

Propuesta

Rincones

EDUCACIÓN INFANTIL

CEP LOS LLANOS DE ARIDANE

Propuesta para una organización por rincones en el aula de Educación Infantil

RINCONES QUE ORGANIZAN EL MATERIAL PERSONAL	RINCONES PARA LA ESTIMULACIÓN DE LOS SENTIDOS	RINCONES DE JUEGO SIMBÓLICO	RINCONES PARA EL TRABAJO AUTÓNOMO
<p>➤ Personal</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Merenderos ✓ Casilleros ✓ Percheros ✓ Ficheros <p>➤ Material fungible</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ De naturaleza viva (animales y plantas) ✓ De agua ✓ De asamblea ✓ De reciclado ✓ De las estaciones del año ✓ De las fechas importantes ✓ De la cultura inglesa ✓ De los centros de interés ✓ De las emociones ✓ De contar, leer y escuchar cuentos ✓ De los sentidos: oler y tocar 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ La casita ✓ La cocinita ✓ La tienda ✓ Los bebés ✓ El hospital o centro de salud ✓ La peluquería ✓ El maquillaje ✓ Los disfraces ✓ Ingenieros, arquitectos y constructores ✓ El taller mecánico ✓ La escuela ✓ La cacharrería ✓ Los recortables ✓ La oficina ✓ Costureros y modistas 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ De la biblioteca ✓ Del lenguaje y de las letras ✓ Lógico-matemático ✓ De las ciencias y los experimentos ✓ Del arte y los artistas ✓ De las audiciones ✓ De los juegos de mesa ✓ De la historia, épocas y personajes ✓ De los lugares del mundo ✓ Del ordenador

Tipos de rincones	Competencia entrenada	Tipo de inteligencia trabajada/estimulada (Gardner)
<p>1</p> <p>Rincones que organizan el material</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia en comunicación lingüística • Competencia matemática • Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico • Competencia social y ciudadana • Autonomía e iniciativa personal • <u>Competencia emocional</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • Inteligencia cinético-corporal • Inteligencia lógico-matemática • Inteligencia lingüística • Inteligencia espacial • Inteligencia interpersonal


1. Rincones que organizan el material

PERSONAL

- Los niños y niñas de infantil necesitan sentirse seguros en el aula. Escuela-----prolongación de sus hogares, respetando su intimidad y diferencias. Un mundo de rutinas en torno a sus objetos personales otorgará la seguridad e intimidad que necesitan. Objetos y materiales: babis, percheros, vasos, su caja mágica (donde guardan sus objetos personales, secretos, etc.), casilleros, personales, los ficheros (ayudan a los niños y niñas a establecer un orden, una secuencia lógica y un sentido de responsabilidad sobre sus producciones personales)

MATERIAL FUNGIBLE

- Se requiere un **soporte organizativo pactado** e implicando al alumnado para que la utilización de los materiales y recursos sea fluida. La organización de los materiales y los materiales en sí, deben ocupar un lugar prioritario en la planificación educativa y en la práctica diaria del aula.
- Los materiales didácticos deben reunir una **serie de condiciones**: (ser seguros, ser resistentes y duraderos, ser de fácil manejo, poder utilizarse con finalidad pedagógica, ser atractivo, ser polivalente, no ser muy estructurado, esto es, que permita actuar al niño/a, ser experimentable.
- Es importante la **ubicación en el aula**: debe existir suficiente cantidad de material como para satisfacer las necesidades de todos los niños/as. Estará situado siempre al alcance de estos, de tal manera que libremente puedan disponer de él. Aparecerá agrupado según las actividades que permita realizar.
 - Accesibilidad y visibilidad**: que los materiales estén a la vista y al alcance de los niños y niñas, salvo los que sean peligrosos o frágiles, estarán expuestos de tal manera que las cualidades más importantes puedan ser captadas de un vistazo. Se puede conseguir dejando abiertas las cajas o utilizando contenedores transparentes. Para facilitar el transporte de los materiales se pueden utilizar bandejas (de tamaño adecuado para los niños y niñas), cestas, contenedores con ruedas, etc.
 - Clasificación y etiquetaje**: Los materiales deben presentarse ordenados según criterios que todo el grupo acepta y conoce, debidamente etiquetados y diferenciados ante todos los miembros del grupo. Los criterios son múltiples: desde diferenciar los materiales por su función, separando juegos concretos o materiales para los distintos rincones o par utilizar por diferentes grupos de niños/as, etc. Son los mismos niños/as los que hacen las etiquetas, que en función de su edad, las pueden hacer con imágenes y fotos de los objetos reales, con las mismas palabras, etc. Un correcto etiquetaje y clasificación favorece hábitos de ordenación. Promueve ejercicios constantes de clasificación, facilita el control y el conocimiento del estado del material, lo que permite un análisis periódico de toma de decisiones por parte del grupo.
 - Contenedores**: realizar una buena selección de contenedores para que el aula esté ordenada y no se pierda el material, ni se deteriore. Mejor las cajas lisas que las decoradas. Son muy útiles los que permiten ver sus interior, al ser transparentes o con rejillas o abiertos. En cuanto a la forma, son aconsejables las cajas o contenedores rectangulares no muy profundos y estos, mejor si son apilables, ya que superpuestos forman un armario con muchas posibilidades.
 - Distribución**: distribución de los materiales de forma descentralizada. Consiste en poner los materiales al alcance de la mano cuando cada cual los necesite. El maestro/a deberá consensuar con su alumnado la forma de organizar y utilizar su material, dejando las normas de utilización tan claras como sea posible. Estas normas deben presidir de forma gráfica los lugares donde se ubiquen los materiales. Esta estructura ayuda a superar de una forma natural el egocentrismo propio de estas edades y enseña a basar la convivencia en el respeto a los demás. Favorece y fomenta la autonomía del niño y de la niña respecto al adulto.



**RINCONES PARA LA
ESTIMULACIÓN DE LOS
SENTIDOS**

Tipos de rincones	Competencia entrenada	Tipo de inteligencia trabajada/estimulada (Gardner)
<p>2. Rincones para la estimulación de los sentidos</p> <p>✓ De naturaleza viva (animales y plantas)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia en comunicación lingüística • Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico • Competencia matemática • Competencia para aprender a aprender • Autonomía e iniciativa personal • <u>Competencia emocional</u> • <u>Competencia física y motriz</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • Inteligencia lógico-matemática • Inteligencia lingüística • Inteligencia natural • Inteligencia intrapersonal
<p>2. Rincones para la estimulación de los sentidos</p> <p>✓ De agua</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia matemática • Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico • Competencia social y ciudadana • Competencia cultural y artística. • Competencia para aprender a aprender • Autonomía e iniciativa personal • <u>Competencia emocional</u> • <u>Competencia física y motriz</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • Inteligencia cinético-corporal • Inteligencia lógico-matemática • Inteligencia intrapersonal • Inteligencia interpersonal • Inteligencia natural

Tipos de rincones	Competencia entrenada	Tipo de inteligencia trabajada/estimulada (Gardner)
<p>2. Rincones para la estimulación de los sentidos</p> <p>✓ De asamblea</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia en comunicación lingüística • Competencia matemática • Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico • Tratamiento de la información y competencia digital • Competencia social y ciudadana • Competencia cultural y artística • Competencia para aprender a aprender • Autonomía e iniciativa personal • <u>Competencia emocional</u> • <u>Competencia física y motriz</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • Inteligencia lingüística • Inteligencia lógico-matemática • Inteligencia musical • Inteligencia cinético-corporal • Inteligencia espacial • Inteligencia interpersonal • Inteligencia intrapersonal • Inteligencia natural
<p>2. Rincones para la estimulación de los sentidos</p> <p>✓ De reciclado</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico • Competencia social y ciudadana • Competencia matemática • Competencia para aprender a aprender • Autonomía e iniciativa personal • <u>Competencia emocional</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • Inteligencia intrapersonal • Inteligencia interpersonal • Inteligencia lógico-matemática • Inteligencia natural

