



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Grado

Magisterio en Educación Infantil

Programa de dinamización de la atención en un aula de 2º de Educación Infantil. Un proyecto de Aprendizaje – Servicio.

Programme of attention in a classroom of Second Children's Education. A Learning – Service project.

Autora

Celia Miguel Pina

Directora

Pilar Arranz Martínez

FACULTAD DE EDUCACIÓN

2017/2018

RESUMEN.

Tras estudiar las necesidades educativas del aula de 2º de Educación Infantil del CEIP María Domínguez, se consideró oportuno trabajar una de las funciones cognitivas básicas del desarrollo: la atención.

Para ello, ha sido implantado el diseño y desarrollo de un programa, con el fin de dinamizar la atención a través de una metodología innovadora, inclusiva y activa, como es el Aprendizaje – Servicio. Dicho programa se fundamenta en un conjunto de materiales lúdico-educativos que dan respuesta a dicha necesidad.

Los resultados obtenidos verifican la consecución del objetivo principal del programa, y además, ponen de manifiesto la adquisición de competencias y habilidades socioemocionales conectadas con esta función cognitiva.

Palabras clave: atención, aprendizaje – servicio, educación infantil, innovación, e inclusión.

ABSTRACT.

After studying the educational needs of the 2nd children's education classroom at C.E.I.P. María Domínguez, it was considered appropriate to work on one of the basic cognitive functions of development: attention.

For this, the design and development of a program has been implemented in order to boost attention, through an innovative, inclusive and active methodology such as Service – Learning. Said program is based on a set of playful-educational materials that respond to this need.

The results obtained verify the achievement of the main objective of the program, and also show the acquisition of competences and social-emotional skills connected with this cognitive function.

Keywords: attention, service – learning, children’s education, innovation and inclusion.

ÍNDICE

1. Introducción	6
2. Fundamentación teórica	7
2.1 La atención	7
2.1.1 La atención como proceso cognitivo	7
2.1.2 Desarrollo de la atención en la infancia y su importancia en el ámbito educativo	9
2.2 El Aprendizaje – Servicio	10
2.2.1 Dinamismos del Aprendizaje – Servicio	12
2.2.2 Fases de los proyectos Aprendizaje – Servicio	14
3. Programa de dinamización de la atención	15
3.1 Contexto escolar y características del alumnado	15
3.2 Concreción curricular	17
3.2.1 Área del conocimiento de sí mismo y autonomía personal	18
3.2.2 Área conocimiento del entorno	20
3.2.3 Área de los lenguajes: comunicación y representación	21
3.2.4 Competencias básicas	22
3.3 Cronograma	25
3.4 La evaluación	27
3.4.1 Evaluación inicial	27
3.4.2 Evaluación continua o formativa	28
3.4.3 Evaluación final o sumativa	28
3.5 De la teoría a la práctica: Las actividades	29
3.5.1 Las actividades	29
3.5.2 El desarrollo de las sesiones	34
3.6 Análisis de los resultados	42
3.7 La evaluación de la profesora	43

4. Reflexión y valoración personal	45
5. Propuestas de futuro	49
6. Referencias bibliográficas	50
7. Anexos	53
Anexo 1. El aula	53
Anexo 2. Rúbrica	54
Anexo 3. Evaluación del proceso: registro de las sesiones	57
Anexo 4. Gráficas de los resultados	69
Anexo 5. Los materiales	73
Anexo 6. Las sesiones	77

1. Introducción

La educación es un fenómeno que se encuentra en un cambio constante, por ello, requiere de un enfoque individualizado, centrado en las necesidades del alumnado. Teniendo en cuenta esta afirmación, el aula de 2º de Educación Infantil del CEIP María Domínguez manifestó la ayuda para abordar el desarrollo de la atención. En este momento, surgió la idea del proyecto que se va a desarrollar en posteriores líneas.

Como indica Mora (2017) “Sin curiosidad, no hay atención. Y sin atención, no hay conocimiento”. Por lo tanto, la atención es un pilar fundamental para que se consiga el desarrollo armónico del niño.¹

A la hora de optar por una metodología cimentada en los requisitos de innovación, inclusión, solidaridad y participación activa del alumnado, se consideró pertinente emplear la metodología Aprendizaje – Servicio.

Muy de acuerdo con lo que expone Puig et al. (2011), cuando partimos del planteamiento de ligar lo solidario al currículo a través de los intereses del alumnado surgido de la necesidad social, nace el verdadero aprendizaje a través del servicio. En definitiva, el objetivo principal del trabajo que aquí se presenta es dinamizar la atención a través de un proyecto de Aprendizaje – Servicio.

En cuanto a la estructura del trabajo, destacan cuatro apartados: fundamentación teórica, diseño y desarrollo del programa, reflexión personal y propuestas de futuro.

En el marco teórico se alude a diferentes aspectos relacionados, por una parte, con la atención y, por otra, con la metodología Aprendizaje – Servicio.

¹ Referencia de género. Las referencias al género masculino se entenderán referidas también a su correspondiente femenino.

Posteriormente, se expone la parte central del trabajo, que corresponde a la aplicación del programa, y se explicitan los resultados obtenidos.

Por último, como en todo proyecto de Aprendizaje – Servicio, es necesario, un apartado de reflexión personal a modo de autoevaluación sobre los aprendizajes realizados y las competencias que he podido optimizar, tanto académicas como transversales, estas últimas de notable importancia también para mi formación profesional.

Se concluye resaltando una serie de propuestas de futuro para enriquecer el proyecto en próximas aplicaciones.

2. Fundamentación teórica

2.1 La atención

2.1.1 La atención como proceso cognitivo

El desarrollo cognitivo es el proceso de cambios que se dan a lo largo de la vida de un individuo, y que implican un aumento de los conocimientos y habilidades para percibir, pensar y comprender el mundo que nos rodea. (Larrey et al. 2009)

Los mismos autores (Ibd. 2009) exponen que este término exige una serie de funciones cognitivas relacionadas con las capacidades o habilidades intelectuales; atención, memoria, percepción, lenguaje, pensamiento y creatividad.

