

Explore

THE SEA LIFE



Introducción

Explore the sea life es un dispositivo didáctico HEADU. El sistema Headu les permite a los niños en edad evolutiva jugar, aprender y desarrollar su inteligencia durante toda la vida. *Explore the sea life* es un juego creado para el desarrollo del pensamiento científico, para ayudar a los niños a desarrollar una "mentalidad científica". Tener una mentalidad científica significa intentar entender el origen y la naturaleza de las cosas. Esta actividad empieza con una observación atenta y, en ocasiones, medida de los fenómenos, en este caso de la naturaleza y del mar. Esto porque la observación es el punto de partida y el punto de llegada de la idea científica. El niño puede aprender, desde pequeño, a estudiar los fenómenos, en este caso los animales marinos, clasificándolos. El niño entiende que, a través de la observación y del registro de los datos, es capaz de formular una idea: ¿qué animales vagan debajo del mar?, ¿Con qué frecuencia?

Juego educativo STEM

Explore the sea life es un juego educativo STEM. En inglés, S.T.E.M. es el acrónimo de Ciencia (*Science*), Tecnología (*Technology*), Ingeniería (*Engineering*) y Matemática (*Mathematics*) creado por la *National Science Foundation* a principios de los años noventa. Los juguetes STEM acercan a los niños a estas materias gracias a su funcionalidad y a su facilidad de comprensión. Non son simplemente juguetes, sino auténticas herramientas de aprendizaje.

Estos productos ayudan al niño a desarrollar sus habilidades, además de a volver el aprendizaje un momento creativo y atractivo. Conjugan el binomio perfecto: aprender divirtiéndose.

La actitud correcta

El papel del progenitor-educador es indispensable para entender el enorme potencial del niño y para crear a su alrededor un ambiente favorable, donde este pueda jugar de una manera natural, alegre y espontánea. Es importante escuchar al niño, entender sus necesidades y sus estados de ánimo, mostrándose predispuestos a la escucha y confiando en sus capacidades. Una actitud positiva es fundamental para alcanzar un determinado objetivo.

EXPLORE THE SEA LIFE

A quién se dirige el juego

El juego está dirigido a niños en una franja de edad comprendida entre los 5 y los 10 años.

El niño quiere explorar y actuar él solo, en intimidad con su ambiente.

Cómo presentarle el juego a vuestro niño

Para la ejecución del juego es oportuno preparar un ambiente adecuado, un lugar tranquilo y que carezca de distracciones. Además, es importante dejarle al niño todo el tiempo necesario para llevar a cumplimiento el juego, favoreciendo su concentración. Cada niño tiene sus ritmos de aprendizaje y es tarea del progenitor-educador entenderlos y respetarlos.

Contenido

El kit incluye: puzle 60x44 de 70 piezas, una linterna especial, un rotulador borrable.



Objetivos didácticos

A través de este juego, el niño desarrolla una mentalidad científica, gracias a una observación atenta y empírica. Descubre la naturaleza como ambiente mágico y todos los animales que habitan la selva. Además, desarrolla:

- la **memoria** y la **capacidad de observación**, a través de las que logra identificar cuántas veces un animal marino se repite en la imagen;
- la **concentración**, ya que el contexto lúdico es capaz de atraer la atención de los niños para explorar y buscar a los muchos habitantes del mar;
- la **curiosidad**, solo gracias a esta el niño se ve proyectado hacia el aprendizaje y el descubrimiento de la magia del fondo marino.
- la **creatividad** y la **imaginación**, a través de las ilustraciones semirrealistas, el niño se proyecta en el interior de ese mundo, imaginándose que vive en él;
- la **autonomía**, a través de la libertad de observación, de investigar en intimidad con el ambiente.

Inteligencias involucradas

Este dispositivo didáctico hace referencia a la teoría de Howard Gardner sobre las Inteligencias Múltiples, según la cual cada persona dispone al nacer de diferentes formas de pensar, varias *formae mentis*, relativamente independientes la una de la otra. El juego promueve en el niño el desarrollo de varias de las inteligencias de las que habla Gardner:

- la **inteligencia espacial**: consiste en saber reconocer las relaciones de los sujetos en el ambiente y saber emplear la memoria visual;
- la **inteligencia naturalista**: permite mostrar un especial interés hacia los grandes fenómenos naturales y hacia la vida de la fauna marina;
- la **inteligencia corpóreo-cinestésica**: amplía habilidad en la manipulación de los objetos y la coordinación ojo-mano;
- la **inteligencia lógico-matemática**: permite clasificar y sintetizar a través de razonamientos de tipo inductivo.