Tipos de rincones	Competencia Entrenada	Tipo de inteligencia trabajada/estimulada (Gardner)
<p>2. Rincones para la estimulación de los sentidos</p> <p>✓ De las estaciones del año</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia matemática • Competencia en comunicación lingüística • Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico • Competencia cultural y artística • Competencia para aprender a aprender • Tratamiento de la información y competencia digital • Autonomía e iniciativa personal • <u>Competencia emocional</u> • <u>Competencia física y motriz</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • Inteligencia lógico-matemática • Inteligencia lingüística • Inteligencia espacial • Inteligencia natural • Inteligencia interpersonal
<p>2. Rincones para la estimulación de los sentidos</p> <p>✓ De las fechas importantes</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia en comunicación lingüística • Competencia matemática • Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico • Tratamiento de la información y competencia digital • Competencia social y ciudadana • Competencia cultural y artística. • Competencia para aprender a aprender • Autonomía e iniciativa personal • <u>Competencia emocional</u> • <u>Competencia física y motriz</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • Inteligencia musical • Inteligencia lógico-matemática • Inteligencia lingüística • Inteligencia espacial • Inteligencia interpersonal • Inteligencia intrapersonal • Inteligencia natural

Tipos de rincones	Competencia entrenada	Tipo de inteligencia trabajada/estimulada (Gardner)
<p>2. Rincones para la estimulación de los sentidos</p> <p>✓ De la cultura inglesa</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia en comunicación lingüística • Competencia social y ciudadana • Competencia cultural y artística • Competencia para aprender a aprender • Autonomía e iniciativa personal • <u>Competencia emocional</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • Inteligencia lingüística • Inteligencia interpersonal • Inteligencia intrapersonal
<p>2. Rincones para la estimulación de los sentidos</p> <p>✓ De los centros de interés</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia en comunicación lingüística • Competencia matemática • Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico • Tratamiento de la información y competencia digital • Competencia social y ciudadana • Competencia cultural y artística. • Competencia para aprender a aprender • Autonomía e iniciativa personal • <u>Competencia emocional</u> • <u>Competencia física y motriz</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • Inteligencia lingüística • Inteligencia musical • Inteligencia cinético-corporal • Inteligencia lógico-matemática • Inteligencia espacial • Inteligencia interpersonal • Inteligencia intrapersonal • Inteligencia natural

Tipos de rincones	Competencia entrenada	Tipo de inteligencia trabajada/estimulada (Gardner)
<p>2. Rincones para la estimulación de los sentidos</p> <p>✓ De las emociones</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Autonomía e iniciativa personal • Competencia en comunicación lingüística • <u>Competencia emocional</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • Inteligencia intrapersonal • Inteligencia interpersonal • Inteligencia lingüística
<p>2. Rincones para la estimulación de los sentidos</p> <p>✓ De contar cuentos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia en comunicación lingüística • Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico • Competencia social y ciudadana • Competencia cultural y artística. • Competencia para aprender a aprender • Autonomía e iniciativa personal • <u>Competencia emocional</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • Inteligencia lingüística • Inteligencia musical • Inteligencia intrapersonal • Inteligencia interpersonal

2. RINCONES PARA LA ESTIMULACIÓN DE LOS SENTIDOS

1. De naturaleza viva. animales y plantas

<p>CAPACIDADES</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Observar y explorar su entorno físico, interesándose por los animales y las plantas de su entorno. ● Conocer las leyes fundamentales de la vida, interiorizando cadenas de causas y efectos. ● Observar los cambios y modificaciones que acontecen en el medio y en los elementos que lo componen. ● Identificar los factores causantes de los cambios y hacer un seguimiento de los mismos en el tiempo. ● Experimentar la satisfacción que supone cuidar de animales y plantas para que sigan viviendo. ● Despertar el sentimiento de respeto hacia las especies animales y plantas. ● Distinguir similitudes y diferencias entre las diferentes especies. Interpretar consignas, observar, seleccionar y registrar información. ● Expresar sensaciones.
<p>RECURSOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Recursos para la observación de plantas en vivo Plantas: pequeñas, sin/con flores, cactus, que se mantienen todo el curso o que agotan sus ciclo con las estaciones. Semillas, bulbos, raíces, macetas, viveros, semilleros, recipientes para plantar, guardar... Herramientas y aperos de cultivo: pequeñas palitas, rastrillos, regaderas, cubitos, tierra, abono, insecticidas (sin peligro en su manipulación), guantes.... ■ Recursos para la observación de animales en vivo Acuarios y terrarios, pequeños animales (canario, hámster, cobaya, conejo,...) , jaulas e incubadoras. Recursos instrumentales de observación: lupas, medidores, contenedores, cuadernos, un calendario para anotar fechas importantes, cámara de fotos, etc. ■ Recursos para la consulta y la profundización Libros de imágenes de plantas y animales, pequeñas enciclopedias, páginas webs , revistas, cuentos, herbarios contruidos por el propio alumnado o por el profesorado o familias, álbumes, cromos, colecciones, ...

2. RINCONES PARA LA ESTIMULACIÓN DE LOS SENTIDOS 2. De agua	
<p>CAPACIDADES</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Observar y explorar el medio físico, potenciando el desarrollo de la reversibilidad en su pensamiento. ● Observar las características o cualidades inherentes al agua a través de percepciones sensitivas y de actuaciones sobre ella. ● Identificar los tres estadios del agua (sólido, líquido, gaseoso) y observar las modificaciones que se producen con el paso de un estado a otro. ● Utilizar los sentidos para la exploración e identificación de las propiedades de distintos objetos y materiales y de las sensaciones y percepciones obtenidas a partir de la realidad exterior. ● Conocer y valorar la utilidad del agua, así como las conductas correctas para su ahorro y aprovechamiento. ● Adquirir un vocabulario adecuado a la edad, relacionado con el agua y sus estados y propiedades. ● Interaccionar con el medio habitual de forma lúdica e intencionada. ● Tomar conciencia de la escasez y de la necesidad de conservación. ● Progresar en la adquisición de hábitos y actitudes relacionados con la higiene corporal y la alimentación y el cuidado del entorno. ● Representar gráficamente lo experimentado y lo jugado. ● Experimentar para interiorizar con el agua, su color, su sabor, su olor, su sonido, su tacto, los diferentes estados del agua, las cosas que flotan, las que se hunden, las cosas que se diluyen, la noción de contenido, etc. ● Tomar conciencia de los diferentes usos del agua: doméstico, casero, ocio, transporte, economía.
<p>RECURSOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Recursos para el disfrute del agua y con el agua Agua. Recipientes de todos los tamaños y materiales (transparentes, opacos), embudos, regaderas, botes agujereados, cucharas, cucharones, coladores, mangueras, pajitas, gomas, cuentagotas, esponjas, hielos, vapor, materiales que se diluyen (azúcar, cacao, tierra, harina, ...), materiales insolubles (piedras, metales, ...), colorantes, jabón líquido, ... Objetos que floten (telas, tapones de corcho, plumas...), objetos que se hundan (piedras, recipientes llenos...) Petos o bolsas de plástico para evitar que se empapen. ■ Recursos para la consulta y la profundización Libros de imágenes, pequeñas enciclopedias, revistas, cuentos, páginas webs, cromos, audiciones, fotos, etc.