En el artículo “*Memoria de trabajo en los procesos básicos de aprendizaje*” de Etchepareborda y Abad-Mas (2005), se extraen varias ideas; la planificación y la regulación de actividades requieren de una implicación de los procesos ejecutivos. Algunos de estos procesos están bajo el control del proceso de atención. Ésta funciona de forma automática ya que es la encargada de orientar los sistemas sensoriales hacia las fuentes de información.

El presente trabajo se centra en una de ellas, la atención. A continuación se muestra una selección de definiciones del concepto atención, la primera de ellas va de la mano de Luria, uno de los autores más influyentes de este ámbito.

Luria (1979) indica que la atención es un proceso selectivo en el procesamiento de información humano, que implica un aumento de eficiencia sobre una tarea determinada y la inhibición de actividades concurrentes; es decir, la atención es un proceso que depende de unas características neurofisiológicas, las cuales determinan las cualidades básicas de los procesos involuntarios de la atención, y le atribuye a las formas de organización social la base de la atención voluntaria.

En 2009, Larrey et al. consideran que la atención es el proceso cognitivo que, por un lado, permite al sujeto dar el primer paso para que se produzca la percepción, seleccionando la información y procesando solo algunos datos entre la múltiple estimulación sensorial; y, por otro, permite la concentración de la mente entre los cursos de pensamiento simultáneamente posibles.

Unos años después, el profesor Mora (2013) define atención como una ventana que se abre en el cerebro a través de la cual se aprende y memoriza la información que procede del mundo.

Ruiz (2013) expone que, de la infinidad de tareas que desempeña nuestro cerebro, la atención es, probablemente, la más crucial, pues es la puerta de entrada de la información para la ejecución del resto de funciones que ha de llevar a cabo el individuo.

Todas las definiciones coinciden en que sin un buen desarrollo de la atención, el individuo no puede comprender la información del mundo en el que vive. La atención es, por tanto, una necesidad básica que tiene la comunidad educativa, y con la

dinamización de ésta, se puede contribuir a la formación de los niños que conformarán la sociedad adulta del futuro

2.1.2 El desarrollo de la atención en la infancia y su importancia en el ámbito educativo.

Las funciones atencionales experimentan un gran desarrollo durante los años preescolares. La rapidez con la cual los niños son capaces de redirigir su atención en función de señales de orientación continúa van aumentando durante toda la infancia y adolescencia (Schul, Townsend, & Stiles, 2003).

En 2010, Rueda, Checa, & Rothbart consideran que el desarrollo del control atencional tiene una fuerte implicación en aspectos relacionados con la educación, como pueden ser el ajuste socioemocional y el rendimiento académico.

Rueda, Conejero y Guerra (2016) consideran que optimizar y promover el adecuado desarrollo de la atención en los niños debe ser uno de los objetivos principales de los educadores y psicólogos educativos, ya que los problemas atencionales constituyen una de las principales causas del fracaso escolar.

Por todo esto, considero que trabajar la atención desde edades tempranas es fundamental para un desarrollo armónico en el resto de áreas. Que no haya un buen funcionamiento de la atención provoca numerosas dificultades, ya que es la base de todo aprendizaje. Con este planteamiento, pensé que sería oportuno llevar a cabo un programa que favoreciese la capacidad de atención del alumnado y mejorase la adquisición de aprendizajes, así como el desarrollo de competencias del alumnado del grupo clase de 2º curso de Educación Infantil en el que estaba realizando mis prácticas escolares.

2.2 El Aprendizaje – Servicio

Con el paso del tiempo, en el ámbito de educación han brotado diferentes teorías y metodologías, las cuales, tienen en cuenta la necesidad de solidaridad del ser humano. Una de estas prácticas se corresponde al aprendizaje – servicio (en adelante, ApS).

En el libro “*Aprendizaje – servicio (ApS): claves para su desarrollo en la Universidad*” (Escofet y Rubio, 2017, p.56), se define el ApS como un movimiento pedagógico mundial, por ello se han considerado ApS a las iniciativas, programas, metodologías que cumplan simultáneamente las siguientes características:

Acciones protagonizadas activamente por los estudiantes desde el planteamiento a la evaluación.

Acciones de servicio solidario destinadas a atender en forma acotada y eficaz necesidades reales y sentidas, con una comunidad y no sólo para ella.

Acciones articuladas intencionadamente con los contenidos de aprendizaje; contenidos curriculares, reflexión, desarrollo de competencias para la ciudadanía y el trabajo, e investigación. (ME, 2001: 12; Tapia, Bridi, Maidana y Rial, 2015: 32).

En mi programa se pueden observar estos tres tipos de acciones; por un lado he diseñado los distintos materiales: le propuse a la tutora del aula que los materiales siguiesen una línea temática que despertase interés y motivación por parte del alumnado, y consideré oportuno usar de temática el proyecto que estaban trabajando “Superhéroes y Superheroínas”. Por otro lado, estos materiales atienden a la necesidad de favorecer la atención del grupo – clase, ya que ésta es insuficiente. Por último la creación de los materiales tiene en cuenta la ley vigente que corresponde con la última de las acciones citadas anteriormente.

Otra definición viene de la mano de Batlle (2011), quien lo define como “una manera de aprender haciendo un servicio a la comunidad, una manera directa de aprender a participar en la sociedad, de adquirir competencias siendo útiles a los demás”. Es decir, consiste en una experiencia práctica que se realiza en una institución, asociación o entidad sin ánimo de lucro, y además da lugar a una asimilación de competencias y nuevos aprendizajes.

Otros autores como Puig, Batlle, Bosch y Palos (2006: 19), consideran el ApS como un método por el cual los estudiantes aprenden y se desarrollan a través de la activa participación en un servicio cuidadosamente organizado, que se dirige a la comunidad y busca las necesidades de la misma. Arranz (2011), subraya también el beneficio para el aprendizaje académico de un proyecto ApS.

Desde mi punto de vista, estas dos últimas definiciones son las que mejor describen la forma que tengo de entender dicho concepto, ya que con esta definición se puede extraer una serie de rasgos clave que definen el término en cuestión:

Se adquieren nuevos conocimientos y se produce desarrollo personal.

Necesita participación.

Requiere una gran organización.

