

Teoría educativa sobre tecnología, juego y recursos en didáctica de la educación infantil

Alejandro Quintas Hijós

PRENSAS DE LA UNIVERSIDAD DE ZARAGOZA

*TEORÍA EDUCATIVA SOBRE TECNOLOGÍA,
JUEGO Y RECURSOS
EN DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN INFANTIL*

Alejandro Quintas Hijós

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Dirijase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

© Alejandro Quintas Hijós

© De la presente edición, Prensas de la Universidad de Zaragoza
(Vicerrectorado de Cultura y Proyección Social)
1.^a edición, 2020

Colección de Textos Docentes, n.º 287

Prensas de la Universidad de Zaragoza. Edificio de Ciencias Geológicas, c/ Pedro Cerbuna, 12, 50009 Zaragoza, España. Tel.: 976 761 330. Fax: 976 761 063
puz@unizar.es <http://puz.unizar.es>



Esta editorial es miembro de la UNE, lo que garantiza la difusión y comercialización de sus publicaciones a nivel nacional e internacional.

ISBN 978-84-1340-050-1

Impreso en España

Imprime: Servicio de Publicaciones. Universidad de Zaragoza

D.L.: Z 12-2020

Nota previa

En el presente texto se ha optado por un uso económico de la lengua, utilizando en la medida de lo posible palabras que refieran a conjuntos de personas, como «alumnado» y «profesorado». Sin embargo, dado que no siempre ha sido posible, se ha optado por el uso de un solo género de la palabra —por ejemplo: la maestra—, pero con la intención en la escritura de ser lo más incluyente posible. Este libro está dedicado a alumnos y alumnas de magisterio, maestros y maestras, padres y madres, e investigadores e investigadoras.

Introducción

Este libro es una apuesta decidida por la formación de las maestras de educación infantil, las cuales deben ser competentes a nivel teórico (saber), técnico (saber hacer) y práctico (saber ser y saber estar). El libro es un material básico de estudio y reflexión asociado a la asignatura «Materiales y recursos didácticos», que se imparte con carácter troncal en segundo curso del Grado en Magisterio de Educación Infantil de la Universidad de Zaragoza.

El enfoque del libro es doble; por un lado, se desarrollan a nivel pedagógico y filosófico todos los aspectos educativos que son objeto de estudio, para de esta manera adquirir un grado de saber universitario necesario para el buen desarrollo de la profesión docente; por otro lado, se desarrolla un nivel didáctico y propedéutico que aborda los contenidos de manera más técnica y práctica, dotando de una capacidad de selección y manejo de materiales y recursos en educación infantil. En este sentido, se asume que una asignatura universitaria tiene un enfoque diferente a los estudios de formación profesional.

En el Tema 1 se desarrollan los fundamentos pedagógicos y psicológicos que toda maestra debe tener en cuenta para realizar la programación de aula y adoptar decisiones didácticas respecto a qué recursos y materiales usar, así como cuándo, cómo, desde qué enfoque, etc. Se desarrollan los paradigmas y métodos de la educación infantil así como los fundamentos curriculares. También se explican, más esquemáticamente, los fundamentos de la psicología evolutiva en educación infantil y los modelos de aprendizaje principales.

El Tema 2 expone una revisión y reconsideración de los espacios didácticos, partiendo de la reflexión sobre los mismos. Se desarrolla la idea de ambiente de aprendizaje, y se aportan recursos y materiales para diseñar y organizar un espacio educativo desde un enfoque no solo pedagógico, sino estético.

El Tema 3 aborda el fenómeno del juego desde una perspectiva filosófica, antropológica, pedagógica, psicológica y didáctica. Se expone una concepción del juego, algunas propuestas de clasificación y un análisis de su presencia en el currículo. Mediante un análisis crítico y exhaustivo del fenómeno de la gamificación, se ofrecen recursos para pensar y entender el diseño de cualquier juego, y de esta forma tener autonomía para seleccionar o crear un juego adecuado para cualquier situación.

El Tema 4 está destinado a pensar y entender la tecnología y su aplicación e influencia en la educación. Para ello se expone un análisis sociohistórico de la

sociedad de la información y comunicación actual. Se aporta también una descripción de algunos materiales y recursos asociados a las tecnologías de la información y la comunicación con un enfoque para la educación infantil.

El Tema 5 resume cuáles son las principales técnicas didácticas utilizadas en educación infantil en la actualidad, y desarrolla teóricamente los materiales didácticos.

