por parte del docente en el medio grafico (revista o guía) que se les mostró para su debida preparación en la clase.

En cuanto a las reacciones y desempeño del niño en el manejo de la libreta de trabajo se obtuvieron los siguientes resultados enfocé

Imagen 125: alumna realizando el ejercicio ilustrado de la carpeta titulada el Universo

- los colores fueron correctos, manejando la gama de colores antes expuesta tuvo mucha aceptación por parte de los niños.
- El tamaño del formato (tabloide, 11x17 pulgadas) es el adecuado tomando en cuenta la visibilidad del niño, comparándolo con otro material.



Fuente: escuela de educación especial, San Jacinto, Fredy Merino

- El tipo de papel de la libreta varia con respecto al objetivo que tiene cada ejercicio, ejemplo los ejercicios que son de cortar, necesitan un papel algo delgado y de textura fina como lo puede ser un tipo de papel (expresión o ledger); sin embargo cuando son ejercicios de colorear o de pintar con tempera necesitan un papel grueso y durable como lo puede ser (cover, o canson), en una libreta de los niños con necesidades educativas especiales, hay que variar, el tipo de papel, no solamente de un tipo.
- La mayoría de los ejercicios los podían desarrollar principalmente los de coloreo, lógica, corte, asimilación, emparejamiento, etc. También se relacionaban con los contenidos puesto que algunos ya los habían visto en clase.

4.2.1 Punto de vista docente

En este caso el apoyo de la docente (Licda. Erlinda Aguilar) fue crucial para fortalecer deficiencias en el material didáctico diseñado, se recibió algunos datos interesantes como aporte, de su desempeño como maestra a lo largo de los años de trabajar para niños con necesidades especiales, algunas observaciones que se tuvo cuando entrevistamos a la maestra fueron:

- Las ilustraciones deben estar acordes al sistema de conocimientos que manejan los niños, pues se les dificulta algunos, a la hora de decodificarlos.

- Adaptar los materiales de cada actividad de acuerdo al nivel de desempeño que tengan los niños. Es decir los materiales que realmente puedan utilizar y que no les dé problema a la hora de manejarlos.
- Respetar el proceso de enseñanza de los niños, por ejemplo no usando palabras escritas distintas a como el niño las ha venido aprendiendo mediante su proceso de enseñanza y aprendizaje.
- Respetar mucho el uso de la ortografía y los signos de puntuación, para no confundir al niño.
- En la mayoría de los ejercicios no pueden faltar ejercicios de coloreo, adecuar las ilustraciones para que el niño pueda colorearlas.
- no incentivar a que el niño escriba mucho, puesto que un 90 % de la clase no puede escribir correctamente, sin embargo si manejan escritura de vocales, consonantes y números.

4.2.2 Cd interactivo digital

En lo que concierne al Cd interactivo digital la prueba se realizó a tres de los niños que manejan adecuadamente el mouse de la computadora, el guía de la prueba iba explicando uno por uno cada parte del Cd y preguntándoles sobre el contenido. Luego ellos manejaban el Cd y mencionaban lo que observaban, se encontró deficiencias de aplicación en algunos ejercicios de arrastre, porque ciertos niños no coordinaban muy bien su sistema motriz, aparte de eso un 80% de los alumnos encontraron atractivo el Cd, Mas sin embargo por no tener el recurso de las computadoras en los salones de clase menos del 30% de los alumnos no pueden manejar adecuadamente la computadora refiriéndose al mouse, en un 100% los contenidos se adecuan a lo realizado en el diseño gráfico de la carpeta específicamente en las libretas de trabajo. Con esto se demostró que los conocimientos que han adquirido a lo largo del año escolar hasta esta fecha se demuestra en el muy buen manejo de los ejercicios del Cd puesto que lleva implícito esos contenidos y porque tiene un estilo bastante sencillo de responder y directo.

4.3 Centro de Atención Múltiple Integral (CAMI)

La ejecución de la 2ª prueba piloto se realizó en el Centro de Atención Múltiple Integral (CAMI) aquí obtuvo una aceptación marcadamente positiva por parte de la comunidad educativa tanto en los maestros como los alumnos dieron muestras de motivación y entusiasmo a partir de la entrega de las libretas de trabajo de cada unidad, las cuales a su vez iban acompañadas de sus guías para los profesores manteniendo a sí el mismo formato y contenido que se hizo en la Escuela de Educación Especial de San Jacinto mencionada en este capítulo.