2. RINCONES PARA LA ESTIMULACIÓN DE LOS SENTIDOS 3. De ASAMBLEA	
<p>CAPACIDADES</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Manejar y utilizar el vocabulario y expresiones nuevas que amplíen el mundo cognitivo y social a través de la utilización de los mismos en distintas situaciones para ampliar las relaciones y el sentido de pertenencia a un grupo. ● Enriquecer las relaciones sociales en la búsqueda de objetivos comunes que nos ayuden a resolver los problemas de relación e interacción social, tomando decisiones de grupo sin establecimiento de valor y desarrollando la habilidad del respeto. ● Comprender motivos y conductas del otro y de los otros, esclareciendo dudas de la vida y de la convivencia, expresando sentimientos propios y respetando la expresión de sentimientos de los demás. ● Desarrollar la capacidad de escucha, para sintonizar con otros, para aprender de otros, para entender que existen distintos puntos de vista sobre los acontecimientos y las cosas y esto no es bueno ni malo, sino más bien enriquecedor, y valioso para aprender y para adaptarnos a la diversidad y pluralidad social.
<p>RECURSOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Recursos para la ambientación del rincón: <p>El corcho, el suelo acogedor, cojines, alfombra (cuidar las alergias), bancos, etc.</p> <p>Esta ambientación dependerá de las actividades preparadas y pensadas para la asamblea. Si dividimos esta en asamblea rutinas y asamblea proyecto: nos encontramos con:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Asamblea rutinas: cartel de asistencia, de meteorología, de calendario, de responsables, de normas o las normas de organización de la jornada, (reloj de rutinas), la frase del día o acontecimiento del día, etc. - Asamblea proyecto: corchos o tableros de pared para protagonista, especialista o árbol genealógico de la semana, para los viajes de “la mascota”, para nuestra “revista de prensa”, o para el proyecto de trabajo que tenemos entre manos.

2. RINCONES PARA LA ESTIMULACIÓN DE LOS SENTIDOS 4. De RECICLADO

CAPACIDADES

- Adquirir conciencia y sensibilidad por el medio ambiente global
- Experimentar y comprender cómo el medio en el que vivimos depende de nosotros.
- Desarrollar un interés y preocupación por el medio ambiente, sintiéndose parte activa y responsable de la comunidad en la que viven.
- Clasificar con criterios determinados.
- Adquirir aptitudes necesarias para determinar y resolver problemas ambientales
- Participar activamente en las tareas que tienen por objeto resolver los problemas ambientales.
- Aprender a organizar sus propias experiencias de aprendizaje desde la oportunidad de tomar decisiones y aceptar consecuencias.
- Tomar conciencia de la repercusión que tienen nuestras pequeñas acciones y contagiar a las familias y a los docentes.

RECURSOS

Orden, armonía, limpieza y estética deben invadir la “humildad” de este rincón, que con su presencia debe invitar a todos y todas los que conviven en un aula a utilizarlo en cualquier momento del día.

■ Recursos

Contenedores que clasifiquen los diferentes tipos de desechos. Estos contenedores pueden estar decorados por el alumnado, ser un elemento más de la dinámica activa del aula, estar relacionados con las mascotas o personajes del aula, ser el resultado de un taller de reciclado o de manualidades, con participación de familias o sin ellas.

■ Recursos para la consulta y la profundización

Libros de imágenes sobre el tema, pequeñas enciclopedias, revistas, cuentos, páginas webs, álbumes ilustrados sobre el cuidado al medio ambiente, posters, campañas publicitarias al respecto, cuadernos para la recogida de datos y observaciones,

2. RINCONES PARA LA ESTIMULACIÓN DE LOS SENTIDOS 5. De LAS ESTACIONES DEL AÑO	
<p>CAPACIDADES</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Conocer el nombre de las estaciones y su sucesión en el tiempo, empezando por el otoño. ● Identificar actividades, acciones, frutas, ropas, ... propias de cada estación. ● Analizar, registrar, inferir características propias de cada estación. ● Observar y explorar su entorno físico. ● Conocer las leyes fundamentales de la vida, interiorizando cadenas de causas y efectos. ● Observar los cambios y modificaciones que acontecen en el medio y en los elementos que lo componen. ● Identificar los factores causantes de los cambios y hacer un seguimiento de los mismos en el tiempo. ● Identificar emociones y sentimientos que de forma habitual se suelen asociar a las diferentes estaciones del año. ● Asociar olores y colores significativos a épocas diferentes del año y poniéndoles nombre.
<p>RECURSOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Recursos para la observación Un árbol manipulable al que poner y quitar diferentes elementos. Láminas, frutos propios de cada estación (dependiendo del lugar geográfico donde nos ubiquemos). ■ Recursos para la consulta y la profundización Libros de imágenes, pequeñas enciclopedias, revistas, cuentos, álbumes, cromos, páginas webs, colecciones... Y, de forma especial, un álbum de fotos creado por el propio alumnado a través del cual se hará el estudio y seguimiento de algún espacio natural cercano (jardín del colegio) que experimente cambios significativos a lo largo del paso de las estaciones.

2. RINCONES PARA LA ESTIMULACIÓN DE LOS SENTIDOS 6. De LAS FECHAS IMPORTANTES	
<p>CAPACIDADES</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Observar y explorar su entorno social, interesándose por lo que sucede a su alrededor. ● Buscar información, recopilarla, seleccionarla y ordenarla. ● Respetar las ideas y aportaciones de los demás en los debates y trabajos grupales. ● Pensar, reflexionar y elaborar hipótesis sobre diferentes aspectos del mundo que les rodea no sólo como no-guerra, si no como una actitud personal de vida. ● Observar los cambios y modificaciones que acontecen a su alrededor como consecuencia de determinadas celebraciones de los “días D” ● Tomar conciencia de la existencia de las diferentes comunidades autónomas de nuestro país para potenciar la cultura y el respeto.
<p>RECURSOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Recursos para la observación Un atril sobre el que reposa un calendario. Un calendario grande, cada día tiene su cuadrado y sobre el atril, en la pared, un corcho-tablero para colocar todo lo referente a ese día importante. ■ Recursos para la consulta y la profundización Libros de imágenes, pequeñas enciclopedias, atlas, folletos, revistas, cuentos, páginas webs, álbumes, cromos, colecciones, ...

2. RINCONES PARA LA ESTIMULACIÓN DE LOS SENTIDOS 7. De LA CULTURA INGLESA	
<p>CAPACIDADES</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Mejorar la competencia comunicativa, tanto en la primera lengua como en la segunda o en la tercera. ● Descubrir códigos lingüísticos diferentes para reflexionar con ellos y sobre ellos y sobre el comportamiento de las lenguas. ● Establecer comparaciones, encontrar similitudes. ● Transferir normas de un idioma a otro. ● Incrementar las capacidades metalingüísticas y su relación con la cultura como un todo general. ● Observar, manipular diferentes documentos con distintos campos semánticos e inferir a partir de ellos elementos comprensivos de las diferentes culturas. ● Entrar en contacto con otras realidades y aprender a conocer sin juzgar las diferencias. ● Desarrollar la flexibilidad cognitiva que favorezca el análisis y la reflexión.
<p>RECURSOS</p>	<p>■ Recursos</p> <p>Recursos para la observación de otras culturas. Libros de imágenes, pequeñas enciclopedias, revistas, cuentos, folletos, fotos, páginas webs, objetos propios de esa cultura, álbumes, cromos, colecciones, marionetas que sólo hablan en inglés, etc.</p> <p>Nota: Aunque la totalidad de la ambientación del centro sea un canto a la multiculturalidad, este rincón merece tener un espacio definido. En él no debe haber elementos propios de otra lengua, si es el de inglés, todo en inglés, no procede la traducción o la interpretación.</p>

