

Curso: FORMACIÓN PARA MAESTROS EN FASE DE PRÁCTICAS 19-20

APELLIDOS Y NOMBRE: Ramos López-Romero

EXPERIENCIA EDUCATIVA DESTACADA: **PROGRAMA “ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS”.** **Un juego de escape colectivo para trabajar la ATENCIÓN**

1º DATOS GENERALES

CURSO: 3 años de Educación Infantil

Nº de ALUMNOS: 20

CENTRO: C.E.I.P. San Juan Bautista de Carbonero el Mayor (Segovia)

2º OBJETIVOS

- Aumentar la capacidad de concentración de los alumnos.
- Conseguir prestar atención a un solo estímulo entre varios distractores.
- Aumentar el tiempo durante el cual mantiene la atención en un estímulo.
- Desarrollar el gusto por la literatura.
- Estimular la fantasía y a creatividad.
- Fomentar el trabajo cooperativo.
- Favorecer la participación y el compromiso por parte de la familia.

3º CONTENIDOS

- Alicia en el país de las maravillas. Autor: Lewis Carroll.
- Asociación de imágenes.
- Percepción de diferencias.
- Integración visual.
- Identificación de aciertos y errores.
- Discriminación y agudeza visual.
- Resolución de laberintos: trayectorias, orientación espacial, visión global.
- Seguimiento visual de trazados.
- Discriminación figura/fondo.
- Entrenamiento de la memoria auditiva y visual.
- Resolución de retos o problemas lógicos.
- Disfrute con la resolución de acertijos y la participación en juegos.

Curso: FORMACIÓN PARA MAESTROS EN FASE DE PRÁCTICAS 19-20

4º COMPETENCIAS CLAVE DESARROLLADAS POR EL ALUMNADO

En Educación Infantil no tenemos Competencias Clave como tales, pero programamos con la vista puesta en que van a pasar a Primaria en un futuro y tal y como nos indica el informe Delors de la UNESCO (“La educación encierra un tesoro”), los niños de hoy en día deben ser capaces de aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a ser y aprender a vivir juntos; y por ello queremos que sean capaces de desarrollar sus capacidades respecto a:

- La competencia digital.
- La lingüística.
- La lógico- matemática.
- La artística.
- La social y cívica; a través del trabajo de inteligencia emocional y su repercusión en las relaciones interpersonales.
- Aprender a aprender.
- La cultural

5º DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA: METODOLOGÍA, NÚMERO DE SESIONES, TEMPORALIZACIÓN, ETC.

Llevamos a cabo un programa metodológico de gamificación.

Se trata de que, de forma conjunta, el grupo-clase supere cada reto propuesto por el tablero de juego basado en “Alicia en el país de las maravillas”. Cada reto lo propone un personaje distinto del cuento y se trata de ir superándolos para ayudar a Alicia a “Escapar” y volver a su casa.

Planteo todas y cada una de las actividades desde una perspectiva lúdica. Queremos conectar con sus intereses y adecuarnos a sus características para que este programa de desarrollo atencional tenga aún más efecto. Por ello, nos basamos en los principios constructivistas de todo proceso de enseñanza-aprendizaje:

- Partir del nivel de desarrollo de cada niño.
- Asegurar la consecución de aprendizajes significativos y que los realicen por sí solos.
- Modificar sus esquemas de conocimiento.
- Propiciar una intensa actividad- interactividad por parte del niño.
- Tener en cuenta el currículo de la etapa y su carácter globalizador.

Además, vamos a garantizar las siguientes pautas de actuación en el aula:

- Claridad en las explicaciones y las indicaciones que damos a los alumnos.
- Lenguaje concreto y preciso, no demasiadas palabras, pero adecuadas.
- Trabajo estructurado, dividido en pasos.
- Metodología adecuada y sistematizada, siendo constantes en nuestra acción docente.
- Entorno de trabajo libre de distractores.
- Ambiente relajado y distendido, pudiendo poner música tranquila mientras se realizan las actividades. Lo emocional está muy conectado con la atención.
- Convertir las actividades en algo deseable, incrementar su motivación con el humor, el misterio, el juego...
- Variedad de actividades para evitar el aburrimiento.
- Sesiones breves para evitar la fatiga. Alternando las actividades con pausas.
- No facilitar la tarea a no ser que sea muy necesario.
- Reforzar sus aprendizajes con elogios, ánimos...
- No darles la solución sino reconducirlos a que vuelvan a realizar el proceso.

También procuraremos trasladar algunos de estos consejos a las familias para que trabajen en casa de la misma forma.

Curso: FORMACIÓN PARA MAESTROS EN FASE DE PRÁCTICAS 19-20

♠♥♣♦ **TEMPORALIZACIÓN:**

El programa se extenderá a lo largo de todo el curso escolar. Habrá una sesión programada y un reto a resolver cooperativamente –por cada unidad didáctica.