Fuente: Escuela de educación especial, Fredy Merino

El proceso se desarrolló a partir de la asignación del grupo de alumnos los cuales fueron un total de 6 alumnos haciéndola más beneficiosa al poder entregarles una carpeta a cada niño y contado con un niño para la prueba del Cd interactivo, con quienes trabajaríamos al lado y con la guía de la maestra encargada haciendo así la muestra más personalizada en un salón asignado por la institución

Imagen 127: alumnos realizando el ejercicio ilustrado de las carpetas

que nos brindó con los recursos necesarios tanto didácticos como digital. Facilitándonos así nuestras observaciones en el recinto escolar durante esta prueba piloto nos permitieron afirmar que las carpetas han sido beneficiosas en cuanto a contenido y diseño, puesto que el contenido que ellos utilizan esta



Fuente: Centro de atención múltiple integral (CAMI), Fredy Merino

basado al de ministerio de educación para niños en edad cronológica máximo de 6 años, el cual lo adaptamos para niños con esa misma capacidad pero no cronológica sino más bien mental y que fuera más fácil de asimilar de acuerdo a su estilo de formación educativa; ya que se logró constatar que su formación educativa es más personalizada y tienden a un ambiente no de aulas escolares sino más bien de salones con una ambientación de juegos y colores que motivan

a estar dentro del salón y a la ventaja de tener en las aulas recursos apropiados tanto didácticos como digitales .

En cuanto al desarrollo de los ejercicios logramos observar que supieron realizar dichos ejercicios de una manera correcta y hasta sobrepaso nuestras expectativas ya que tienen y poseen una disciplina y un manejo de los recursos que se les proporciona de una manera apropiada y cuidadosa a pesar de sus deficiencias y diferencias que varían entre cada estudiantes pudimos constatar que unos son buenos para los ejercicios de conteo Ejercicios de descubrimientos , complementarios y de memoria , en los cuales todos poseen su fuerte y lograron concluir con éxito.

4.3.1 Punto de vista docente

Los docentes nos proporcionaron su punto de vista en cuanto al diseño de las carpetas nos comentaron ,que los niños las compararon con su entorno de trabajo la cual está caracterizada por utilizar colores llamativos, es un ambiente alegre de variedad de colores por lo cual los niños lograron tener una aceptación en cuanto a colores y en cuanto a los tamaños de los dibujos, texto y todo lo que conforma cada ejercicio el tamaño era adecuado a su nivel pues ellos asimilan y ponen más atención, les facilita el desarrollo y la resolución de cada ejercicio.

Algunas observaciones que se tuvo en este centro de educación para tomar en cuenta fueron:

- Se debe de utilizar una tipografía que sea la aprendida por los niños como por ejemplo: ellos conocen e identifican la letra “a” de esta manera mas si la escriben de otra ellos no podrán reconocerla con facilidad.

Imagen 128: 1 ejercicio ilustrado de la carpeta titulada la Escuela



Fuente: Centro de atención múltiple integral (CAMI), Fredy Merino

- Utilizar otro tipos de afirmaciones para referirse a SI o NO, Correcto e Incorrecto también se pueden reemplazar por una “X” para referirse a lo Incorrecto a una equivocación y un cheque a la que esta correcta.
- En la mayoría de los ejercicios tampoco pueden faltar ejercicios de coloreo, sumas y de recortes ya que les sirve de refuerzo.
- En ese centro poseen recursos para pagar una libreta de este tipo por lo cual les seria de mucha utilidad.
- En este centro tampoco se debe de hacer que el niño escriba mucho ya que algunos comprenden indicaciones perfectamente y resolver la clase pero algunas de las deficiencias son que, no puede escribir y formar oraciones muy largas, sin embargo si manejan escritura de vocales, consonantes y números.
- Mantener siempre las ilustraciones de las carpetas en el CD. Esto fue un punto a favor ya que ellos pudieron constatar que los mantuvimos.

4.3.2 El CD interactivo

El Cd interactivo tuvo mucho éxito en este centro ya que los niños como tienen recursos digitales como computadoras, que poseen ya en este centro como en sus casas, logran favorablemente manejar, comprender e interactuar mejor dichos ejercicios y actividades manejándolas en algunos de los casos, ellos mismos sin mayor ayuda que la del supervisor o docente.

Este centro por ser un grupo más pequeño en cuanto a la prueba piloto se logro que todos pasaran a esta última actividad logrando así un mejor estudio de respuesta a nuestro trabajo de manera muy favorable.

Todos los ejercicios de las unidades que se realizaron con cada niño las lograron realizar, hasta de una manera más rápida ya después de haber vistos las temáticas y los ejercicios en la libreta de trabajo gustándoles así los ejercicios de

Imagen 129: Aplicación del Cd interactivo digital con un alumno



Fuente: Centro de atención múltiple integral (CAMI) fotografía: Fredy Merino

arrastre y de descubrimientos. Para nuestro asombro fue que esta prueba se realizo en una PC Portátil. Tanto era el conocimiento que tenían los niños acerca de la computadora que ellos en algunos de los casos omitían el uso del mouse como logramos ver en la foto de este apartado.

CONCLUSIONES

El material didáctico que se desarrolló está dirigido para adaptarse a las capacidades propias de cada estudiante y a la necesidad educativa especial individual que se necesite, con esto se intenta suplir las deficiencias en relación con el material dirigido a docentes especialmente y de adaptación del material solamente a los demás niños que no poseen ninguna dificultad.