2. RINCONES PARA LA ESTIMULACIÓN DE LOS SENTIDOS 8. De LOS CENTROS DE INTERES O PROYECTOS DE TRABAJO	
CAPACIDADES	<ul style="list-style-type: none"> ● Adquirir estrategias que les ayuden a aprender a analizar y a organizar el trabajo. ● Establecer relaciones entre cosas y fenómenos. ● Desarrollar habilidades y secuencias de acción útiles para su desarrollo personal y social. ● Manipular, observar, jugar, ... con los elementos propios y sugerentes propuestos como aprendizajes. ● Buscar y aportar información y recursos. ● Plantear relaciones causales y nuevas preguntas. ● Diagnosticar y recoger información de las situaciones presentadas para investigarlas y sacar conclusiones. ● Vivenciar lo contado, explicado y aprendido. <p>Cada centro de interés o proyecto desarrollará en el alumnado una organización del rincón diferente, lo que provocará aprendizajes también diferentes. Cada título, cada propuesta de aprendizaje, se constituye como los adjetivos definitorios de este rincón y aun siendo siempre “el mismo”, cada vez que cambiemos de tema será diferente.</p>
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> ■ Recursos para la observación <p>Pósteres, láminas, objetos artificiales, naturales, revistas, cuentos, artículos, fotografías, páginas webs, libros divulgativos, cartelería elaborada por familias, alumnado, docente.</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Recursos para la consulta y la profundización <p>Libros de imágenes de plantas y animales, pequeñas enciclopedias, revistas, cuentos, dossieres construidos por el propio alumnado o por el profesorado, álbumes, cromos, colecciones... y, lo que sería muy interesante, que es contar en este rincón con un ordenador con programas específicos de ampliación sobre los centros de interés o proyectos, y con conexión a internet para cubrir el mismo objetivos.</p>
2. RINCONES PARA LA ESTIMULACIÓN DE LOS SENTIDOS 9. DE LAS EMOCIONES	

<p>CAPACIDADES (ZONA DE MEDIACIÓN, ZONA DE EMOCIONES Y SENTIMIENTOS, ZONA PARA ESTAR SOLO O SOLA)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Tomar conciencia de las emociones personales y su paso a sentimientos. Identificar las emociones, evaluar la intensidad y el significado. ● Comprender causas y consecuencias de las emociones. Tomar conciencia de estados emocionales, de los estímulos que las activan y de las consecuencias que se derivan. ● Identificar la evolución emocional la transformación de unas en otras. ● Experimentar la riqueza afectiva que cada uno posee. ● Expresar emociones adecuadamente, etiquetarlas, reconocer su relación con las palabras. ● Desarrollar el lenguaje emocional, aprendiendo a hablar sobre las emociones propias y los sentimientos. ● Discriminar cuando la expresión de una emoción o sentimiento es apropiada o no. ● Reconocer, comprender y desarrollar la expresión corporal y no verbal del mundo emocional. ● Desarrollar, conocer e identificar el propio autoconcepto. ● Construir una autoestima adecuada y ajustada a la realidad de cada uno. ● Desarrollar la capacidad de tomar decisiones autónomas y responsables en lo referido a todos los órdenes de la vida. ● Desarrollar habilidades básicas de comunicación y escucha. ● Aprender y practicar diferentes técnicas de habilidades sociales para interiorizar procesos empáticos y de relación ● Construir un pensamiento positivo (optimismo) realista y eficaz para la mejora de la calidad de vida. ● Aprender a decir que no sin herir a los demás (asertividad). ● Resolver conflictos personales y sociales de forma autónoma y responsable. ● En definitiva: <ul style="list-style-type: none"> - Sentir, entender y controlar estados de ánimo propios y ajenos. - Desarrollar la autoconciencia emocional. (alfabetización emocional) - Conocer la realidad emocional del otro (socialización emocional)
<p>RECURSOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Zona de mediación: Dos o tres sillas. Cartel o anuncio que invita al diálogo. ■ Zona de emociones y sentimientos. <p>Cartel-gráfico-mural en el que se van reflejando las emociones “trabajadas” de forma intencionada en el grupo-clase. Algunos ejemplos: “el tren de los sentimientos”, en él cada vagón representa una emoción, “el árbol de las emociones”, la representación se encuentra en cada rama. El símbolo utilizado debe ser coherente con la ambientación del aula y con el hilo conductor de las unidades didácticas desarrolladas. Carnés con nombres y fotos de los niños y niñas. Libros de emociones y sentimientos, cuentos, imágenes, carteles, frases...</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ Zona de estar solo o sola <p>El material que constituye esta parte es una pequeña tienda de campaña, una casita de tela, una sábana de color que permita esconderse... y nada más. Es para estar solo/a.</p>

2. RINCONES PARA LA ESTIMULACIÓN DE LOS SENTIDOS 10. RINCON PARA CONTAR, LEER Y ESCUCHAR CUENTOS	
<p>CAPACIDADES</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Escuchar de forma activa. Disfrutar escuchando. ■ Expresar, interpretar pensamientos, emociones, vivencias, opiniones y creaciones. ■ Interpretar códigos de comunicación. ■ Ampliar el vocabulario y las estructuras gramaticales. ■ Desarrollar el hábito y el gusto lector. ■ Respetar y valorar el silencio, la literatura, los cuentos, la poesía...
<p>RECURSOS</p>	<p>■ Recursos para el desarrollo del rincón</p> <p>Para un momento especial, un lugar especial. Un lugar especial no requiere de grandes materiales, si de materiales especiales.</p> <p>En la fantasía de cualquier maestra o maestro de infantil, en el espacio para contar cuentos hay una mecedora, la luz de una vela, y una varita de incienso para perfumar el ambiente, si lo acompañamos de flores frescas, mucho mejor. En este rincón no debe haber muchos libros, quizá solo el que se está leyendo.</p>

2. RINCONES PARA LA ESTIMULACIÓN DE LOS SENTIDOS 11. De LOS SENTIDOS. oler y tocar	
CAPACIDADES	<ul style="list-style-type: none">● Desarrollar las capacidades sensoriales del olfato y el tacto a través de la experimentación.● Identificar y diferenciar las cualidades de los objetos según su tacto y su olor.● Tomar conciencia de transferir a lenguaje lo que sentimos al tocar y al oler.
RECURSOS	<p>■ Recursos para la observación</p> <p>Para oler: sustancias perfumadas, colonias, alcohol, vinagre, pimienta, cáscara de naranja, limón, saquitos de plantas aromáticas, tomillo, café, laurel, romero, lavanda...</p> <p>Para tocar: “cajas negras” con objetos, lijas, lanas, algodón, madera, metales, legumbres, estropajos de diferentes formas, bayetas, muestrarios de telas, fieltros, cartulinas y diferentes tipos de papel, globos..., todo lo que provoque estímulos y sensaciones diferentes al ser tocado.</p>



Tipos de rincones	Competencia entrenada	Tipo de inteligencia trabajada/estimulada (Gardner)
<p style="text-align: center;">3</p> <p style="text-align: center;">Rincones de juego simbólico:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ La casita ✓ La cocinita ✓ La tienda ✓ Los bebés ✓ El hospital o centro de salud ✓ La peluquería ✓ El maquillaje ✓ Los disfraces ✓ Ingenieros, arquitectos y constructores ✓ El taller mecánico ✓ La escuela ✓ La cacharrería ✓ Los recortables ✓ La oficina ✓ Costureros y modistas 	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia en comunicación lingüística • Competencia matemática • Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico • Tratamiento de la información y competencia digital • Competencia social y ciudadana • Competencia cultural y artística. • Competencia para aprender a aprender • Autonomía e iniciativa personal • <u>Competencia emocional</u> • <u>Competencia física y motriz</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • Inteligencia lingüística • Inteligencia musical • Inteligencia cinético-corporal • Inteligencia lógico-matemática • Inteligencia espacial • Inteligencia interpersonal • Inteligencia intrapersonal • Inteligencia natural