Índice

Nota previa	7
Introducción.....	9
Tema 1. Fundamentos de la educación infantil	11
1.1. Fundamentos pedagógicos.....	12
1.1.1. Paradigmas y métodos escolares	12
1.1.1.1. La escolástica medieval	12
1.1.1.2. La Escuela Tradicional	12
1.1.1.3. La Escuela Nueva	13
1.1.1.4. Movimientos de Renovación Pedagógica.....	14
1.1.1.4.1. Escuelas Reggio Emilia	15
1.1.1.4.2. Instituto Pikler-Lóczy	15
1.1.1.4.3. Programa High Scope.....	16
1.1.1.5. La Escuela Tecnocrática	17
1.1.2. Fundamentos curriculares.....	18
1.2. Fundamentos psicológicos.....	20
1.2.1. Psicología evolutiva en educación infantil	21
1.2.1.1. Desarrollo cognitivo	21
1.2.1.2. Desarrollo afectivo	22
1.2.1.3. Desarrollo motor	23
1.2.1.4. Desarrollo lingüístico	26
1.2.1.5. Desarrollo social	27
1.2.2. Modelos de aprendizaje.....	28
1.2.2.1. El modelo conductista clásico	28
1.2.2.1.1. Conductismo clásico: Pávlov.....	28
1.2.2.1.2. Conductista operante: Skinner.....	29
1.2.2.2. El modelo cognitivista	30
1.2.2.2.1. Piaget: asimilación y acomodación	31
1.2.2.2.2. Ausubel: el aprendizaje significativo.....	31
1.2.2.2.3. Bruner: aprendizaje por descubrimiento.....	32
1.2.2.3. El modelo social	33
1.2.2.3.1. Vygotski: el aprendizaje social	33
1.2.2.3.2. Bandura: el aprendizaje por observación.....	34
1.2.2.4. El modelo de inteligencias múltiples	34

Tema 2. Diseño y organización de los espacios didácticos	37
2.1. Pensar el espacio educativo	37
2.2. La escuela infantil.....	39
2.2.1. El espacio arquitectónico.....	40
2.2.2. El espacio cerrado.....	40
2.2.3. El espacio abierto	41
2.3. La escuela como ambiente.....	42
2.4. La estética y espacios	45
2.4.1. La estética.....	46
2.4.2. La actitud estética.....	47
2.4.3. La experiencia dionisiaca del mundo: Nietzsche.....	49
2.4.4. La creación artística: el genio.....	49
2.4.5. El arte	50
2.4.6. Estetizar la educación	51
2.4.7. La experiencia estética	53
2.5. El diseño del ambiente educativo	54
2.5.1. Requisitos previos	55
2.5.2. Fases de transformación del espacio educativo	56
2.5.3. Ejemplos estéticos y arquitectónicos	57
2.5.3.1. La estética Wabi-sabi.....	57
2.5.3.2. Pedagogías alternativas.....	60
Tema 3. El juego.....	63
3.1. Pensar el juego.....	63
3.2. El concepto de juego	66
3.3. Tipos de juegos.....	68
3.3.1. Clasificación antropológica	68
3.3.2. Clasificación didáctica.....	69
3.4. El juego y el desarrollo infantil	70
3.4.1. Beneficios del juego en educación infantil	70
3.4.2. El juego infantil según Piaget.....	71
3.4.3. El juego infantil según Vygotski	73
3.5. Descripción de un juego en educación infantil.....	74
3.6. El juego en el currículo de educación infantil	76
3.7. El juguete.....	80
3.8. Gamificación	84
3.8.1. Concepto de gamificación	84
3.8.2. Fundamentos psicológicos de la gamificación	86
3.8.3. ¿Cómo gamificar? La arquitectura del videojuego.....	87

3.8.4. Pensar la gamificación.....	94
Tema 4. Sociedad de la información y la comunicación. Tecnología y didáctica	97
4.1. Pensar la tecnología.....	97
4.2. La sociedad de la información y el conocimiento	99
4.2.1. Tecnologías de la información y el conocimiento	101
4.2.2. Cultura, identidad y globalidad en la sociedad del conocimiento	102
4.3. Tecnología y didáctica.....	104
4.3.1. Tecnología digital en la edad infantil	110
4.3.1.1. La dieta mediática.....	110
4.3.1.2. El modelo 3-6-9-12 en el contexto multipantalla.	113
4.3.1.3. Educación en contrapublicidad.....	115
4.4. Materiales y recursos digitales	118
4.4.1. El blog educativo.....	119
4.4.2. La wiki.....	120
4.4.3. Pizarra digital interactiva.....	121
4.4.4. Videojuegos.....	123
4.4.5. Realidad aumentada.....	129
4.4.6. Programación y robótica educativa	131
Tema 5. Recursos y materiales didácticos.....	133
5.1. Técnicas didácticas como recursos.....	133
5.1.1. Los centros de interés	133
5.1.2. Los rincones.....	134
5.1.3. Los talleres.....	135
5.1.4. Espacios de acción y aventura	136
5.1.5. El trabajo por proyectos.....	137
5.1.6. La asamblea.....	138
5.2. Los materiales didácticos	139
5.2.1. Clasificación de los materiales didácticos	140
5.2.2. Funciones de los materiales didácticos.....	141
Referencias bibliográficas	143

ISBN 978-84-1340-050-1



SOCIALES



colección
textos docentes



Prensas de la Universidad
Universidad Zaragoza