En cuanto al recurso interactivo multimedia que se encuentra en un muy buen lugar en el método educativo contemporáneo, concluimos que refuerza de manera entretenida los conocimientos base después de que el maestro ha utilizado la carpeta didáctica diseñada.

Refiriéndose al formato de las libretas de trabajo fue más factible la utilización de una libreta de un formato no menos de 12"x18" para niños con una edad mental de 3 a 6 años (edad cronológica 9 a 12 años), ya que en su mayoría los niños necesitan un estímulo visual bastante grande para poder desarrollar las actividades y tener mucho más espacio para trabajar su motricidad fina.

Se toma muy en cuenta el trabajo del especialista o docente de los niños, puesto que ellos saben el método correcto para no interferir en el proceso de aprendizaje.

Los niños que tenían dificultades múltiples represento un problema a la hora de adaptar la carpeta didáctica, ya que en la escuela de educación especial en San Jacinto se observó que se debía tratar a niños con diferentes problemas físicos y mentales. Al igual que en la institución CAMI.

La variedad de gamas cromáticas utilizada en la carpeta didáctica ayuda a que los niños con problemas especiales puedan desenvolverse plenamente en el área educativa de una manera entretenida y atractivamente visual.

Es primordial la integración de actividades lúdicas acordes a las necesidades de los niños especiales dentro de un carpeta didáctica, enfocando las temáticas de identificación de texturas, coloreo, juegos de pinturas no tóxicas, inclusión de plantillas de recorte, ejercicios de grafo motricidad, entre otros.

Los niños identifican en el material didáctico objetos grandes y coloridos manejando un lenguaje más icónico que escrito, este debe crearse lo más sencillo posible pero con mucha creatividad.

El ministerio de educación no ha hecho nada para suplir el material didáctico en las instituciones escolares de educación especial, esto dificulta en gran manera el aprendizaje de los niños.

La falta de recursos multimedia en las instituciones escolares disminuye la aplicabilidad de propuestas novedosas de carpetas didácticas.

Los diseñadores Gráficos realizan una buena aportación a la sociedad a través de estas investigaciones ya que existen puntos débiles en lo que respecta a la proyección de la educación especial

El factor económico para la adquisición de la carpeta didáctica varía en las dos instituciones, en la pública, se les dificultaría adquirir una carpeta por cada niño, puesto que los padres no poseen los recursos económicos necesarios para costearla; sin embargo en CAMI una libreta fácilmente la compraría un padre de familia que quisiera personalizar el aprendizaje de su hijo a través de la carpeta didáctica.

RECOMENDACIONES

Diseñadores

- Investigar, conocer y comprender acerca del tema.
- Realizar visitas de campo e introducirse al ambiente para comprender las necesidades de los niños de educación especial.
- Aplicar los conocimientos de acuerdo a las necesidades y dar soluciones que vayan acorde a las necesidades de los niños y de la institución.
- Tomar muy en cuenta aspectos básicos como los son los formatos, colores y los tamaños de las imágenes y materiales a utilizar.
- Tener en cuenta otros materiales y soluciones para variar presupuestos a las instituciones ya que hay que recordar que no todas las instituciones cuentan con ciertos recursos.
- Realizar pruebas piloto diversificadas ya que se debe de asegurar si en verdad el contenido como el diseño es factible para los niños y los maestros.

Instituciones

- Que los maestros sean claros en el momento de explicar las deficiencias y problemas que puedan tener para que el diseñador tenga una visión amplia de sus necesidades.

- Realizar listados con las características que deba de poseer dichas carpetas de trabajo así como las temáticas que deba de poseer.
- Ser abiertos a nuevas propuestas de trabajo y a utilizar otros recursos didácticos como digitales.

Escuela de Artes y la Universidad

- A la hora de realizar proyectos académicos que sean de beneficio para la sociedad.
- Que la universidad Tome en cuenta el presente tema y a través de la imprenta universitaria proyectar el material didáctico diseñado hacia la sociedad.

BIBLIOGRAFIA

LIBROS

Barragán, Carmen (1998). Recursos Materiales, para alumnos con necesidades educativas especiales ligadas al déficit motor. Gobierno Vasco, servicio central de publicaciones. (pp. 20-25)

Jaurilaritza, Eusko. Materiales de apoyo para la realización de adaptaciones curriculares individuales, tomo 1 etapas de educación Infantil Y Primaria. Departamento de educación universidades e investigación, gobierno vasco. 1998

Manuel, M. (2007). Los materiales educativos: origen y futuro. IV Congreso Nacional de Imagen y Pedagogía Veracruz, México (pp.1-6)

Sanchez, Pilar (1997). Deficiencias visuales y psicomotricidad, teoría y práctica. España: Sección de Cultura de la ONCE © Pilar Arnaiz Sánchez

TEXTOS

La batalla de Lupita, educación especial en El Salvador (2001, 12 de Agosto) el diario de hoy, pp. B10, B11

Rivera, Ligia. (1984) subsistema de educación especial en El Salvador (informe No pp/1981-1983/1/5.3/03). UNESCO, Paris.