U.D.	SESIÓN	JUEGO/contenido
1	Alicia en el país de las maravillas.	Presentación
2	Alicia cae en la madriguera.	Asociación objeto-lugar
3	La botella misteriosa.	Botella “buscamé” (espía)
4	La puerta, el pomo y la cerradura.	Descifrar códigos
5	El despiste del Conejo Blanco.	Emparejar prendas
6	La Oruga Azul.	Series y motricidad fina
7	El gato de los deseos.	Parte/todo animales
8	¡Feliz no cumpleaños Alicia!	Familias
9	Tralarí y Tralará	Iguales/diferentes
10	El laberinto de naipes.	Laberintos
11	La reina de corazones.	Clasificar: 2 cualidades
12	¡Todo ha sido un sueño!	Reflexión y evaluación.

♠♥♣♦ **MATERIALES:**

- Instalaciones: Interior del aula. Sala de usos múltiples.
- Recursos personales: Maestra. Maestro de apoyo. Familiares de los alumnos. Alumnos.
- Recursos materiales: Juegos propios del programa elaborados personalmente y materiales para llevarlos a cabo: pelotas, pompones, material plastificado, pinzas, atrapa pompones, depresores... TIC: pizarra digital, cámara de fotos, tablets, grabadoras, etc. Libro y película de “Alicia en el país de las maravillas”.

♠♥♣♦ **EVALUACIÓN:**

La evaluación será global, continua y formativa.

El principal método de evaluación será la observación directa y sistemática de los indicadores de logro y el trabajo diario que registraremos a través de: rúbricas, listas de control, producciones del alumno...

Después de cada juego tendremos un momento de reflexión grupal en el que los alumnos utilizarán unas piruletas que tienen una cara roja y otra verde. Iré haciéndoles preguntas cerradas (respuesta: sí/no) del tipo: ¿Os ha gustado el juego? ¿Habéis conseguido resolverlo? ¿Era fácil?

Al final de curso, en la última unidad, destinamos una sesión a la recogida de materiales y conclusiones. Además, fomentaremos la reflexión y la evaluación preguntándoles qué juegos les gustaron más, cuál menos, qué han aprendido... todo de cara a diseñar futuros programas.

♠♥♣♦ **ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD:**

En nuestra aula atendemos al principio de individualidad y por ello vamos a adaptarnos a todos los ritmos de aprendizaje del aula, teniendo preparadas actividades de refuerzo y de ampliación y procurando que en las actividades cooperativas los equipos estén compensados conformándolos con alumnos de todos los niveles. Los más hábiles ayudarán a los menos hábiles. A cada alumno se le dará mejor la resolución de uno u otro procedimiento; por eso se irán complementando.

Curso: FORMACIÓN PARA MAESTROS EN FASE DE PRÁCTICAS 19-20

Estaremos atentos, además ante cualquier dificultad o conflictos que pudiera surgir, ofreciendo nuestra ayuda, canalizando acciones, dando ánimos...



Imagen 1. Tablero de juego elaborado por mí.