Actividad propuesta: iaguza la vista!

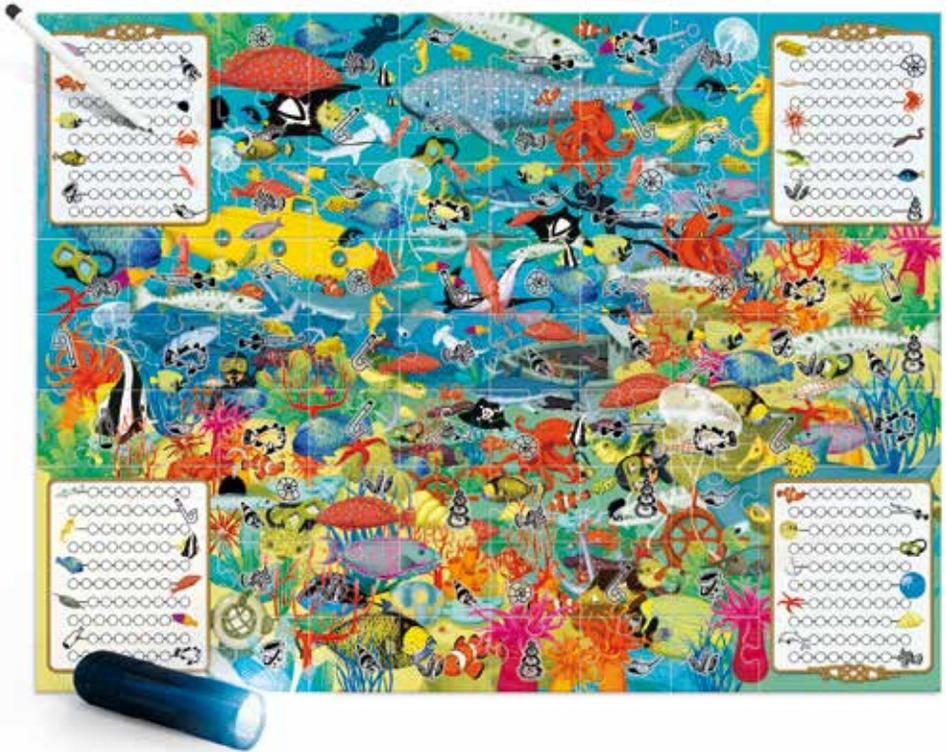
Explore the sea life es un puzle ambientado en el arrecife coralino: un mar poblado por tiburones, estrellas de mar, caballitos de mar, peces y, naturalmente, corales; pero también buzos y máscaras de buceo. Un puzle rico, colorido y con imágenes semirrealistas precisamente para acostumbrar mayormente al niño a la investigación científica y a la observación empírica, ¡descubriendo la belleza de las profundidades marinas y no solo! ¿Qué esconden las profundidades marinas?. Métete en la piel del buzo y zambúllete en una aventura en el arrecife de coral. En la caja encontrarás un rico kit con el que el niño puede meterse en el papel.

Cómo se juega

Después de montar el puzle, el niño, sumergido en la fauna marina, va en busca de peces, tiburones, tortugas y mucho más. Gracias a las fichas proporcionadas, puede anotar cuántas veces encuentra un determinado sujeto u objeto en la ilustración y, de esta manera, validar su búsqueda. Las fichas son cuatro y están estructuradas con la imagen del sujeto que hay que encontrar y ocho círculos rojos que hay que marcar todas las veces que el jugador se encuentre con el sujeto en el puzle. Los círculos siempre son ocho, incluso si el sujeto se repite menos veces, precisamente para estimular al niño en la búsqueda y en la observación.



Pero, cuidado, algunos detalles no pueden verse a simple vista, sino solo gracias a una linterna mágica presente en el kit. Estos detalles también están presentes en las fichas, así que el niño tiene que buscarlos con atención y marcarlos con el rotulador borrable.



¡Misión en el arrecife coralino cumplida!