Se tienen en cuenta las necesidades de la comunidad educativa.

Se precisa la coordinación entre la institución educativa y la comunidad receptora del servicio.

Se necesita integrar el ApS en el curriculum académico o en las propuestas formativas del centro educativo.

Se prevé y se destina tiempo a reflexionar sobre la experiencia.

La profesora Arranz (2011) otorga un protagonismo notable al empleo de la metodología ApS en los estudios universitarios, por contribuir a activar “numerosas competencias del currículum contemplando la iniciativa personal y la competencia social y ciudadana, es decir, la responsabilidad social” (Arranz, ibd: 115).

La misma autora valora el ApS “...como una práctica facilitadora del doble objetivo...: excelencia y responsabilidad social universitaria” (Arranz, 2015: 11-12).

2.2.1 Dinamismos del ApS

Esta metodología cuenta, según GREM (2014) con una serie de dinamismos que para facilitar el análisis, están agrupados en: básicos, pedagógicos y organizativos.

Los llamados **dinamismos básicos** son aquellos que se refieren al núcleo central y parte imprescindible de las experiencias de aprendizaje – servicio. Tal y como se puede observar en la elaboración de mi programa, los dinamismos básicos corresponden a la atención como necesidad de mejora, lo que sería el punto clave por el que se realiza dicho programa. Los materiales parten de la necesidad de responder educativamente a dicha necesidad, la atención, por lo que corresponderían al servicio, y cuya mejora daría respuesta al sentido de este servicio. Además, los materiales elaborados contribuyen a otros elementos de aprendizaje como pueden ser la adquisición de nuevos conocimientos, habilidades, conductas y valores.

Por otro lado, encontramos los **dinamismos pedagógicos**, éstos incorporan elementos educativos que hacen del ApS una práctica formativa; aquí encontramos el trabajo en grupo a través de actividades donde sea necesario la ayuda entre iguales, la reflexión, el reconocimiento y la evaluación; estos últimos tres aspectos están interrelacionados, corresponden a la elaboración de una crítica final que tiene como objetivo informar sobre los aspectos que requieren algún tipo de modificación y cuáles

son adecuados. Esto sirve como mejora del proceso para futuras aplicaciones. Y el último componente de este dinamismo es la participación; en base a los niveles de participación que se recogen en GREM, 2014, según el grado de implicación por parte del profesorado y de los alumnos que realizan el ApS, puedo constatar que en mi caso ha sido una participación compartida. La tutora del aula, M^a Pilar, ha favorecido en todo momento mi participación, desde el momento en que le propuse el tema de mi TFG hasta su puesta en marcha. Ella fue quién me comentó la necesidad que consideraba más importante trabajar. Me planteó que los materiales se llevaran a cabo en grupos donde participasen todo el alumnado junto, y otros donde fuera necesario trabajar en grupos más reducidos. Más adelante se pueden observar las distintas actividades que responden a dicho requisito.

A mi juicio, considero que este tipo de participación es la mejor, ya que es la maestra quien pasa más tiempo con el alumnado, quien conoce sus intereses y dificultades, aspectos clave para que un proyecto ApS funcione correctamente. Además este tipo de implicación por parte de la profesora conforma el camino que yo debía seguir, aceptando modificaciones y propuestas que a lo largo de la elaboración surgían. Con esto no considero que los otros tipos de participación sean negativos, sino que bajo mi punto de vista la más adecuada para mí es el descrito anteriormente.

Por último los **dinamismos organizativos** son aquellos que tratan los aspectos logísticos e institucionales del ApS. Encontramos el paternariado que como expone Jacoby (2003) es un proceso de búsqueda de un acuerdo entre, al menos, una entidad social; en este caso la Facultad de Educación de la Universidad de Zaragoza, quien aporta un servicio; es decir, la elaboración de un programa de atención, y un agente educativo como en este caso el CEIP María Domínguez, quien aporta al programa una serie de elementos que lo convierten en un proceso de aprendizaje.

2.2.2 Fases de los proyectos ApS

El desarrollo de cualquier proyecto de ApS requiere seguir una serie de etapas. No obstante, este proceso también será flexible y susceptible de poder ser modificado con la intención de responder ante las necesidades e imprevistos que vayan surgiendo y que van a dar lugar a experiencias mucho más enriquecedoras.

Teniendo en cuenta de nuevo lo que proponen Puig et al. (2015, p. 103-109), los elementos básicos de todo proyecto de ApS deben organizarse según las siguientes etapas:

- 1°. **Idear el proyecto.** Esta primera fase corresponde a la necesidad de dinamizar la atención en un aula de 2º de EI. Tras detectar tal necesidad realicé una búsqueda de información buscando cómo poder mejorarla y eligiendo una serie de estrategias para conseguir dicho objetivo.
- 2°. **Planificar el proyecto.** Este segundo paso corresponde con la concreción curricular del programa, los recursos disponibles; personas implicadas, materiales, y el cronograma o temporalización.
- 3°. **Realizar y seguir el proyecto.** Durante esta etapa, y a medida que el proyecto se va llevando a cabo, es importante crear momentos de reflexión, esto corresponde al intercambio de información, observaciones, que se realizan con la tutora del aula después de cada actividad.
- 4°. **Evaluar.** Esta fase trata de corregir errores, de valorar los puntos fuertes, las debilidades y los cambios necesarios en la planificación del proyecto, con intención de darle continuidad a éste o no. Es importante realizar una evaluación inicial, la cual ha sido elaborada por la tutora del aula, una evaluación durante, a través de una serie de registros de cada sesión y una evaluación final, donde se establecen los resultados. Éstos se puede ver reflejado en las gráficas que he

incluido en el programa para comprender dicha evolución. Además, la tutora del aula ha elaborado una evaluación del proyecto, de las actividades y de mi actuación durante el proceso.

3 Programa de dinamización de la atención

3.1 Contexto escolar y características del alumnado.

El programa que diseño se va a realizar en el CEIP “María Domínguez”, el cual se encuentra en la Villa de Gallur, que pertenece a la Mancomunidad de la Ribera Alta del Ebro, asentada entre el río Ebro y el Canal Imperial de Aragón y situada a 50 kilómetros de Zaragoza. Este centro tiene un total de 180 estudiantes; es un centro de una vía, excepto en 5º de primaria donde encontramos dos aulas. Así pues hacen un total de 10 unidades.