TESIS

Arregi A, María G... (1998) (tesis) La programación de aula como proceso de adaptación curricular. Gobierno Vasco, departamento de educación universidades e investigación.

Matamoros, A, B, N, O Y Zuloaga. (1992); (tesis) deficiencias motriz y necesidades educativas especiales. Gobierno Vasco, servicio central de publicaciones (pp. 7-55)

FUENTES WEB

Academia Ados. Oposiciones al profesorado, audición y lenguaje obtenidas el 26 de mayo de 2011 de <http://www.academiaados.com/web/10710/6>

Ministerio de educación de El Salvador (2009) Programas de estudio para parvularia. Obtenida el 24 de Junio de 2011 de <http://www.mined.gob.sv/index.php/descargas.html?task=viewcategory&catid=21>

ANEXOS

MODELO DE ENCUESTA

Primera parte.

<i>Nombre</i>	<i>Edad</i>	<i>Genero</i>	<i>Cargo y Profesión</i>	<i>Centro de Trabajo</i>
		<i>M</i>		
		<i>F</i>		

Segunda parte.

Marque con una X la opción que sea su respuesta.

<i>Preguntas</i>	<i>Mucho</i>	<i>Medio</i>	<i>Poco</i>	<i>Nada</i>
<i>¿Conoce usted que es una carpeta didáctica?</i>				
<i>¿Conoce de técnicas de enseñanza pedagógica con niños especiales?</i>				
	<i>Azules</i>	<i>Rojos</i>	<i>Amarillos</i>	<i>Violetas</i>
				<i>Naranjas</i>

<p><i>¿Cuales gamas cromáticas según su criterio pueden llegar a funcionar más dentro de un material didáctico?</i></p> <p><i>(puede enumerar más de uno)</i></p>						
	<i>Multimedia</i>			<i>Tradicional</i>		
<p><i>¿Cuál modalidad es más acorde al diseño de una carpeta didáctica</i></p>						

Tercera parte.

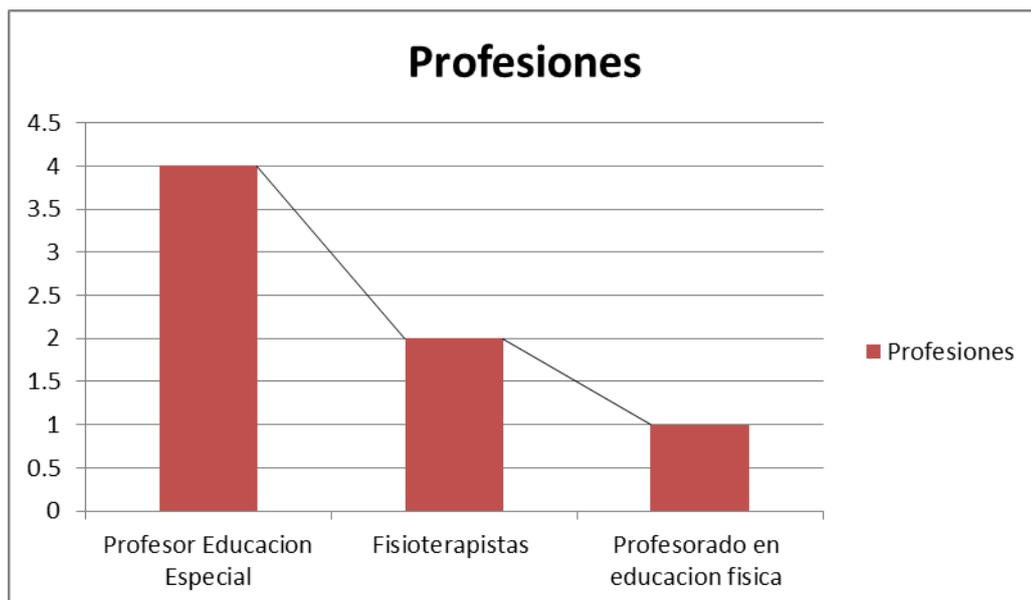
1. *Qué tipo de metodologías pedagógicas posibles podrían emplearse en instituciones orientadas a la enseñanza de niños con problemas psicomotrices:*

2. *Qué tipo de juegos infantiles serian más adecuados para estar agregados dentro de un material didáctico orientada a niños con problemas psicomotrices:*

3. *Enumere algunos elementos gráficos, personajes, colores u alguna otra categoría que pueda llegar a aportar dentro de materiales didácticos:*

Profesiones en el área:

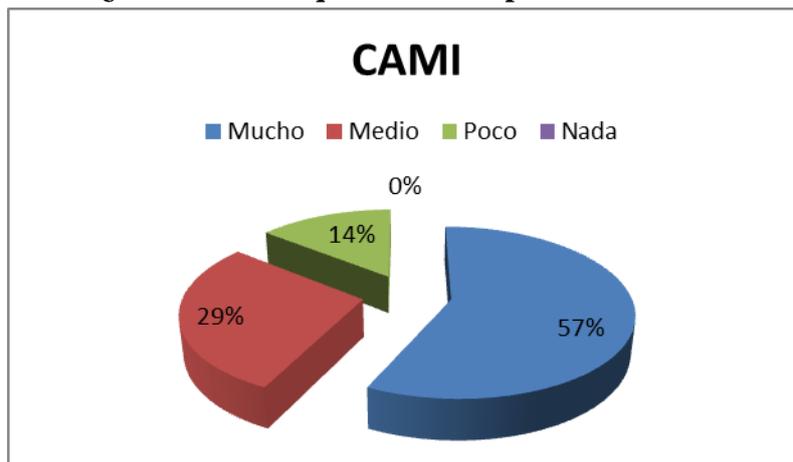
- CAMI



- **Escuela de educación especial de San Jacinto.**

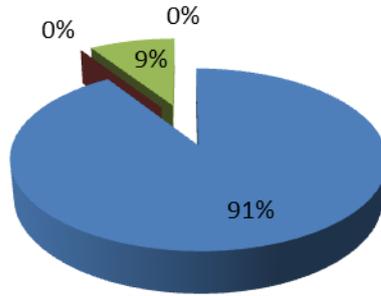


¿Conoce usted que es una carpeta didáctica?



Escuela de educacion especial

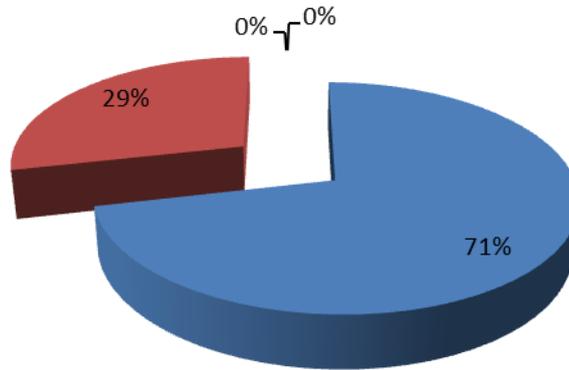
Mucho Medio Poco Nada

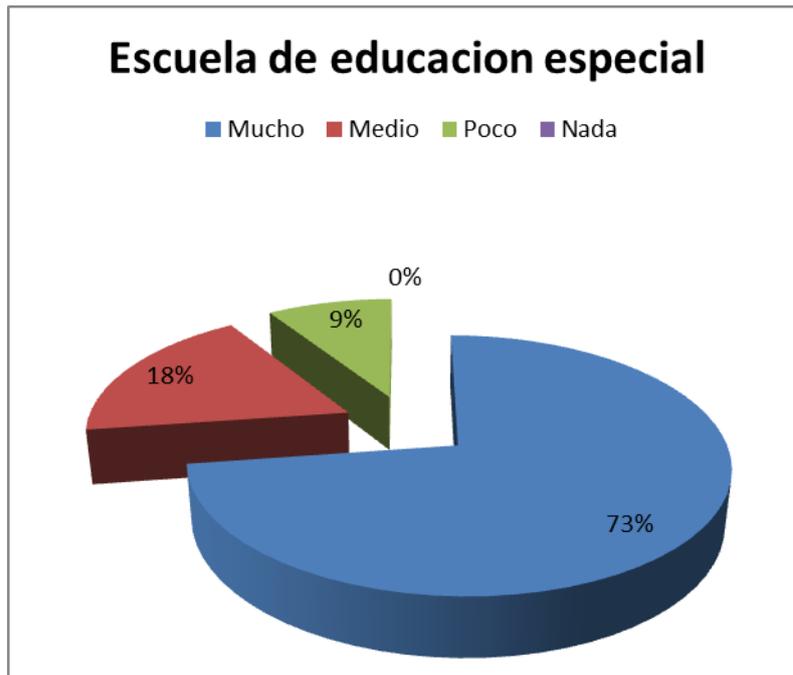


¿Conoce de técnicas de enseñanza pedagógica con niños especiales?

