

EXPLORACIÓN

Provocar · imaginar · crear · transformar

3 · 4 · 5 años



explorar



imaginar



crear



transformar

♥ @amaxiadoabn ♥

¿QUÉ ES EL RINCÓN DE EXPLORACIÓN?

Un espacio donde los niños pueden manipular, investigar, imaginar y transformar propuestas abiertas a través del juego.



El adulto prepara el ambiente.
El niño transforma la propuesta.



¿MINIMUNDOS, PROVOCACIONES O TUFF TRAY?



MINIMUNDOS

Pequeños escenarios que representan un mundo y permiten imaginar, jugar y crear historias.



Ejemplo:

GRANJA



PROVOCACIONES

Materiales y objetos preparados intencionadamente para despertar **curiosidad** e invitar a **explorar**.



Ejemplo:

TEXTURAS NATURALES
PARA EXPLORAR



TUFF TRAY

Un gran soporte que permite crear escenarios, experiencias y propuestas de exploración.



Ejemplo:

PLAYA Y OCÉANO



No son lo mismo.
Pero comparten una misma idea:
preparar un ambiente que invite a explorar.



¿CÓMO ORGANIZARLO?

Cómo preparar físicamente el rincón:



★ 5 CLAVES ★



♡ Preparamos el ambiente con intención. Ellos lo transforman con su juego. ♡

MATERIALES ABIERTOS

Troncos



Ramas



Piedras



Hojas



Piñas



Conchas



Telas



Cajas



Bloques



Plumas



Cestas



Utensilios



Recipientes



Piezas sueltas



Cuanto más abierto es el material,
más posibilidades de juego ofrece.



3
AÑOS

3 AÑOS

TOCAR · EXPLORAR · DESCUBRIR



IDEA CLAVE:



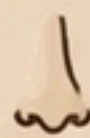
3 años → explorar con los sentidos, manipular y descubrir qué pueden hacer los materiales.



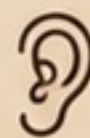
TOCAR



VER



OLER



ESCUCHAR



SABOREAR

4
AÑOS

4 AÑOS

COMBINAR · CONSTRUIR · REPRESENTAR



Campamento



Bosque



Pequeña
ciudad



Granja



Océano



Dinosaurios



Construcciones



Escenarios
naturales



IDEA CLAVE:



4 años → combinar materiales,
construir escenarios y empezar a
representar pequeñas historias.



OBSERVAR



MANIPULAR



COMBINAR



NARRAR



COMPARTIR

5
AÑOS

5 AÑOS

CREAR · NARRAR · TRANSFORMAR



Crear
una isla



Diseñar
una base espacial



Construir
una ciudad



Inventar
un mundo



Crear
un volcán



Transformar
un paisaje



Construir
un bosque



Resolver retos
de construcción



IDEA CLAVE:



5 años → crear escenarios, inventar historias, resolver problemas y transformar las propuestas.



OBSERVAR



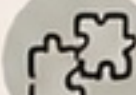
MANIPULAR



IDEAR



NARRAR



RESOLVER
PROBLEMAS



COLABORAR

¿QUÉ ES UNA PROVOCACIÓN?

Una provocación es una propuesta abierta que combina materiales de manera intencionada para despertar curiosidad y provocar exploración.



✗ No es una actividad cerrada.



✗ No hay una única respuesta.



✗ No necesitamos explicar qué tienen que hacer.



Preparamos una invitación.
Ellos deciden qué hacer con ella.



PROVOCACIONES PARA TODO EL CURSO



OTOÑO



Hojas + piñas + ramas + lupas



INVIERNO



Hielo + elementos naturales + recipientes



PRIMAVERA



Flores + semillas + tierra + agua



VERANO



Agua + conchas + arena + recipientes



MOMENTOS QUE PUEDEN INSPIRAR NUEVAS PROVOCACIONES



MAGOSTO



ENTROIDO



LETRAS GALEGAS CONTRA LA VIOLENCIA DE GÉNERO



Cada estación y cada momento del año
son una oportunidad para invitar a explorar.