En cuanto al aula (anexo 1) que se va a beneficiar de este programa de dinamización de la atención, es el aula de 2º de EI, es un grupo clase de 18 alumnos, con niños y niñas de 4-5 años. Se trata de un grupo muy heterogéneo, con grandes diferencias en los niveles de maduración.

La mayoría de ellos tienen un YO muy fuerte y potenciado en la mayoría de los casos por la familia. Todos tienen carácter fuerte. Algunos de ellos invierten gran parte del tiempo de ocio en pantallas (móviles, tablet, consolas, televisión).

Sus periodos de atención son cortos. Son capaces de atender a cuentos, canciones y rimas, pero la escucha se ve deteriorada en actividades de asamblea, cuando hay que esperar turnos, o en la explicación de la sesión correspondiente.

En cuanto a desarrollo cognitivo hay un grupo de 10 estudiantes; de éstos, 2 son niños, y 8 son niñas con grandes potencialidades.

El resto tiene una maduración más lenta con muchas diferencias entre ellos. De los 18 alumnos, 3 niños necesitan apoyo de Audición y Lenguaje. Uno de ellos necesita además el apoyo de la maestra de Pedagogía Terapéutica.

Todos pueden reconocer su nombre, 10 alumnos pueden reconocer también el de sus compañeros.

En cuanto a la autonomía personal, la mayoría de ellos son capaces de ir al baño solos, y hacerse cargo de sus cosas (mochila, botellín de agua, almuerzo, toalla, chaqueta, recoger los juguetes). Pero todavía hay un pequeño grupo que no ha adquirido las rutinas.

En el juego por rincones hay algunos niños que no entienden la distribución o no la aceptan.

En el desarrollo psicomotor casi todos son capaces de realizar los movimientos que se esperan en esta edad, pero se observa una gran necesidad de estar en movimiento. La lateralidad y el equilibrio están en la media de su proceso madurativo.

En cuanto a la creatividad, es un grupo muy creativo y espontáneo con muchas ideas para el juego simbólico y para la expresión plástica.

A nivel de convivencia son alumnos que hacen grupo, con buena interrelación. No existen problemas de convivencia, y todos juegan con todos. No hay discriminaciones de ningún tipo, a pesar de sus diferentes procedencias. Se llevan bien y se ayudan unos a otros. A veces puede haber algún conflicto derivado del propio juego.

A nivel individual, se observó durante el primer trimestre que uno de los niños tenía dificultades a la hora de plasmar en papel imágenes representativas. No era capaz de hacer más que rayas. Empezamos a trabajar con él de forma individualizada y nos dimos cuenta que había algo más que una motricidad fina poco desarrollada. Parecía que la coordinación óculo-manual no se correspondía con su desarrollo madurativo en

otros aspectos, ya que a nivel lingüístico se expresa con un vocabulario y una estructura adecuada a su edad y su motricidad gruesa también se corresponde con su edad madurativa.

Pasamos a sospechar que quizá la dificultad estuviera en la percepción visual, y comenzamos a investigar trabajando con él actividades de este campo. Al ver que ahí seguía habiendo dificultades, se le comentó a la familia que sería conveniente pedir cita al oftalmólogo.

No ha sido hasta el 20 de mayo cuando el niño ha sido atendido por el médico especialista en la seguridad social, donde le han diagnosticado estrabismo. La familia todavía no ha podido comprar las gafas. Es una familia con una situación económica desfavorecida y están a la espera de ayudas económicas para poder adquirirlas.

3.2 Concreción curricular

El currículo de la etapa de Educación infantil para la Comunidad autónoma de Aragón, se organiza en dos ciclos y en tres áreas de aprendizaje o ámbitos de experiencia, a través de las cuales se concretan y desarrollan las intenciones educativas para facilitar la planificación y el desarrollo del proceso de enseñanza. Sus objetivos y contenidos se adecuarán al ritmo de aprendizaje del alumnado y a las características propias de la edad. (Orden de 28 de marzo de 2008, del Departamento de Educación, Cultura y Deporte, por la que se aprueba el currículo de la Educación infantil y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón).

Así pues, es necesario establecer una serie de elementos curriculares que se desarrollan en mi programa de atención, correspondientes a las tres áreas del segundo ciclo.

3.2.1 Área del conocimiento de sí mismo y autonomía personal

En relación con el área de conocimiento de sí mismo y autonomía personal, se desarrollan:

Objetivos Generales.

1. Formarse una imagen ajustada y positiva de sí mismo, a través de la interacción con los otros y de la identificación gradual de las propias características, posibilidades y limitaciones, desarrollando sentimientos de autoestima y autonomía personal y valorando la diversidad como una realidad enriquecedora.
2. Realizar, de manera cada vez más autónoma, actividades habituales y tareas sencillas para resolver problemas de la vida cotidiana, aumentando el sentimiento de autoconfianza y la capacidad de iniciativa y desarrollando estrategias para satisfacer sus necesidades básicas.
3. Adecuar su comportamiento a las necesidades y requerimientos de los otros en actividades cotidianas y de juego, desarrollando actitudes y hábitos de respeto, ayuda y colaboración y evitando comportamientos de sumisión o dominio.
4. Aceptar las pequeñas frustraciones y reconocer los errores propios, manifestando una actitud tendente a superar las dificultades que se plantean, buscando en los otros la colaboración oportuna cuando sea necesario y aceptando la ayuda que le prestan los demás.

Contenidos.

Bloque I: El cuerpo y la propia imagen.

- Valoración y actitud positiva ante las manifestaciones de afecto de los otros, respondiendo de forma ajustada.
- Valoración positiva y respeto por las diferencias, aceptación de la identidad y características de los demás, evitando actitudes discriminatorias.

- Identificación y expresión de sentimientos, emociones, vivencias, preferencias e intereses propios y de los demás. Control progresivo de los propios sentimientos y emociones.

Bloque II: Juego y Movimiento.