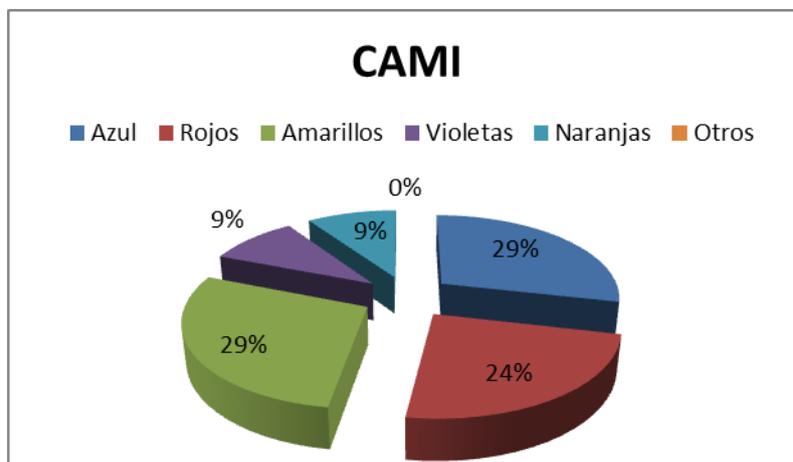
CAMI

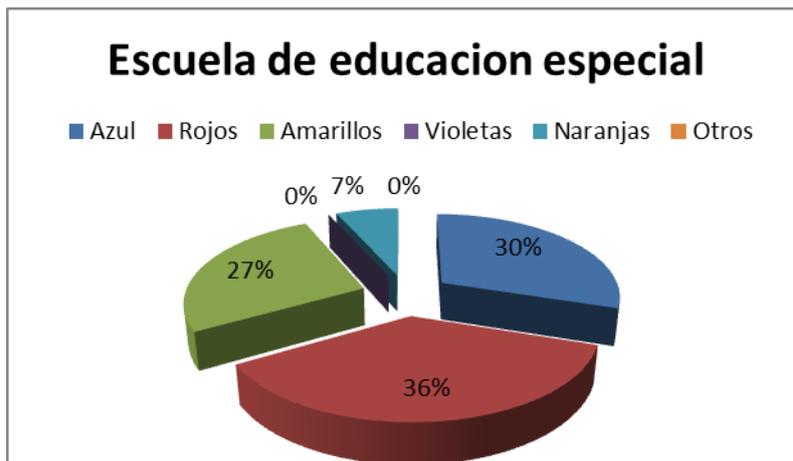
Mucho Medio Poco Nada



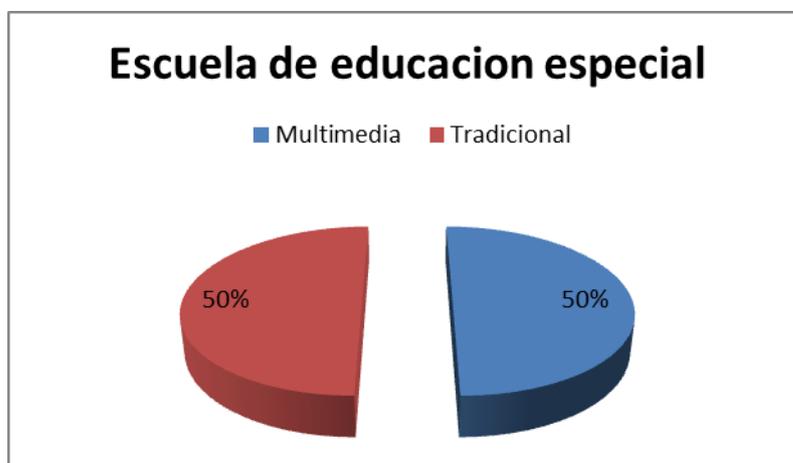
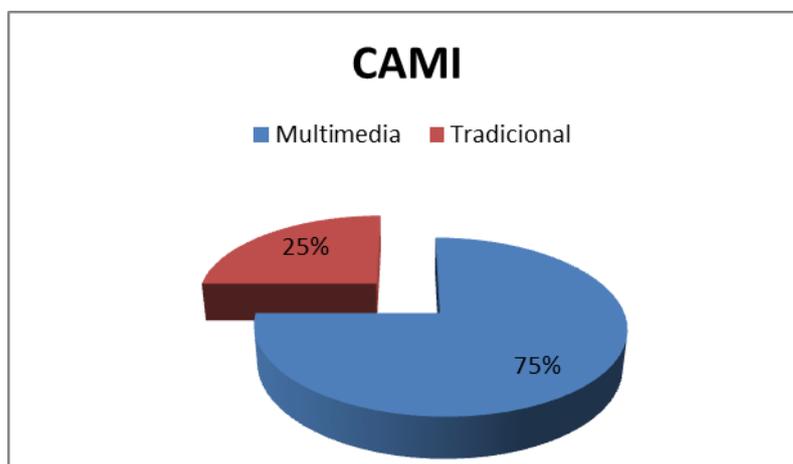


¿Qué tipo de colores según su criterio pueden llegar a funcionar más dentro de un material didáctico? (puede enumerar más de uno si lo desea)