PROVOCACIONES QUE NACEN DE UN PROYECTO



- Arena
- Agua
- Conchas
- Animales marinos



- Tierra
- Piedras
- Huellas
- Dinosaurios



- Base oscura
- Estrellas
- Planetas
- Piezas sueltas



- Tierra
- Semillas
- Recipientes
- Herramientas



- Bloques
- Casas
- Carreteras
- Vehículos



El rincón puede convertirse en
una extensión del proyecto.

TUFF TRAY:

UN SOPORTE PARA EXPLORAR

*El Tuff Tray no es una actividad.
Es un soporte que podemos transformar
una y otra vez.*



PODEMOS UTILIZARLO PARA:



Crear
mundos



Explorar
agua



Investigar
naturaleza



Construir



Jugar



Experimentar



Explorar
materiales



Crear
historias



*Un mismo soporte →
infinitas posibilidades.*



TUFF TRAY ESCENARIOS

1 BOSQUE



troncos musgo piñas

2 OCÉANO



agua conchas piedras

3 DESIERTO



arena piedras plantas secas

4 VOLCÁN



rocas lava ceniza

5 GRANJA



heno animales vallas

6 CIUDAD



bloques coches carreteras

7 DINOSAURIOS



dinosaurios piedras tierra

8 ESPACIO



estrellas planetas piedras

9 HIELO Y NIEVE



hielo nieve animales polares

10 BOSQUE DE OTOÑO

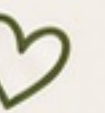


hojas bellotas piñas

Un mismo soporte,
muchos mundos
por descubrir.



Observan,
exploran, crean
y cuentan sus
propias historias.





TUFF TRAY

EL CURSO EN UN TRAY



OTOÑO

hojas, piñas, tierra



hojas piñas tierra

MAGOSTO

castañas, hojas, elementos naturales



castañas hojas naturaleza

CARNAVAL

colores, telas, elementos para crear disfraces/escenarios



colores telas accesorios

INVIERNO

hielo, nieve artificial segura, elementos blancos



hielo nieve blanco

LETRAS GALEGAS

escenario inspirado en un cuento o autor/a



libros personajes escenario

PRIMAVERA

flores, tierra, semillas



flores tierra semillas

VERANO

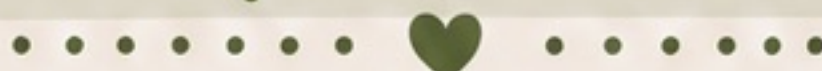
agua, arena, conchas



agua arena conchas



No necesitamos preparar un Tuff Tray nuevo cada semana. Podemos transformar el mismo escenario.





¿QUÉ ES UN MINIMUNDO?



Un *minimundo* es una pequeña representación de un mundo que invita a jugar, imaginar, construir historias y dar nuevos significados a los materiales.



ESCENARIO



PERSONAJES



MATERIALES ABIERTOS



IMAGINACIÓN



El lugar donde todo sucede.



Quienes habitan y dan vida al mundo.



Materiales variados que se pueden usar de muchas formas.



La que transforma, crea historias y da nuevos significados.



NO TIENE QUE SER PERFECTO.
TIENE QUE DEJAR ESPACIO PARA JUGAR.





IDEAS DE MINIMUNDOS



1. CAMPAMENTO



MATERIALES

- palos y ramas
- piedras
- piñas y troncos
- figuras y linterna

SOPORTE IDEAL: BANDEJA, TABLERO

2. CASA



MATERIALES

- muebles y casas de madera
- muñecos
- telas y alfombras
- plantas y objetos cotidianos

SOPORTE IDEAL: MESA, TABLERO

3. ESTACIÓN



MATERIALES

- vías y trenes
- bloques y construcciones
- piedras pequeñas
- personajes y señales

SOPORTE IDEAL: TABLERO, MESA

4. HOSPITAL



MATERIALES

- figuras y muñecos
- bloques y construcciones
- materiales de curar
- vehículos y accesorios

SOPORTE IDEAL: MESA, BANDEJA

5. PUEBLO



MATERIALES

- casas y edificios
- coches y personas
- árboles y vallas
- carreteras y señales