- Gusto por el juego en sus distintas formas. Confianza en las propias posibilidades de acción, participación e interés en los juegos y en las actividades motrices, mostrando cada vez mayor esfuerzo personal.
- Comprensión y aceptación de reglas para jugar, participación en su regulación y valoración de su necesidad y del papel del juego como medio de disfrute y de relación con los demás.

Bloque III; La actividad y la vida cotidiana.

- Adquisición progresiva de hábitos elementales de organización, constancia, atención, iniciativa y esfuerzo. Valoración y gusto por el trabajo bien hecho por uno mismo y por los demás.
- Habilidades para la interacción y colaboración y actitud positiva para establecer relaciones de afecto con las personas adultas y con los iguales.

Bloque IV: El cuidado personal y la salud.

- Adquisición de hábitos relacionados con el desarrollo personal y actitud reflexiva en la distribución del tiempo.

Criterios de Evaluación

Participar en juegos, mostrando destrezas motoras y habilidades manipulativas y regulando la expresión de sentimientos y emociones.

3.2.2 Área del conocimiento del entorno

En relación con el área del conocimiento del entorno, se desarrollan:

Objetivos Generales

1. Relacionarse con los demás de forma cada vez más equilibrada y satisfactoria, interiorizando progresivamente las pautas de comportamiento social y ajustando su conducta a ellas.
2. Iniciarse en las habilidades matemáticas manipulando funcionalmente elementos y colecciones, identificando sus atributos y cualidades y estableciendo relaciones de agrupamientos, clasificación, orden y cuantificación.
3. Mostrar interés por asumir responsabilidades en la realización de tareas en grupo, desarrollando actitudes de ayuda y colaboración en un ambiente de respeto mutuo.

Contenidos

Bloque I: Medio físico: elementos, relaciones y medidas.

Bloque II: Acercamiento a la naturaleza.

- Inicio en la utilización de habilidades para construir y comunicar el conocimiento adquirido, como: formular preguntas; realizar observaciones; buscar, analizar, seleccionar e interpretar la información; anticipar consecuencias; buscar alternativas; etc. Verbalización de las estrategias que utiliza en sus aprendizajes.

Bloque III: La cultura y la vida en sociedad.

- Observación de necesidades, ocupaciones y servicios en la vida de la comunidad. Utilización adecuada de los mismos

Criterios de Evaluación

Discriminar objetos y elementos del entorno inmediato y actuar sobre ellos. Agrupar, clasificar y ordenar elementos y colecciones según semejanzas y diferencias ostensibles, discriminar y comparar algunas magnitudes y cuantificar colecciones mediante el uso de la serie numérica.

3.2.3 Área de los lenguajes: comunicación y representación

En relación con el área de los lenguajes: comunicación y representación, se desarrollan:

Objetivos generales

1. Utilizar la lengua como instrumento de comunicación, de representación, aprendizaje y disfrute, de expresión de ideas y sentimientos, y valorar la lengua oral como un medio de relación con los demás y de regulación de la convivencia
2. Expresar emociones, sentimientos, deseos, vivencias e ideas mediante la lengua oral y a través de otros lenguajes, eligiendo el que mejor se ajuste a la intención y a la situación.
3. Comprender las intenciones y mensajes de otros niños y adultos, adoptando una actitud positiva hacia la lengua, tanto propia como extranjera.

Contenidos

Bloque I: Lenguaje verbal.

- Utilización adecuada de las normas que rigen el intercambio comunicativo, respetando el turno de palabra, escuchando con atención y respeto, así como de otras normas sociales de relación con los demás.
- Interés y atención en la escucha de narraciones, explicaciones, instrucciones o descripciones, leídas por otras personas o escuchadas a través de otros recursos.

Bloque II: Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación

- Distinción progresiva entre la realidad y algunas representaciones audiovisuales.

Criterios de evaluación.

Utilizar la lengua oral del modo más conveniente para una comunicación positiva con sus iguales y con adultos, según las intenciones comunicativas, y comprender mensajes orales diversos mostrando una actitud de escucha atenta y respetuosa e interés por comunicarse.

3.2.4 Competencias básicas

La Orden del 28 de marzo de 2008, por la que se aprueba el currículo de Educación Infantil y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón, define las competencias básicas como un “*conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que son necesarias para la realización y el desarrollo personal*”. De este modo, el currículo fija, en el segundo ciclo de Educación Infantil, las siguientes competencias básicas:

1. Competencia en comunicación lingüística: corresponde a la habilidad para utilizar la lengua, es decir, para expresar e interpretar conceptos, pensamientos, sentimientos, hechos y opiniones a través de discursos orales y escritos y para interactuar lingüísticamente en todos los posibles contextos sociales y culturales.
2. Competencia matemática: se enfoca como una tarea integrada en juegos y actividades que desarrollen las capacidades sensitivas y el ingenio de los niños y niñas. Estos se irán haciendo competentes en esta materia, por ejemplo, a medida que vayan construyendo la estructura de los números, realizando mediciones con elementos próximos (cuarta, zancada...), o distinguiendo aspectos cualitativos y cuantitativos del entorno.

3. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico: Es la habilidad para interactuar con el mundo físico, tanto en sus aspectos naturales como en los generados por la acción humana, de tal modo que se posibilita la comprensión de sucesos, la predicción de consecuencias y la actividad dirigida a la mejora y preservación de las condiciones de vida propia, de las demás personas y del resto de los seres vivos.
4. Tratamiento de la información y competencia digital: consiste en disponer de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información, y para transformarla en conocimiento. Incorpora diferentes habilidades, que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse.
5. Competencia social y ciudadana: hace posible comprender la realidad social en que se vive, cooperar, convivir y ejercer la ciudadanía democrática en una sociedad plural, así como comprometerse a contribuir a su mejora.
6. Competencia cultural y artística: supone conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute y considerarlas como parte del patrimonio de los pueblos.
7. Competencia para aprender a aprender: supone disponer de habilidades para iniciarse en el aprendizaje y ser capaz de continuar aprendiendo de manera cada vez más eficaz y autónoma de acuerdo a los propios objetivos y necesidades.