3. RINCONES DEL JUEGO SIMBÓLICO	
1.LA CASITA	<ul style="list-style-type: none"> Nos referimos a una casa (con forma de casa) que permite a niños y niñas meterse dentro. En esta casa podemos tenerla de diferentes materiales: cartón, tela, plástico duro, madera, etc. Podemos adquirirla en el mercado lista para usar o podemos construirla entre todos/as a partir de material de desecho. Construir una casa a partir de tetra brik que familias limpian y forran y guardan durante un tiempo, puede ser un taller cooperativo entre toda la comunidad escolar de mucho valor. Este taller acabará en el rincón de la casita.
2.LA COCINITA	<ul style="list-style-type: none"> Posibles elementos: lavadora, microondas, nevera, platos, cucharas, vasos, sartenes, ollas y paños de cocina, un buen delantal, paletas de madera, el fuego imaginario y el grifo del que nunca cae agua, fregonas, cepillos bayetas, recogedores.. Puede haber fruta de plástico o reales. Debería haber una mesa para colocar el servicio, y sentar a los bebés o ellos mismos. Reparto igualitario de las tareas del hogar: cocinar, lanchar, tender, poner la lavadora.
3.BEBÉS	<ul style="list-style-type: none"> Muñecos, pañales, ropita, cunitas, sillitas, carritos de paseo, biberones, chupetes, sonajeros, etc. Los accesorios en muchos casos pueden ser reales. Ellos ellas los aportarán de sus casas de cuando eran “pequeños”, o de algún hermanito/a nacida después.

3. RINCONES DEL JUEGO SIMBÓLICO	
<p>4.EL MÉDICO O EL HOSPITAL</p>	<p>Este rincón es muy interesante, porque les ayuda a superar miedos a la vez que conocen su cuerpo. Un par de batas blancas, guantes, mascarillas, vendas, gasas, tensiómetro y termómetros. Una camilla real o improvisada, un recetario. Radiografías, carteles del cuerpo humano, de los órganos, de los músculos, de los huesos, etc.</p>
<p>5.LA FARMACIA</p>	<p>Complemento perfecto del médico, es una tienda, pero muy especial. En ella no se suele comprar nada sin receta, y el farmacéutico/a también lleva bata blanca. Este rincón lo construimos con envases vacíos de medicamentos habituales para ellos y ellas: Trombocid, agua oxigenada, tiritas, algodón, Apiretal, Dalsy, aspirina, betadine, pomadas para la piel, cremas solares o jabones especiales.</p>
<p>6.LA PELUQUERÍA O SALÓN DE BELLEZA</p>	<p>Utensilios contruidos o reales. Secador, grifo para lavar la cabeza, lacas, espumas, etc. Una silla, un espejo, peines, rulos, cepillos y pinzas. Una capa peinadora y una bata para el peluquero/a que identifique el rol asumido. Revistas para leer y hojear mientras se peinan y un buen maletín de maquillaje frente al espejo.</p>

3. RINCONES DEL JUEGO SIMBÓLICO	
<p>7.EL BAÚL DE LOS DISFRACES</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Un baúl grande, viejo a ser posible, con telas, ropas, bolsos, cinturones o zapatos, gafas, guantes, pelucas, sombreros, pelucas. Disfraces pensados para eso o ropas pensadas para lo contrario. Collares, abalorios, pulseras. “De verdad o de mentira”, pero siempre válidos para cambiar de función según exijan las necesidades del guión. Máscaras, caretas, etc.
<p>8.EL PARQUE MÓVIL</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Coches pequeños y grandes, camiones y camionetas de policía y de bomberos, una ambulancia con puertas que se abren y sin ellas... Una alfombra o estructura con calles y carreteras, semáforos, y señales de tráfico. Gasolineras y un taller mecánico.
<p>9.INGENIEROS, ARQUITECTAS Y CONSTRUCTORES</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Planos, mecanos, juegos de construcción y encajables. Torres redondas, cuadradas y rectangulares. Lápices, compases, reglas y papeles. Trozos de madera, de plástico o de cualquier material de desecho que nos sirva para construir.

3. RINCONES DEL JUEGO SIMBÓLICO	
<p>10.LA ESCUELA</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Una pizarra a su altura, tizas de colores, papeles, bolígrafos y libros, libros como los que tiene la maestra.
<p>11.EL TALLER DE LOS ARREGLOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Montar y desmontar, atornillar, enroscar y desenroscar, pegar y despegar, unir o separar... Los pequeños electrodomésticos usados e inservibles en la vida de los adultos pueden dar un juego increíble en el taller de los arreglos. Tornillos, destornilladores, llaves mecánicas, tuercas, arandelas. Planchas viejas, radios que no hablan, teclados que nos funcionan, exprimidores que no giran, tostadoras que no calientan, cafeteras sin café. Todo esto, entre las manitas curiosas de niños y niñas que siempre quisieron saber qué hay dentro.
<p>12.LOS RECORTABLES</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Recortables de todo tipo (antiguas mariquitas, futuras maquetas, lugares, caretas, máscaras, títeres, etc.) que con ayuda e imaginación se convertirán en hermosos espacios para jugar e imaginar.

3. RINCONES DEL JUEGO SIMBÓLICO	
<p>13.LA OFICINA</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Un teléfono, un fax que no funciona, facturas, talonarios, impresos, papeles, albaranes, sellos y listados. Un teclado de ordenado y una pantalla de cartón. Una buena mesa y si es posible un sillón giratorio detrás.
<p>14.COSTUREROS Y MODISTAS</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Agujas gordas laneras, punzones, tijeras, hilos de plástico, lanas de diferentes colores y grosores, pastas agujereadas, pajitas, cordones de zapato, cintas de seda, telas, etc. ● Los soportes serán paneles perforados de diferentes tamaños y de diferentes perforaciones, cartón ondulado, cartulina, papel, malla, cajas de zapatos, papel de seda para patronaje, telas, hilos de colores. ● Enhebrar y pintar macarrones para hacer collares, también pajitas de plástico. Enhebrar sopa de estrellas para pulseras. Telares individuales con cajas de zapatos. Trenzado de cintas sobre una cartulina. Bordado sobre tableros perforados (varios tamaños) con lanas, hilos, macarrones de plástico o cordones de zapato. Preparar un mantel para la cocinita, bordar un cuadro, etc.
<p>15.EL SUPERMERCADO O TIENDA</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Folletos publicitarios, caja registradora, monedas, tiques de compra, tarjetas de crédito, todo tipo de envases de productos (reutilizados y vacíos: de conservas, yogures, pastas, galletas, detergentes...)

3. RINCONES DEL JUEGO SIMBÓLICO	
16.EL QUIOSCO	 Otra forma de comprar y de vender: el quiosco. Una forma de usar formatos de lectura diferentes, menos cotidianos en la escuela, y que nos ofrecen la oportunidad de observar bonitas fotografías e ilustraciones desafiantes. Periódicos. Revistas: natura, muy interesante, el mueble, el bebé. Los coleccionables son otro gran recurso para este rincón. Además en los quioscos también se venden “chuches” que podemos trabajar para comerlos y pedirlos de forma racional.
17. DE GUIÑOL	 Un teatro de guiñol, que si es de madera, mejor, aunque también vale reciclar y de cartón. Marionetas: de palo, de mano, de dedo, de sombras, des personajes conocidos o inventados, compradas o creadas por el alumnado, familias y profesorado. Objetos con capacidad para coger vida y comunicarse.