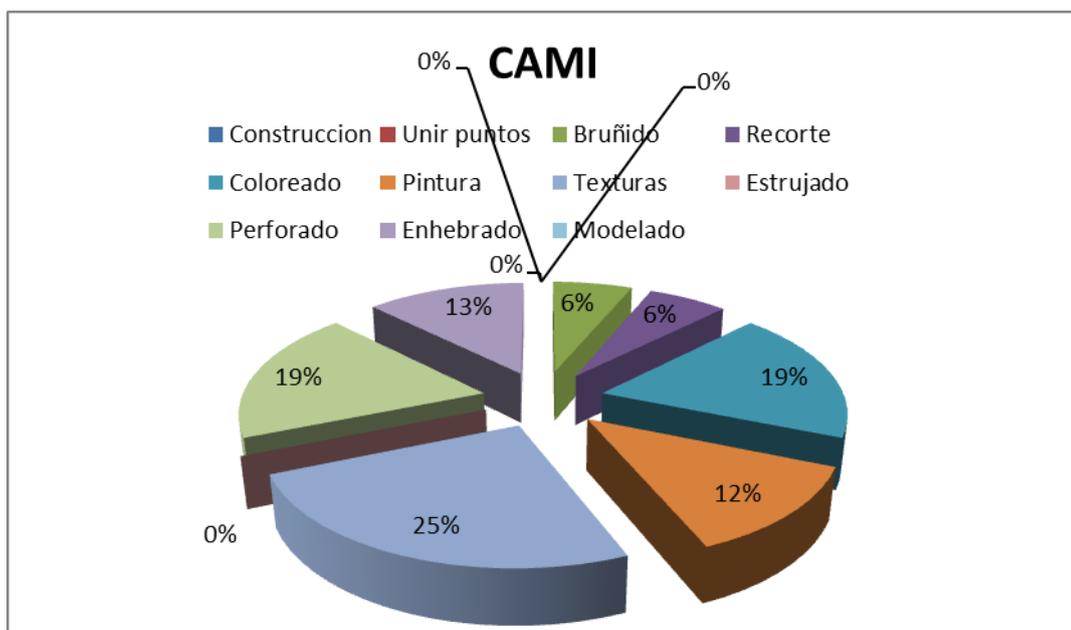




¿Cuál modalidad es más acorde al diseño de una carpeta didáctica?

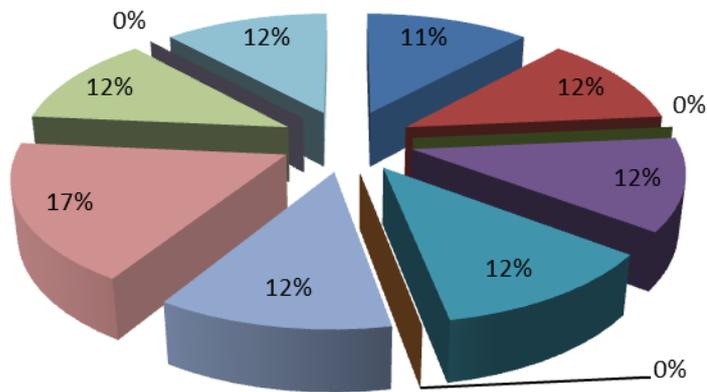


¿Qué tipo de metodologías posibles podrían emplearse en instituciones orientadas a la enseñanza de niños con problemas de motricidad fina?



Escuela de educacion especial

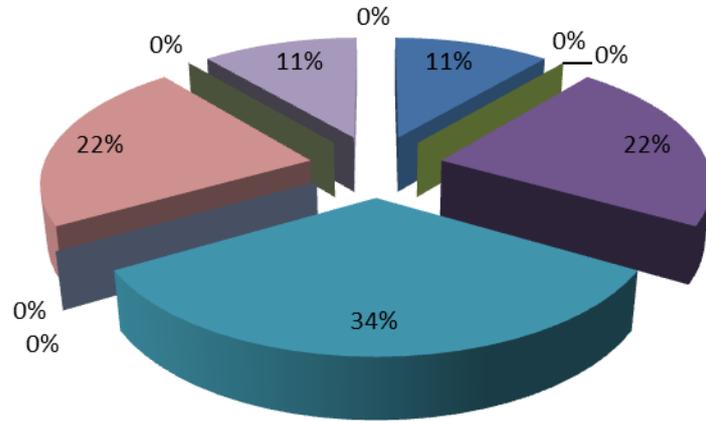
■ Construccion ■ Unir puntos ■ Bruñido ■ Recorte ■ Coloreado ■ Pintura
■ Texturas ■ Estrujado ■ Perforado ■ Enhebrado ■ Modelado



¿Qué tipos de juegos lúdicos serian más adecuados para estar dentro de un material didáctico orientado a niños con problemas de motricidad fina?

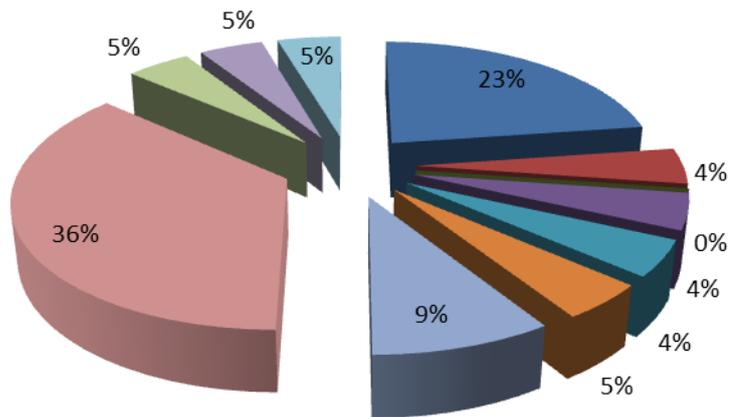
CAMI

- Rompecabezas
- Loteria
- Traslado de objetos
- Pegado
- Plastilina
- Memorias
- Trazos
- Ensamblados
- Unir parejas
- Pintura de dedo
- Siluetas

