

BAÚL DIDÁCTICO: VAMOS DE COMPRA. INDEPSI - BIOPSIQUE.



Características.	
Categoría:	Equipamiento clínico de uso diagnóstico y terapéutico.
Objetivo:	Utilización de recursos facilitadores para el Aprendizaje Social. Reconocimiento de la sociedad y desarrollo de habilidades sociales
Aplicación	Individual, Grupal y Colectiva
Tiempo	Sesión de Actividades didácticas entre 40 a 50 minutos
Edad	Desde los 4 hasta los 12 años
Material:	Baúl con materiales temáticos: locales: panadería, carnicería, kiosko, fiambrería; figuras humanas, dinero y misceláneas
Ámbitos:	Clínico - Psicopedagógico - Educativo

Contenido

Continuando con las unidades de Estimulación General, que corresponden a un conjunto de actividades que giran en torno a temas específicos, y permiten desarrollar un conjunto de funciones psicomotrices, cognitivas, de lenguaje, y de sociabilidad al servicio de que los niños aprendan, apliquen y modulen patrones de adaptación normal, y desarrollen sus primeras habilidades sociales, aparece este nuevo recurso de Biopsique. El material está orientado a la adquisición de habilidades de autonomía y conocimientos de las actividades subyacentes a ciertas necesidades personales, a desarrollar los mecanismos de adquisición a través de las compras, y a aprender las nociones básicas del manejo de dinero. Por esta vía, los menores pueden aprender a identificar los diferentes componentes que los constituyen, y a relacionarlos con sus funciones específicas; a adoptar los roles pertinentes e interactuar las acciones apropiadas. También se puede desarrollar diferentes temáticas: trágicas, lúdicas, comedias etc...., con miras a lograr habilidades de enfrentamiento, de asertividad y de resolución de conflictos.

La actividad se orienta a abarcar aspectos maduracionales: centrados en las etapas del desarrollo físico y psíquico; de personalidad, orientada al desarrollo del mundo emocional y de determinados rasgos de carácter; y de optimización del proceso de socialización y de relación con el entorno y los otros. Ellas concentran y condensan muchas habilidades previamente estimuladas en forma aislada, en módulos de conducta efectiva aplicada al enfrentamiento de problemas reales en el marco de la modalidad de juego sociales de observación y exploración. Dentro de estas actividades, se debe enfatizar en primer plano los aspectos de conducta social y de personalidad, con énfasis en la evaluación de la adquisición de habilidades, pero también se debe estar alerta a la aparición de signos de inhibición o perturbación de los mecanismos

de adaptabilidad y plasticidad.



En el desarrollo temático, se debe explorar la naturaleza de los procesos vinculares: de apego, de solidaridad, de respeto, de consideración y otros; la naturaleza y estructura del sistema valórico: valores, prejuicios, juicio moral, etc....; y los recursos con que se cuentan frente a situaciones críticas o de conflictos: competencia, crisis, abuso, etc....

VAMOS DE COMPRA

Consiste en una Baúl de Juego de aproximadamente 50 * 40 * 40, que contiene materiales para representar distintos locales de un centro comercial: panadería, mercado, carnicería, almacén, kiosco y otros, e incluye dinero y diferentes elementos: humanos, mobiliario, objetos para cada comercio, y misceláneos propios de cada giro. El contenido de la caja consiste en el siguiente material:

Contenido: Caja de Juego: Mi ciudad

Materiales: 1 Canasta de verduras, 1 Canasta fruta, 1 canasta frutos secos, 1 canasta abarrotes, 1 set de dinero, 1 pizarra magnética, 1 plumón, 1 borrador, 4 bolsas de compra, 4 billeteras para guardar dinero, 1 pesa, 1 máquina registradora 1 mini carpa y 1 repisa para colocar los canastos.

 ***Volver a Catálogo***
 ***Volver a Didácticos***

EDITORIAL BIOPSIQUE

<http://www.biopsique.cl>

contacto: Grisel Estay. <mailto:biopsique@indepsi.cl>; gediaztendero@hotmail.com