Nota: Los rincones del juego simbólico pueden ser tantos como imaginación tengamos, quizá la clave esté en escuchar a todos los “¿jugamos a como si...?” que los niños y niñas de infantil pronuncian a lo largo del día. Además debemos contar con la participación de las familias para que aporten recursos y materiales a cada rincón y para que cuenten cuáles son sus profesiones y de ahí puedan surgir otros rincones de juego simbólico o proyectos de investigación.



Tipos de rincones	Competencia entrenada	Tipo de inteligencia trabajada/estimulada (Gardner)
<p>4. Rincones para el trabajo autónomo</p> <p>✓ De la biblioteca</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia en comunicación lingüística • Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico • Tratamiento de la información y competencia digital • Competencia social y ciudadana • Competencia cultural y artística. • Competencia para aprender a aprender • Autonomía e iniciativa personal • <u>Competencia emocional</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • Inteligencia lingüista • Inteligencia intrapersonal • Inteligencia interpersonal
<p>4. Rincones para el trabajo autónomo</p> <p>✓ Del lenguaje y las letras</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia en comunicación lingüística • Tratamiento de la información y competencia digital • Competencia cultural y artística. • Competencia para aprender a aprender • Autonomía e iniciativa personal • Competencia social y ciudadana • <u>Competencia emocional</u> • <u>Competencia física y motriz</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • Inteligencia cinético-corporal • Inteligencia lingüística • Inteligencia espacial • Inteligencia intrapersonal • Inteligencia interpersonal

Tipos de rincones	Competencia entrenada	Tipo de inteligencia trabajada/estimulada (Gardner)
<p>4. Rincones para el trabajo autónomo</p> <p>✓ Lógico-matemática</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia matemática • Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico • Competencia en comunicación lingüística • Tratamiento de la información y competencia digital • Competencia para aprender a aprender • Autonomía e iniciativa personal • <u>Competencia física y motriz</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • Inteligencia lógico-matemática • Inteligencia musical • Inteligencia espacial
<p>4. Rincones para el trabajo autónomo</p> <p>✓ De las ciencias y los experimentos</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia en comunicación lingüística • Competencia matemática • Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico • Competencia para aprender a aprender • Autonomía e iniciativa personal • <u>Competencia física y motriz</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • Inteligencia lógico-matemática • Inteligencia lingüística • Inteligencia espacial • Inteligencia natural

Tipos de rincones	Competencia entrenada	Tipo de inteligencia trabajada/estimulada (Gardner)
<p>4. Rincones para el trabajo autónomo</p> <p>✓ Del arte y los artistas</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia cultural y artística. • Autonomía e iniciativa personal • Competencia en comunicación lingüística • Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico • Tratamiento de la información y competencia digital • Competencia social y ciudadana • Competencia para aprender a aprender • <u>Competencia emocional</u> • <u>Competencia física y motriz</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • Inteligencia musical • Inteligencia cinético-corporal • Inteligencia espacial • Inteligencia lingüista • Inteligencia intrapersonal • Inteligencia interpersonal
<p>4. Rincones para el trabajo autónomo</p> <p>✓ De las audiciones</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tratamiento de la información y competencia digital • Competencia cultural y artística. • Competencia para aprender a aprender • Competencia en comunicación lingüística • Autonomía e iniciativa personal • Competencia social y ciudadana • <u>Competencia emocional</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • Inteligencia musical • Inteligencia cinético-corporal • Inteligencia lingüística • Inteligencia intrapersonal • Inteligencia interpersonal

Tipos de rincones	Competencia entrenada	Tipo de inteligencia trabajada/estimulada (Gardner)
<p>4. Rincones para el trabajo autónomo</p> <p>✓ De los juegos de mesa</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia en comunicación lingüística • Competencia matemática • Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico • Competencia social y ciudadana • Competencia cultural y artística. • Autonomía e iniciativa personal • Competencia para aprender a aprender • <u>Competencia emocional</u> • <u>Competencia física y motriz</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • Inteligencia cinético-corporal • Inteligencia lógico-matemática • Inteligencia lingüista • Inteligencia espacial • Inteligencia intrapersonal • Inteligencia interpersonal
<p>4. Rincones para el trabajo autónomo</p> <p>✓ De la historia, épocas y personajes</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia en comunicación lingüística • Competencia matemática • Tratamiento de la información y competencia digital • Competencia cultural y artística. • Competencia para aprender a aprender • Autonomía e iniciativa personal • <u>Competencia emocional</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • Inteligencia lingüística • Inteligencia espacial • Inteligencia intrapersonal • Inteligencia interpersonal

Tipos de rincones	Competencia entrenada	Tipo de inteligencia trabajada/estimulada (Gardner)
<p>4. Rincones para el trabajo autónomo</p> <p>✓ De los lugares del mundo</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia en comunicación lingüística • Tratamiento de la información y competencia digital • Competencia social y ciudadana • Competencia cultural y artística. • Competencia para aprender a aprender • Autonomía e iniciativa personal • <u>Competencia emocional</u> 	<ul style="list-style-type: none"> • Inteligencia lingüista • Inteligencia espacial • Inteligencia intrapersonal • Inteligencia interpersonal
<p>4. Rincones para el trabajo autónomo</p> <p>✓ Del ordenador</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Competencia en comunicación lingüística • Tratamiento de la información y competencia digital • Competencia matemática • Competencia cultural y artística. • Competencia para aprender a aprender • Autonomía e iniciativa personal 	<ul style="list-style-type: none"> • Inteligencia lingüística • Inteligencia lógica-matemática • Inteligencia espacial

4. RINCONES PARA EL TRABAJO AUTÓNOMO. 1. De LA BIBLIOTECA	
CAPACIDADES	<ul style="list-style-type: none"> ● Interesarse y apreciar los libros como medio para saber más y para disfrutar en solitario o en compañía de otros/as. ● Comprender y reproducir los cuentos observados, discriminando a los diferentes personajes que aparecen en ellos. ● Ampliar el lenguaje oral a través de la lectura. ● Desarrollar el lenguaje oral y su expresión a través de la memorización de frases y representaciones de cada personaje. ● Desarrollar la creatividad y la imaginación, la atención y la concentración. ● Comprender y asimilar el contenido y la continuidad de las acciones que se suceden tanto en el tiempo como en el espacio. ● Conocer e identificar la biblioteca como un espacio de orden, manipulación cuidado y mantenimiento de los libros. ● Reconocer el espacio de la biblioteca y el objeto libro como elementos cotidianos y necesarios.
RECURSOS	<p>■ Recursos para el diseño y desarrollo del rincón</p> <p>Todo lo que acompañe a los libros, a la literatura, lleva cierto halo de magia y de misterio, de lo entrañable y de cario, de poder y de fuerza y como tal se constituye este rincón.</p> <p>En él habrá una estantería bonita y práctica a la vez, lleva de libros de cuentos, de poesías, de retahílas, de adivinanzas, de álbumes ilustrados, de imágenes, enciclopedias, libros informativos, colecciones de imágenes por temáticas, libros grandes, libros pequeños, libros nuevos, otro más viejos, libros modernos o antiguos, de diferentes formas y texturas, etc.</p>

4. RINCONES PARA EL TRABAJO AUTÓNOMO. 2. DeL LENGUAJE Y DE LAS LETRAS

CAPACIDADES

- Descubrir el lenguaje escrito como elemento de comunicación.
 - Crear sus propias historias pensando de forma creativa.
 - Acceder a una comunicación escrita funcional.
 - Comunicar pensamientos y emociones a través de las representaciones gráficas.
 - Hacer distinciones entre palabras, frases, letras....
 - Reconocer los sonidos y rasgos distintivos en palabras conocidas.
 - Reconocer palabras escritas sin analizar sistemáticamente sus elementos.
 - Interpretar y aplicar las conversaciones básicas del código escrito: relación: sonido-grafía
 - Relacionar lo escrito con la realidad vivida o percibida.
- Aprender a leer debe ser algo útil, cercano, interesante y funcional para el hoy. No tiene ningún sentido aprender a leer par mañana.