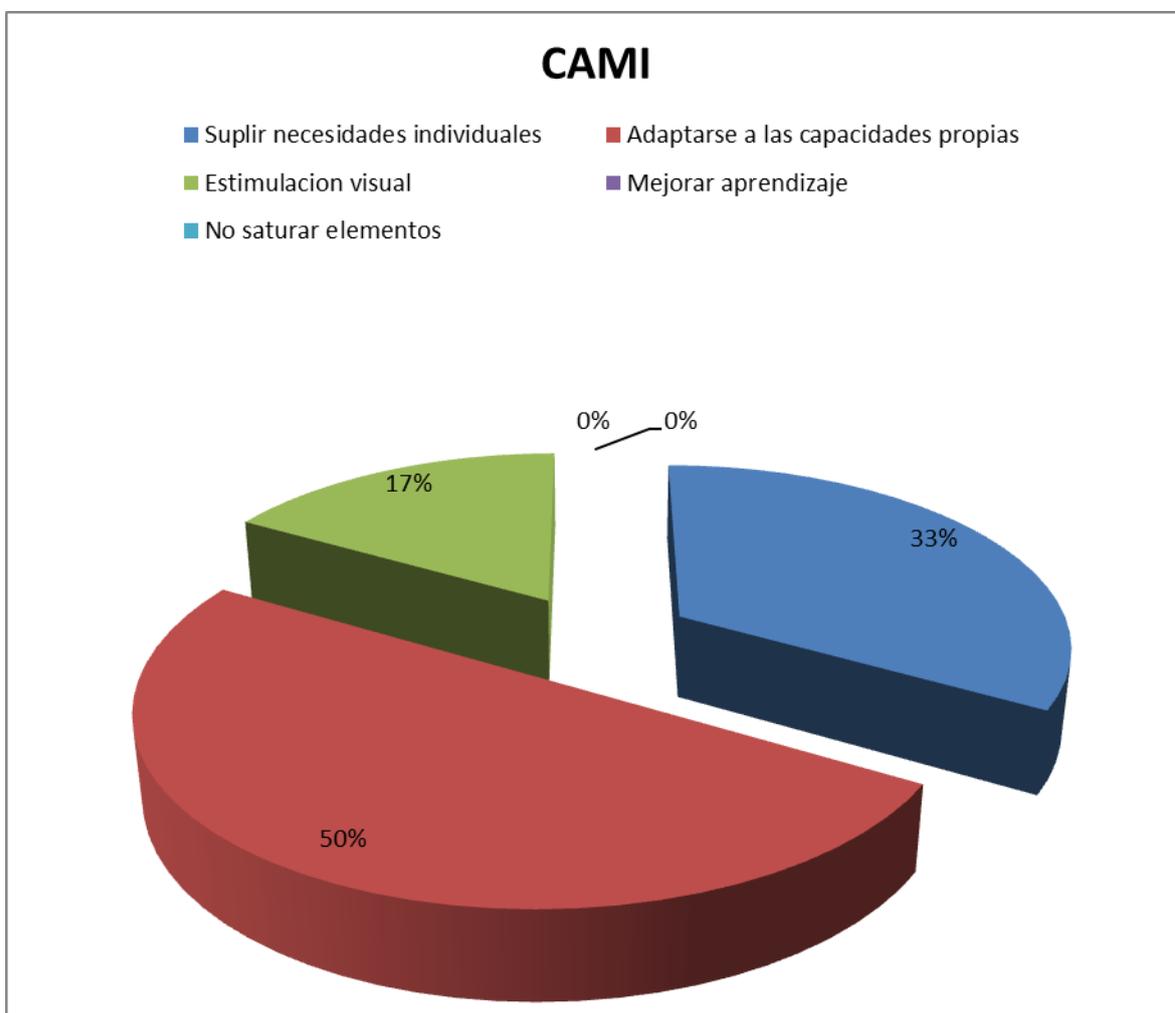


Escuela de educación especial

- Rompecabezas
- Loteria
- Traslado de objetos
- Pegado
- Plastilina
- Memorias
- Trazos
- Ensamblados
- Unir parejas
- Pintura de dedo
- Siluetas



Como docente que muchas veces elabora su material didáctico. ¿Qué se debe de tomar en cuenta a la hora de elaborar dicho material didáctico para un niño con necesidades especiales? Y ¿Cuál sería el objetivo del material?



Escuela de enseñanza especial

- Suplir necesidades individuales
- Adaptarse a las capacidades propias
- Estimulación visual
- Mejorar aprendizaje
- No saturar elementos