8. Autonomía e iniciativa personal: supone ser capaz de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar acciones o proyectos individuales o colectivos con creatividad, confianza, responsabilidad y sentido crítico.

Tras hacer una breve descripción de cada una de las competencias voy a comentar cuáles se desarrollan en mi programa:

- **Competencia en comunicación lingüística**, ya que es necesario que el alumnado se comunique de forma adecuada con el resto de compañeros, lo que genera que haya un buen clima de trabajo.
- **Competencia matemática**. Con las actividades diseñadas se desarrollan conceptos espaciales (arriba, abajo, a un lado, a otro...); además en una de las actividades se requiere el recuento de fichas para comenzar el juego, y en otra es necesario para conocer quién ha ganado el juego.
- **Competencia social y ciudadana**. El alumnado tiene un papel participativo durante todo el proceso. Además, se desarrollan una serie de valores como la solidaridad, el compromiso, el trabajo en equipo.
- **Competencia para aprender a aprender**, ya que se requiere una reconstrucción sobre la práctica.
- **Competencia de la autonomía e iniciativa personal**. Relacionada con la anterior, que el alumno desarrolla su autonomía, muestra sus sentimientos durante el proceso y desarrolla su creatividad entre otros aspectos.

3.3 Cronograma

La aplicación del programa va a ser de forma intensiva, realizándose en el mes de mayo. Consta de 3 sesiones de la parte A y otras 3 de la parte B, un total de 6 sesiones.

Las actividades son las siguientes:

Sesiones “A”

Ⓢ Actividad 1: Súper - dominó

Ⓢ Actividad 2: Veo y doy palmada

Sesiones “B”

Ⓢ Actividad 3: ¿Dónde estoy?

Ⓢ Actividad 4: ¿Quién soy?

Éstas sesiones se realizan en el siguiente horario: la primera actividad de cada sesión se realiza después de la asamblea de **9.45h a 10.30h** y la segunda actividad se lleva a cabo tras el recreo de **11.45h a 12.30h**. En cuanto a las sesiones 2A y 2B que se realizan los **jueves**, debido a mi participación como voluntaria en grupos interactivos, el horario cambia y se realiza la primera actividad de **11.45h a 12.30h** y la siguiente de **13.00 a 13.45h**.

La elección del orden de actividades tiene una razón: tanto la profesora como yo, consideramos más oportuno ejecutar en las primeras horas las actividades que se realizan en las mesas (“Súper-dominó” y “¿Dónde estoy?”), para que los niños y niñas “cambien de escenario”, ya que las otras dos actividades se realizan sentados en asamblea (“Veo y doy palmada” y “¿Quién soy?”).

Para facilitar la comprensión de lo descrito anteriormente he elaborado un cronograma donde se observa la distribución de las sesiones:

MAYO 2018				
L	M	X	J	V
	1	2	3	4
7	8	9	10	11 SESIÓN 1A: <ul style="list-style-type: none"> ☉ Superdominó ☉ Veo y doy palmada
14	15 SESIÓN 1B: <ul style="list-style-type: none"> ☉ ¿Dónde estoy? ☉ ¿Quién soy? 	16	17 SESIÓN 2A: <ul style="list-style-type: none"> ☉ Superdominó ☉ Veo y doy palmada 	18 SESIÓN 2B: <ul style="list-style-type: none"> ☉ ¿Dónde estoy? ☉ ¿Quién soy?
21	22 SESIÓN 3A: <ul style="list-style-type: none"> ☉ Superdominó ☉ Veo y doy palmada 	23	24 SESIÓN 3B: <ul style="list-style-type: none"> ☉ ¿Dónde estoy? ☉ ¿Quién soy? 	25
28	29	30	31	

3.4 La evaluación.

La evaluación según BOA, 2008; *debe construir una práctica habitual y permanente para valorar los avances que se producen como resultado de la acción educativa y proporcionar datos relevantes para tomar decisiones encaminadas a la mejora de los procesos de enseñanza aprendizaje, tanto a nivel individual como colectivo.*

Una definición de evaluación educativa, es entenderla como aquel proceso que general dinámicas de reflexión, aprendizaje y cambio sobre la acción y de la acción. (Cabrera, 2010).

Por otro lado, desde la Facultad de Educación, Cortés (2015), considera la evaluación como un proceso sistemático de recogida de información para decidir, para tomar decisiones. Y consecuentemente, para mejorar los procesos y/o resultados de situaciones valoradas.

Así pues, considero que la evaluación en el proceso enseñanza aprendizaje es parte fundamental e imprescindible. Una buena evaluación es aquella que mide la evolución durante todo el proceso; por ello se divide en tres partes: la primera de ellas es inicial, la segunda se denomina formativa o continua y por último la fase final o sumativa.

3.4.1 Evaluación Inicial

A continuación voy a proceder con la evaluación inicial; ésta ha sido facilitada por la tutora del aula:

El aula de 2º de Educación Infantil cuenta con 18 alumnos. Es mi primer curso con ellos. Al principio de curso me encontré con unos alumnos con gran falta de rutinas y de autonomía personal, acostumbrados a que los adultos hagan las cosas por ellos y les atiendan en todo momento. También pertenecen a esta nueva generación que ha nacido con una pantalla frente a sus ojos. Todo esto ocasiona falta de atención,

impaciencia, incapacidad para respetar turnos, para esperar, para escuchar, impulsividad a la hora de dar una respuesta, etc.

Por otro lado, son niños espontáneos, creativos, con una gran capacidad para desarrollar un juego simbólico elaborado, que incluye a todos sin discriminación. La mayoría son respetuosos con sus compañeros. Y cuando logran encontrar una motivación intrínseca, dentro del juego libre, consiguen concentrarse.

La dificultad que yo encontraba era conseguir captar la atención en la asamblea de la mañana, a la hora de explicar una tarea a realizar o la organización del día, a la hora de conversar y respetar turnos, e incluso, a veces, les costaba atender en los cuentos. En el único momento que conseguía captar la atención completa era con “Rimas de dedos” cortitas, que incluyen la palabra, la rima y el movimiento.

Todos estos aspectos se han ido trabajando durante este curso, con mucha paciencia, pues los resultados se obtienen muy poco a poco y, sobre todo, a largo plazo.