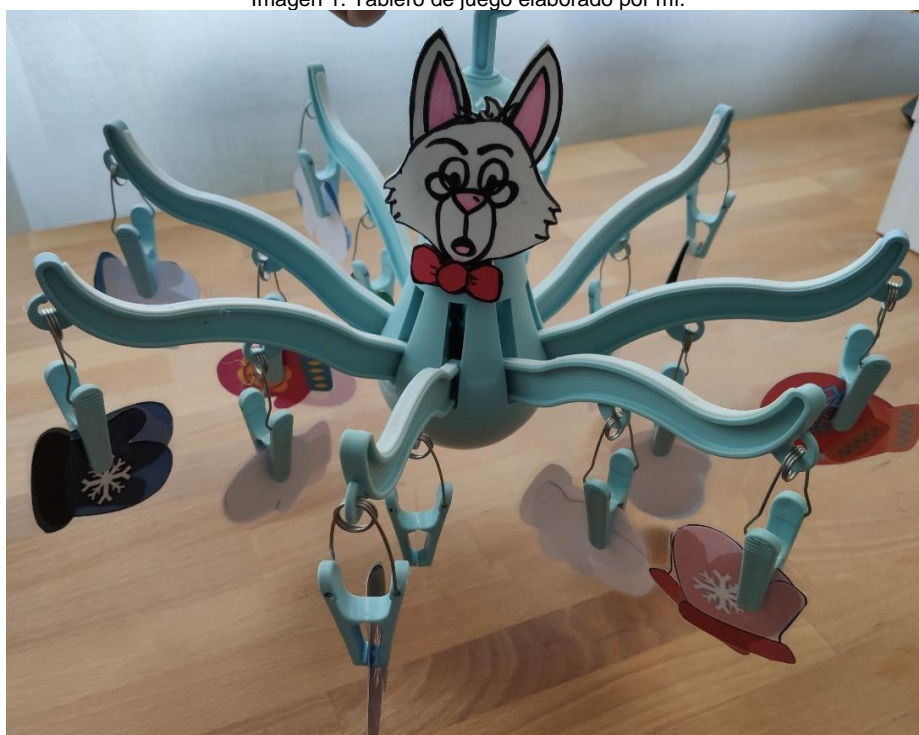


Imagen 2. Juego de emparejar los guantes del Conejo blanco.

Curso: FORMACIÓN PARA MAESTROS EN FASE DE PRÁCTICAS 19-20

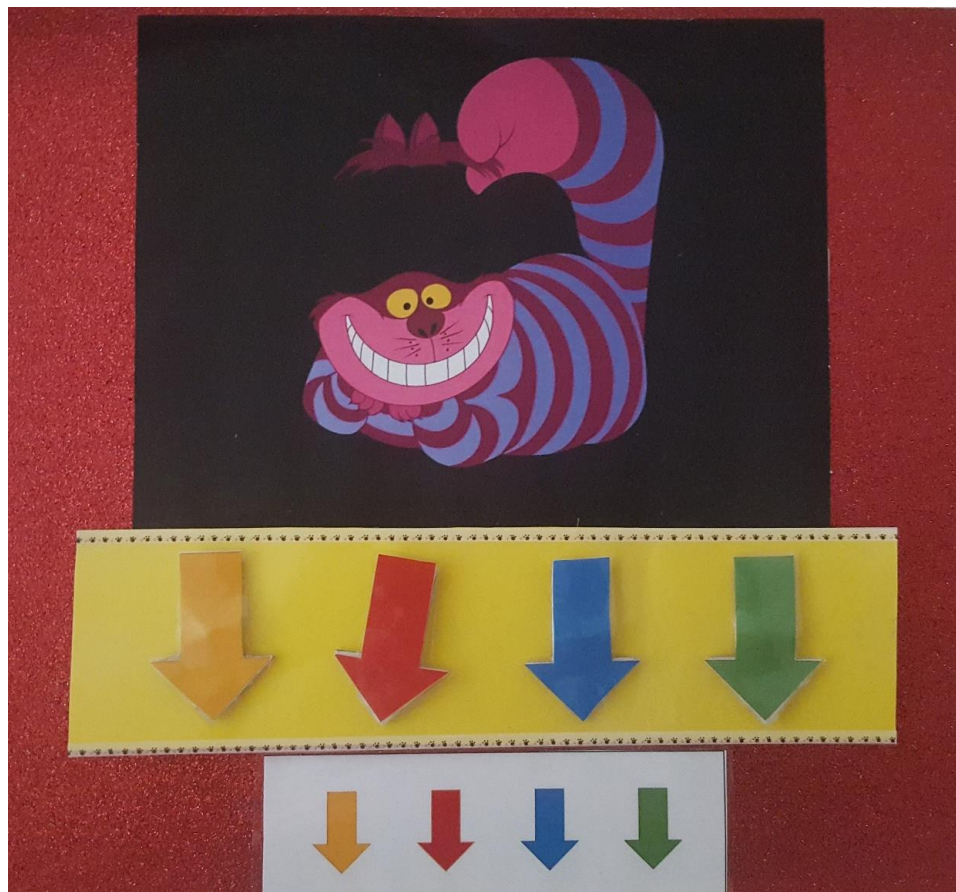


Imagen 3. Juego de direccionalidad del Gatón de Cheeshire.

Curso: FORMACIÓN PARA MAESTROS EN FASE DE PRÁCTICAS 19-20



Imagen 4. Juego de asociación por familias. La merienda con el Sombrero Loco y La Liebre de Marzo.

6º VALORACIÓN PERSONAL

Considero que el juego y el humor son motores de motivación y ésta es la clave del aprendizaje. Por ello, el juego- la gamificación- es la metodología ideal en estas edades. Es la forma más natural de aprender. Su práctica contribuye al desarrollo social y afectivo de la personalidad y fomenta la adquisición de actitudes, valores y formas. Si a esto le unimos el trabajo cooperativo y la educación emocional, tendremos un “caldo de cultivo” de personas capaces. Además, creo que si utilizamos la literatura y los cuentos como “enganche” redondearíamos la programación. Los niños se han implicado mucho con este programa, han aprendido de los personajes valores y cualidades, han desarrollado su actitud de ayuda y colaboración y, lo más importante... han aprendido pasándose muy bien.