RECURSOS

■ Recursos para el desarrollo del rincón

Libros fabricados con anuncios publicitarios, grandes puzzles en los que se construyen frases, juegos de quien es quien con los nombres y todos de todos los niños y niñas de la clase y del maestro o maestra, letras troqueladas, libros con las recetas escritas por ellos, nombres de la clases en goma eva o cartón pluma, archivadores llenos de palabras, hojas de todos los tipos, lápices, bolígrafos, rotuladores, pizarra, tizas, pizarra magnética y letras imantadas, un franelograma, una imprenta, un abecedario, una máquina de escribir, el diario de la clase, bingos de palabras, etc.

■ Recursos para la ambientación del rincón

Los estímulos nunca son neutros, pueden invitar a su utilización, una mesa grande, importante, unas sillas de escritores (sin son giratorias, mejor), una destructora de papel, un buzón donde almacenar los mensajitos escritos y cariñogramas, con su máquina de escribir y de grandes escritores, un pequeño flexo, instrumental de escritura, diccionarios, cartas recibidas por entes especiales como pueden ser los Reyes Magos, su mascota o el Ratoncito Pérez y sobre todos, sus "cosas", sus cartas, sus escritos, sus trabajos...

4. RINCONES PARA EL TRABAJO AUTÓNOMO. 3 . LOGICO-MATEMÁTICO

CAPACIDADES

- Desarrollar aspectos lógicos, cualitativos y espaciales.
- Discriminar, abstraer, generalizar y establecer relaciones a partir de los datos extraídos de la realidad.
- Identificar elementos y atributos.
- Descubrir la funcionalidad de las matemáticas.
- Conocer conceptos básicos como el color, la forma, el tamaño...
- Conocer sistemas de numeración y las operaciones básicas derivadas de ellos.
- Representar los números, las propiedades, las operaciones y sus algoritmos.
- Leer cantidades.
- Adoptar una actitud positiva ante las dificultades que a veces plantea la resolución matemática.
- Relacionar diferentes elementos.

RECURSOS

■ Recursos para el desarrollo del rincón

Fundamentalmente, aquellos materiales que nos da la vida, lo cotidiano, como botes, legumbres, pasta, arroz, botones, lana, cajas de cartón de todos los tamaños, rodillos de cartón, tapones de distintos colores, pinzas de ropa, pueden ser un recurso impresionante para este rincón en que todo tiene su orden y concierto.

Otra serie de materiales estructurados como puzles, encajables, ensartables, regletas, ábacos, juegos de series lógicas, juegos numéricos, bloques lógicos, dominós, geoplanos, tangram, relojes analógicos, digitales o de arena, juegos de sumas, juegos de números, números de lija, pueden dotar de mucho color al rincón.

Revistas de publicidad, periódicos, cartones, facturas, etc.

4. RINCONES PARA EL TRABAJO AUTÓNOMO. 4 . De LAS CIENCIAS Y LOS EXPERIMENTOS

CAPACIDADES

- Observar, seleccionar y registrar información para plantear problemas y opciones de solución.
- Interpretar consignas e ir interiorizando procesos del desarrollo del pensamiento reversible, de la causa al efecto y del efecto a la causa.
- Explicar ideas y acontecimientos con lógica de secuencia y con palabras propias y dibujos.
- Formular preguntas e imaginar respuestas.
- Plantear hipótesis y seguir procedimientos para su comprobación.
- Desarrollar destrezas y la aplicación de procedimientos típicos del trabajo experimental.
- Interiorizar actitudes positivas hacia la experimentación a través de las rutinas científicas que derivan en hábitos y estos, en actuaciones.
- Analizar los fenómenos físicos y aplicar el pensamiento científico-técnico en la medida de sus posibilidades para interpretar, predecir y tomar decisiones con autonomía e iniciativa personal.
- Localizar, obtener, analizar y representar información cualitativa y cuantitativa.
- Interpretar la información que se recibe para predecir y tomar decisiones.

RECURSOS

■ **Recursos para la observación**

Diferentes tipos de relojes, imanes, limas, lupas, caleidoscopio, herramientas sencillas, termómetros, estación meteorológica, diferentes recipientes para llenar con diversos materiales, balanzas, materiales de la naturaleza (conchas, semillas, piñas, piedras, arena, serrín, etc.) báscula de baño, cintas métricas, espejos, linternas, láminas, fotografías, cuaderno para anotaciones, etc.

■ **Recursos para la consulta y la profundización**

Libros de imágenes, pequeñas enciclopedias, revistas, álbumes, cromos, colecciones, etc.
 Cuaderno de bitácora de los pequeños inventores. Este cuaderno se irá creando a lo largo del curso y en él se recogerán de forma gráfica todos los experimentos, inventos, estudios, descubrimientos o quizá “descubriciones” que hagamos durante el año.

4. RINCONES PARA EL TRABAJO AUTÓNOMO. 5 . DeL ARTE Y LOS ARTISTAS

<p>CAPACIDADES</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Manipular y experimentar con los materiales plásticos y las herramientas, potenciar las habilidades manuales (el control de las manos) y conocer las características de los materiales y las herramientas, para adquirir destrezas en sus uso, conocer las múltiples posibilidades expresivas que ofrecen y utilizar correctamente tanto los materiales como las herramientas en función de las necesidades expresivas. ● Aprender procedimientos y técnicas y usar los materiales y las herramientas de una forma determinada, con la finalidad de conocer algunas de las maneras de trabajar de los artistas. La finalidad de experimentar y ejercitar las técnicas artísticas es adquirir habilidad en su aplicación, conocer las sensaciones que se pueden conseguir con cada una de ellas y usarlas para los fines propuestos. ● Crear y expresar ● Conocer los principales obras y algunos aspectos de la vida de los grandes artistas.
<p>RECURSOS</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Material fungible: <ul style="list-style-type: none"> -Comprados: lápices, témperas, ceras, lápices de colores, arcilla, plastilina, madera, corcho, linóleo, pigmentos (en polvo o líquidos), acuarelas, rotuladores, cartones, diferentes tipos de papel (folios, cartulinas, vegetales, charol, celofán, pinocho, adhesivos, de aguas), vidrio, colas diversas, pegamento en barra, corrector, barnices, hilos, lana, cuerdas, alambres clavos, pintura de efectos especiales (bronce, oro, hierro, etc.), pintura para telas, esmaltes, abalorios, botones, tela metálica, tejidos, estaño, cera virgen o parafina, médula o mimbre, yeso, escayola, pasta de papel, etc. - Recursos naturales: flores, hojas, semillas, raíces, ramas, cortezas, corcho, frutos, caracolas, piedrecillas, plumas, cáscaras, cañas, etc. - Material de reciclaje: periódicos, revistas, pósteres, platos y vasos de papel, bolsas de basura, tetra brik, latas vacías, medias rotas, cubos y todo aquello que podamos encontrar. ■ Recursos, herramientas y materiales no fungibles: <ul style="list-style-type: none"> - Pintura: pinceles de diferentes tamaños, caballetes, tableros de dibujo, papel de calcar, brochas, esponjas, paletas, rodillos, compás, espátulas, plantillas para dibujar (escuadra, cartabón...) - Modelado. Palillos de modelar, punzones, cucharas, tenedores y objetos para grabar arcilla y plastilina, torno.... ■ Recursos para la consulta y la profundización <p>Libros de imágenes de plantas y animales, pequeñas enciclopedias, revistas, cuentos, herbarios contruidos por el propio alumnado o por el profesorado o familias, álbumes, cromos, colecciones, ...</p>