3.4.2 Evaluación continua o formativa

Tras analizar su evaluación, comencé a poner en práctica el programa que había diseñado. Durante todo el proceso, fui apuntando la información más relevante. Después de cada sesión, la tutora y yo nos reuníamos y poníamos en común lo que habíamos observado. Pensé que sería una buena idea, para dar mayor objetividad, elaborar una rúbrica (anexo 2) y así ir registrando estos datos que poníamos en común (anexo 3). Este momento es la fase que corresponde a la evaluación continua o formativa.

3.4.3 Evaluación final o sumativa

Tras los registros anteriores, he procedido realizar la última fase de la evaluación; la cual se denomina final o sumativa. Partiendo del registro, los cuales miden el grado de consecución de los objetivos de aprendizajes establecidos en el apartado de concreción curricular, decidí llevar a cabo unas gráficas (anexo 4) en las que se observa la evolución de aquellos objetivos que estaban directamente relacionados con la atención.

3.5 De la teoría a la práctica: Las actividades.

En este apartado se va a proceder a la descripción de los materiales elaborados (Anexo 5), para favorecer la adquisición del objetivo del programa y también se incluye el proceso redactado de cada sesión.

3.5.1 Las actividades

Estos materiales han sido donados al aula, de esta forma, el alumnado podrá continuar mejorando el desarrollo de la atención.

La descripción de los materiales conlleva los siguientes apartados: objetivos de aprendizaje, recursos materiales y por último, una explicación de cómo se lleva a la práctica.

Los materiales se basan en actividades lúdicas en las se fomenta el desarrollo de aspectos primordiales en la etapa de infantil como por ejemplo: el papel activo, la cooperación, la participación, el respeto, la escucha activa, entre otros. Asimismo, los materiales tienen un enfoque globalizador e integrador teniendo en cuenta las áreas del currículo.

Actividad 1. Superdominó.

<p>Objetivos de aprendizaje:</p>	<ul style="list-style-type: none">- Fijar la atención en el juego- Interaccionar con los compañeros de forma adecuada.- Identificar qué tarjeta es necesario colocar para continuar con el desarrollo del juego.- Respetar turno de partida.- Contar hasta el número 7 asociando número con cantidad.- Ayudar al resto de compañeros cuando éstos no sepan que tarjeta deben elegir.- Regular la expresión de sentimientos y emociones.- Comunicar inquietudes de forma oral adecuadamente
<p>Materiales:</p>	<ul style="list-style-type: none">- Plantilla fichas de dominó- Seleccionar imágenes de los personajes- Papel- Guillotina- Plastificadora
<p>Descripción:</p>	<p>Se colocan las tarjetas boca abajo, al azar se escogen 7. Comienza el niño/a que más dobles tenga y continúa el niño que está a la derecha. Éste debe escoger cuál de sus tarjetas tiene la imagen que es igual que la tarjeta que está en la mesa. Si un niño/a no tiene tarjetas donde aparezca la imagen necesaria, se pasa el turno. El juego termina cuando uno de ellos se queda sin tarjetas.</p>

<i>Actividad 2. Veo y doy palmada.</i>	
Objetivos de aprendizaje:	<ul style="list-style-type: none"> - Fijar la atención en el juego - Ayudar al resto de compañeros cuando éstos no sepan qué tarjeta deben elegir. - Regular la expresión de sentimientos y emociones. - Comunicar inquietudes de forma oral adecuadamente - Discriminar visualmente imágenes dando una palmada cuando aparezca la temática SH
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> - Ordenador - Proyector - Presentación PPT
Descripción:	<p>Esta actividad consiste en proyectar una serie de imágenes, relacionadas o no con los superhéroes. El objetivo de esta actividad es dar una palmada cuando salga una imagen relacionada con los superhéroes (personaje, accesorio...).</p>

<i>Actividad 3. ¿Dónde estoy?</i>	
Objetivos de aprendizaje:	<ul style="list-style-type: none"> - Fijar la atención en el juego - Interaccionar con los compañeros de forma adecuada. - Ayudar al resto de compañeros dando alguna pista para encontrar la ficha. - Regular la expresión de sentimientos y emociones. - Comunicar inquietudes de forma oral adecuadamente - Discriminar visualmente una imagen dentro de una colección.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> - Tablero - Tarjetas - Fichas de colores - Plastificadora
Descripción:	<p>Cada miembro del grupo tiene una ficha de color. Se introducen todas las tarjetas en la bolsa y se mezclan bien.</p> <p>El/la director/a del juego que puede ser uno de los jugadores, saca una tarjeta, la cual, la coloca boca abajo. Tras las palabras: “preparados, listos, ya”, quien dirige enseña al resto de miembros del equipo la tarjeta. Estos colocan su ficha de color cuando la vean. Gana el niño o la niña que antes encuentre la tarjeta.</p>

<i>Actividad 4. ¿Quién estoy?</i>	
Objetivos de aprendizaje:	<ul style="list-style-type: none"> - Fijar la atención en el juego - Interaccionar con los compañeros de forma adecuada. - Razonar el porqué es un personaje y no otro. - Regular la expresión de sentimientos y emociones. - Comunicar inquietudes de forma oral adecuadamente - Discriminar visualmente una imagen global a partir de un segmento.
Materiales:	<ul style="list-style-type: none"> - Ordenador - Proyector - Presentación PPT
Descripción:	<p>Se proyecta la presentación; en esta aparece una imagen tapada con diferentes formas geométricas y cada vez se van quitando formas, dejándose ver partes de la imagen. El objetivo del juego es adivinar como si fuésemos detectives, de quién se trata. Los niños/as van haciendo hipótesis: es Superman porque... hay un hueco rojo, es Ladybug porque hay círculos negros... Con el paso de las imágenes sus hipótesis se van corrigiendo hasta que sale la imagen sin tapar.</p>

3.5.2 El desarrollo de las sesiones

Sesiones A

“SUPERDOMINÓ”

Desarrollo de la sesión:

Sesión 1. (11 de mayo de 2018)

Sentados en asamblea, se procede a la explicación del juego, se pregunta si algunos de ellos ha jugado al dominó con sus padres, hermanos, amigos, etc., a lo que un gran porcentaje han dicho que sí. La mayoría de ellos tienen hermanos mayores, por lo que tienen el juego en casa.