SOPORTE IDEAL: TABLERO, MESA

6. BOSQUE



MATERIALES

- troncos y rodajas
- piñas y ramas
- musgo y hojas
- animales y piedras

SOPORTE IDEAL: BANDEJA, PALET

7. ISLA



MATERIALES

- arena o arroz
- conchas y piedras
- plantas y palmeras
- barcos y figuras

SOPORTE IDEAL: BANDEJA, CAJA

8. MUNDO DE PEQUEÑOS ANIMALES



MATERIALES

- elementos naturales
- troncos y hojas
- piedras y semillas
- insectos y pequeños animales

SOPORTE IDEAL: BANDEJA, TABLERO, PALET



Los minimundos invitan a imaginar, explorar y contar historias.
Cada uno puede transformarse y crecer.



CUANDO EL MINIMUNDO SE CONVIERTE EN HISTORIA



El minimundo es un escenario que despierta el lenguaje, la imaginación y la creatividad.



PERSONAJES



¿Quiénes participan?

ESCENARIOS



¿Dónde ocurre la historia?

PROBLEMAS



¿Qué pasa?
¿Qué necesita solución?

DIÁLOGOS



¿Qué dicen entre ellos?

CAMBIOS



¿Qué cambia durante la historia?

HISTORIAS



¿Cómo termina?

EJEMPLO



El bosque se ha quedado sin agua.

¿Qué podemos hacer?



El lenguaje da vida a los objetos.



Ellos cuentan, imaginan, preguntan, resuelven y transforman.

DEJAMOS QUE ELLOS INVENTEN...

¿QUÉ OCURRE?



Descubren el problema.

¿QUÉ NECESITAN?



Piensan qué necesitan.

¿QUÉ HACEN?



Toman decisiones y actúan.

¿CÓMO TERMINA?



Inventan el final de su historia.



El minimundo va mucho más allá de "jugar con muñecos": es crear, pensar y sentir.



¿QUÉ APRENDEN MIENTRAS JUEGAN?



1 MOTRICIDAD FINA



Usan sus manos para explorar, manipular, crear y construir.

2 PENSAMIENTO LÓGICO



Ordenan, clasifican, comparan, relacionan y toman decisiones.

3 ESPACIO Y MEDIDA



Exploran tamaños, distancias, formas, direcciones y cantidades.

4 LENGUAJE ORAL



Hablan, describen, preguntan, cuentan y escuchan.

5 IMAGINACIÓN



Inventan historias, transforman objetos y crean mundos.

6 JUEGO COMPARTIDO



Aprenden a cooperar, negociar, respetar turnos y cuidar del grupo.

7 OBSERVACIÓN



Miran con atención, descubren detalles y hacen preguntas.

8 RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS



Piensen soluciones, prueban ideas y encuentran caminos.



Cada juego tiene un valor educativo.



No necesitamos convertir el juego en una ficha para que haya aprendizaje.



PEQUEÑOS MUNDOS, GRANDES APRENDIZAJES



No buscamos que todos
construyan lo mismo.



Buscamos que tengan materiales,
tiempo y libertad para crear
algo propio.



A veces el aprendizaje está en
lo que construyen.

Y otras veces, en todo lo que
imaginaron mientras jugaban.



≡ CHECKLIST ≡



ANTES DE PREPARAR MI RINCÓN...

- ☐ Tengo materiales abiertos.
- ☐ Combino materiales naturales y cotidianos.
- ☐ Las propuestas son abiertas.
- ☐ No hay una única forma de hacerlo.
- ☐ Los materiales están accesibles.
- ☐ Pueden transformar el escenario.
- ☐ Incluyo propuestas sensoriales.
- ☐ Hay oportunidades para imaginar.
- ☐ Pueden crear historias.
- ☐ Pueden jugar solos o acompañados.
- ☐ Adapto las propuestas a 3, 4 y 5 años.
- ☐ Dejo tiempo suficiente para explorar.
- ☐ Observo antes de intervenir.



Un rincón
bien preparado
invita a jugar,
explorar y crecer.



Menos es más.
Lo importante es lo que ellos hacen
con lo que tienen.

