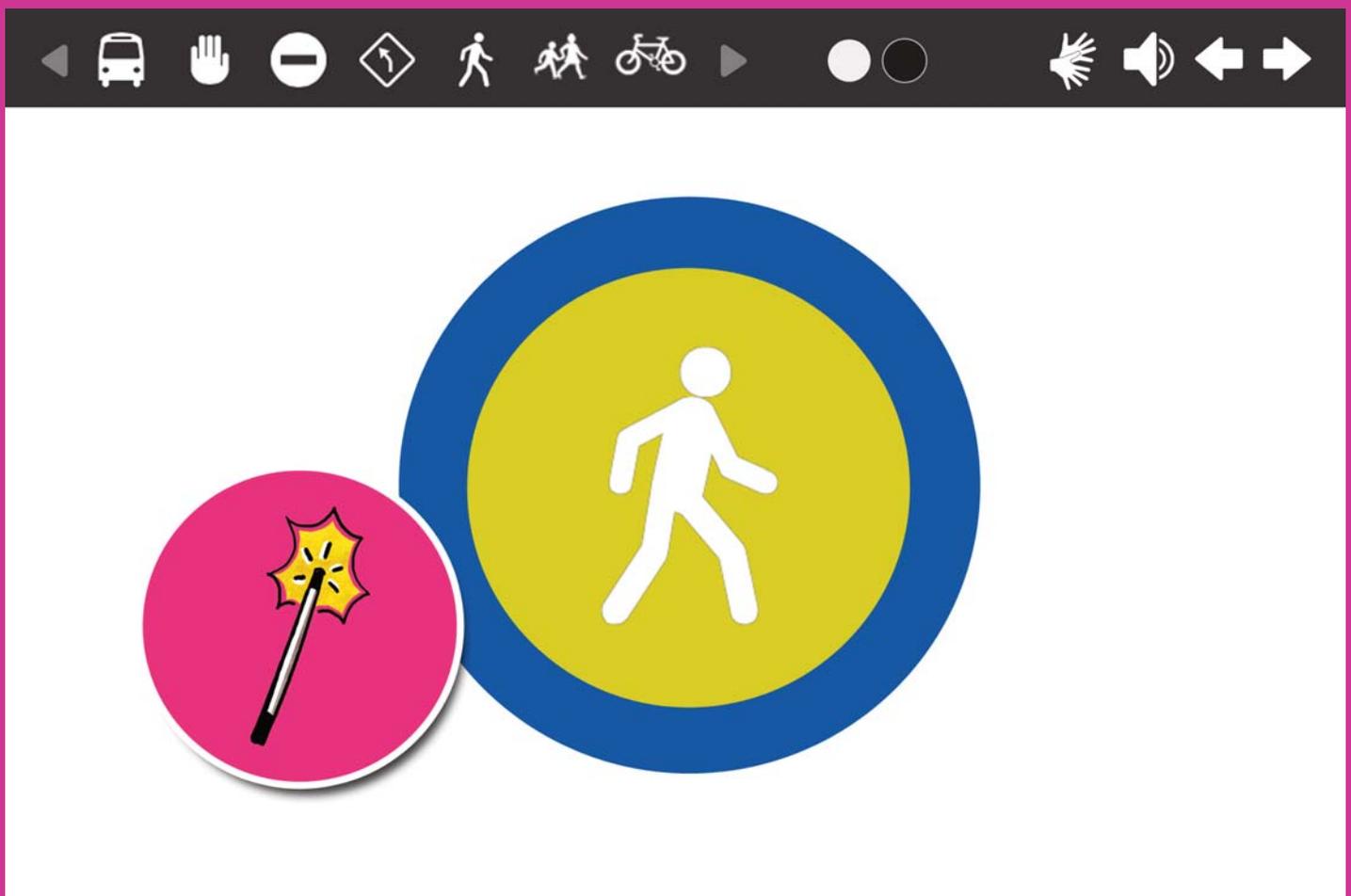


INVENTANDO

Uno de los objetivos de la educación infantil es conseguir la autonomía de los niños y niñas de estas edades, para adquirir esa autonomía es fundamental proponer actividades que permitan ofrecer diferentes tipos de respuestas de manera que los bebés puedan elaborar un criterio propio, elegir entre diferentes posibilidades, calcular riesgos, etc. En este sentido las actividades que fomentan la creatividad son fundamentales.

La autonomía y la iniciativa personal se mejorará en la escuela cuanto más se permita imaginar y cuanto más confianza se dé en el desarrollo de actividades creativas. Es necesario que los niños y niñas de estas edades busquen soluciones creativas a los problemas que se le presentan en su vida diaria.



EL JUEGO,

Esta actividad presenta una pantalla en donde se pueden crear señales de tráfico mediante la selección de una forma, un color de borde, un color de fondo y elementos para añadirle, algunos de los cuales pueden ser de señales que existen en la realidad, pero otros son diferentes y completamente imaginarios.

En este juego es importante la interacción entre el adulto y el menor durante su desarrollo para que el empleo del lenguaje ayude a potenciar la imaginación y la creatividad que es el objetivo fundamental de esta propuesta.

Para que el juego tenga una vinculación con la educación vial la persona adulta deberá mostrale al menor la relación de estas señales inventadas con las hipotéticas normas que regularían estas señales. No se trata sólo de que se realicen combinaciones más o menos estéticas, sino de entender que si aparece una luna dentro de un círculo con un borde rojo querrá decir, por ejemplo, que está prohibido que salga la luna.

ELEMENTOS CURRICULARES DEL JUEGO,

Este juego permite diferentes posibilidades de uso, por lo que los objetivos y contenidos que se pueden trabajar serán muy diferentes, por este motivo los objetivos y contenidos que pueden ser programados para el trabajo de la educación vial en el primer ciclo de la escuela infantil en relación con esta actividad podrán ser variados y a continuación se señalan algunos ejemplos..

Objetivos que se pueden trabajar:

- Emplear creativamente los diferentes lenguajes.
- Utilizar objetos y herramientas habituales en la vida cotidiana.
- Mostrar interés en la exploración de materiales.

- Combinar diferentes recursos expresivos de manera original.

Contenidos:

- Interés y creatividad en la expresión.
- Interés por la creación de obras plásticas.
- Curiosidad por las normas sociales.
- Identificación de comportamientos socialmente adecuados.

ACTIVIDADES CON EL JUEGO,

La idea del juego es transmitir que la filosofía de las señales es ayudar a compartir y convivir en un medio común. Pero que además de ser útiles también pueden ser divertidas. También es importante relacionar las normas del tráfico con las normas que hay en la escuela, que cada vez que se reúne un grupo de personas es necesario organizar el funcionamiento de ese grupo.

Este material puede ser utilizado para realizar diferentes tipos de actividades:

- Permitiendo el juego libre de creación.
- Sugiriendo posibilidades de creación: Cómo serían las señales que habría en el planeta más alejado de la Tierra? Cómo serían las señales que pondrías en la escuela? en tu clase? Y en tu casa?
- Diseñando los adultos una señal y preguntando de qué planeta pensais que es esta señal. Cómo serán los habitantes de ese planeta?
- Reflexionando sobre lo que significan las señales, para que sirven, cuales son las que conocen, qué formas tienen, de qué colores son, ...
- Buscando las señales que hay en la escuela, o las que se podrían crear para organizar las actividades.