4. RINCONES PARA EL TRABAJO AUTÓNOMO. 6 . De LAS AUDICIONES

CAPACIDADES	<ul style="list-style-type: none">● Conocer, elegir y escuchar diferentes tipos de música.● Aumentar las habilidades de escucha, memoria y concentración.● Desarrollar la imaginación, la inventiva, el razonamiento creador y habilidades de comunicación.● Interiorizar valores como autodisciplina, perseverancia y responsabilidad.● Diferenciar estilos y culturas musicales desde el respeto por el conocimiento.● Identificar tipos de música, autores, compositores.● Relacionar diferentes composiciones y estilos musicales con diferentes estados de ánimo.● Representar gráficamente lo escuchado y lo sentido.
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none">■ Recursos Un par de sillones de aire apropiados para el tamaño de los niños/as. Un lector de CD con varias salidas de auriculares o, en su caso, varios MP3. Listado-catálogo con posibles audiciones. Colección de CD clasificados y estructurados, o carpetas con discos en formato MP3 que recojan una gran diversidad de estilos musicales, siempre teniendo como criterio de selección imprescindible la calidad. Folios blancos y cajas de lápices de colores. ■ Recursos para la consulta y la profundización Literatura musical para la consulta. Libros de imágenes de instrumentos musicales, álbumes ilustrados sobre los grandes compositores, CD-ROM interactivos con juegos y vida y obra de algunos compositores. Láminas, pequeñas enciclopedias, posters, etc.

4. RINCONES PARA EL TRABAJO AUTÓNOMO. 7. De LOS JUEGOS DE MESA

CAPACIDADES

- Adecuar su comportamiento a las demandas del juego, desarrollando actitudes y hábitos de ayuda, colaboración, competición sana y respeto.
- Aprender a ganar y a perder.
- Potenciar su autonomía personal en su interacción con el juego y con los compañeros/as.
- Desarrollar la atención y observación de la orientación espacial, la capacidad de análisis y síntesis, la capacidad de asumir pequeñas iniciativas
- Adquirir la coordinación y el control dinámico general y específico del propio cuerpo para la ejecución de actividades y juego.
- Interiorizar normas de juego y aprender juegos.
- Afianzar competencias lógico-matemáticas, de observación espacial, temporal y de atención.

RECURSOS

■ **Recursos para el rincón:**

Una mesita y sillas para ubicarse los jugadores. La existencia de una visera para cada jugador/jugadora estaría bien. Cartas, dominós, damas, ajedrez, oca, parchís, ¿quién es quién?, tres en raya, cuatro en raya, hundir la flota, Scattergories, juegos del mundo, torres de madera, mikado, adivina qué es, bingo, Monopoly, nombre de...

4. RINCONES PARA EL TRABAJO AUTÓNOMO. 8. De LA HISTORIA, EPOCAS Y PERSONAJES

CAPACIDADES

- Utilizar nociones básicas de tiempo (antes-después, pasado-presente-futuro, duración), unidades de medida (día, semana, mes, año)
- Iniciar la reconstrucción de la memoria del pasado próximo a partir de fuentes familiares.
- Relacionar acontecimientos del pasado y del presente y su relación con aspectos históricos cercanos a su experiencia.
- Diferenciar sociedades de algunas épocas históricas a partir del conocimiento de aspectos de la vida cotidiana.
- Reconocer la evolución en un tiempo largo de algún aspecto de la vida cotidiana, relacionándolo con algunos hechos históricos relevantes.
- Reconocer y valorar el significado de algunas huellas antiguas en el entorno (tradiciones, edificios, objetos)
- Utilizar documentos escritos y visuales para obtener información histórica y elaborar distintos trabajos.
- Identificar el papel de los hombres y las mujeres en la historia.

RECURSOS

■ **Recursos para el rincón**

Este rincón es tan extraordinario y sorprendente que en él podemos contar con inagotables recursos que están muchas veces a nuestra mano, sólo basta con acordarse de que existen, teniendo en cuenta que uno de estos recursos para el rincón de historia, épocas y personajes es precisamente la memoria, la de padres y madres, la del profesorado del centro y, por supuesto, la de abuelas y abuelos, estos últimos pueden tener un gran protagonismo en este rincón.

■ **Recursos para la consulta y profundización:**

Libros de imágenes, pequeñas enciclopedias, revistas, cuentos, álbumes, cromos, colecciones, fotos de las familias, objetos del pasado, libros antiguos.

4. RINCONES PARA EL TRABAJO AUTÓNOMO. 9. De LOS LUGARES DEL MUNDO

CAPACIDADES

- Identificar diferentes lugares del mundo, sus características, dando gran importancia a la geografía humana de cada lugar.
- Diferenciar lugares de forma comparativa respetando la diferencia.
- Usar diferentes fuentes de información para conocer el mundo, aprendiendo a valorar los procedimientos de investigación.
- Organizar recursos, documentación e información.
- Afianzar procedimientos de conciencia espacial, procedimientos de percepción y de representación.
- Leer símbolos, mapas, iconos... propios de la geografía y los lugares.
- Señalar lugares y descubrir su idiosincrasia: gastronomía, clima, vegetación, arte, personajes..., desarrollando la curiosidad y el gusto por el aprendizaje.

RECURSOS

■ **Recursos para la observación, manipulación y aprendizaje**
Hojas de trabajo, fotografías, tebeos, mapas, atlas, vídeos, diapositivas, globo terráqueo, carteles, pósteres, objetos típicos de los lugares, cuadernos de bitácora, folletos de viajes, murales de creación propia.

4. RINCONES PARA EL TRABAJO AUTÓNOMO. 10. Del ORDENADOR	
CAPACIDADES	<ul style="list-style-type: none"> ● Buscar, analizar, seleccionar, registrar, tratar, transmitir, utilizar, comunicar la información utilizando técnicas y estrategias propias de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. ● Utilizar las TIC como recursos expresivos. ● Afianzar, consolidar ampliar aprendizajes propuestos en otras unidades didácticas. ● Procesar y gestionar adecuadamente la información, interiorizando la utilización de estos medios como recursos habitual, aplicando siempre análisis críticos ante la información. ● Usar el ordenador y los diferentes programas de software educativos. ● Realizar actividades con el procesador de textos Word a través del empleo de Internet Explorer.
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> ■ Recursos para el rincón. Televisión, vídeo, lector de CD y DVD, ordenadores, teclados, ratones, discos duros... Serán el gran cajón de sastre de este rincón, todo dependerá de los recursos del aula y del centro... Contar con una impresora multifunción es un lujo... Una de las claves del rincón son el orden, la estructura y la presentación de todo lo que en él hay. Categorizar los programas, establecer dosieres diferenciadores, carpetas clasificadoras.

Propuesta recogida del libro: “Los rincones: propuestas para jugar y aprender en el aula”, M^a del Mar Romera Morrón y Olga Martínez Cárdenas. Madrid, SM, 2008.

Extracción realizada por Mónica Brito Fernández. CEP Los Llanos de Aridane