Para favorecer la explicación y conseguir que todos comprendan cómo se juega, la profesora y yo protagonizamos una partida.

Tras la explicación, se crean 5 grupos de 3 niños, éstos se hacen de forma aleatoria. El juego estaba diseñado para la creación de 6 equipos, pero han faltado un total de 3 niños.

Sesión 2. (17 de mayo de 2018)

Como en la sesión anterior, el alumnado ha estado sentado en asamblea, y en vez de ser yo quien explique el procedimiento del juego, han sido ellos quienes han ido recordando cómo se realizaba. Después hemos jugado una partida para refrescar cómo se jugaba, en esta ocasión contábamos con la ayuda de la PT del centro, así que junto con la tutora hemos interpretado una partida. El alumnado estaba inquieto durante este momento, ya que querían jugar también, así que, tras esta partida, se han realizado

grupos al azar y el alumnado se ha puesto a jugar. Esta vez, estaban todos los niños y niñas por lo que se han creado 6 grupos de 3 niños.

Durante las partidas, no han surgido conflictos, han permanecido en el sitio y han jugado de forma adecuada. Algunos de ellos han requerido ayuda, pero la mayoría han respetado el turno de partida, el grado de atención ha sido adecuado y se ha podido observar que tienen asimilado el procedimiento del juego.

Sesión 3. (22 de mayo de 2018)

El alumnado conoce el procedimiento del juego, lo han ido explicando sin ningún tipo de problema, por lo que no ha sido necesario realizar una partida previamente. Después se han realizado equipos de forma aleatoria. No han surgido conflictos, ni enfados, respetaban el turno de partida.

Propuesta de mejoras:

- Comienza quien tenga una tarjeta determinada (ejemplo: Batman doble)
- Cuando se coloca una ficha, esta debe seguir un camino recto.

Observaciones:

- Los niños/as que juegan por primera vez quieren colocar las fichas en cualquier lugar. Esto desaparece a medida que van jugando.
- Frustración por parte de algunos niños/as.
- En la sesión 3 no ha sido necesario protagonizar una partida.

“VEO Y DOY PALMADA”

Desarrollo de la sesión

Sesión 1 (11 de mayo de 2018)

Tras el recreo, el alumnado entra a clase, se sienta en asamblea y se comentan aquellos rasgos importantes que hayan ocurrido en el recreo. Después para hacer una vuelta a la calma, realizan una pequeña relajación. Tras ésta, comienza la explicación del juego. La proyección se pone 4 veces, la primera de ellas, todos los niños aplauden cada vez que sale una imagen siendo o no superhéroe/heroína.

Se vuelve a explicar el juego y se exponen de nuevo las imágenes, ahora, parece que sí que han comprendido la actividad.

Se repite el juego una 3ª vez, pero con una pequeña variación: el niño o la niña que se equivoque se queda descalificado. Esto genera rivalidad, y tras la proyección de imágenes quedan 3 ganadores.

Ellos, motivados con esta variación, piden jugar una vez más; así pues, se proyectan de nuevo las imágenes y hay un pequeño aumento de ganadores. Esto se debe a que todos quieren ganar y, para ello, han mostrado mayor concentración.

Sesión 2 (17 de mayo de 2018)

En esta sesión ha habido mejoría, el alumnado conocía la mecánica de la actividad. La atención respecto a la sesión anterior ha mejorado, los alumnos con mayor dificultad nos han sorprendido ya que han prestado un grado de atención mayor. En la primera partida no se han realizado descalificaciones, pero en la segunda sí. En esta

ocasión apenas han surgido enfados y esto, es un gran paso. También ha triplicado el número de ganadores, por lo que se puede observar que ha habido un gran avance.

Sesión 3 (23 de mayo de 2018)

La última sesión de esta actividad ha trascendido sin ningún tipo de problema y más de la mitad han llegado al final del juego en las partidas de descalificación, incluso algunos de ellos corresponden a los niños que tienen mayor problema de atención.

Propuesta de mejoras:

- Ampliar material, de 21 imágenes a 42.
- Cuando no sale superhéroe/heroína levantamos ambos brazos.

Observaciones:

- Frustración por parte de algunos niños y niñas.
- Al principio había enfados y muy pocos llegaban hasta el final; sin embargo, en la última sesión se ha podido observar que más de la mitad han sido capaces de conseguirlo.

Sesiones B

“¿DÓNDE ESTOY?”

Desarrollo de la sesión

Sesión 1 (15 de mayo de 2018)

La sesión ha comenzado alrededor de las 9.30h. El grupo clase está un tanto disperso, quizá tal excitación sea porque se van de excursión al día siguiente. Sentados en asamblea les he explicado el juego, algunos de ellos han dicho que se parecía a un juego que tenían en casa que se llamaba lince. Les he dicho que sí, que era cómo ese juego pero en vez de haber objetos de todo tipo aparecían imágenes relacionadas con los SH. Tras la explicación hemos llevado a cabo una partida. Se han realizado 3 grupos de 6 niños y niñas, agrupación que hemos considerado inoportuna ya que se ponían encima del tablero, no dejaban ver al resto de compañeros, etc.

En esta sesión el Yo que mencionaba la profesora en la descripción del alumnado ha estado presente, pues cuando perdían se enfadaban, lloraban e incluso usaban la fuerza para colocar su ficha y ganas. Tras esto hemos parado el juego, han vuelto a la asamblea y comentar lo que había pasado. Hemos considerado una buena idea interpretar otra partida pero esta vez, para que se sintiesen identificados, hemos imitado su comportamiento. Han observado que así no se puede disfrutar del juego, y han dicho que iban a jugar de forma adecuada. Así, se han vuelto a ir a las mesas y a pesar de que ha habido enfados, no se han pegado.

Sesión 2 (18 de mayo de 2018)

En esta sesión ha faltado un niño, por lo que se han realizado 3 equipos de 3 alumnos y 2 equipos de 4 niños. Hemos recordado el procedimiento del juego, y hemos jugado una partida la tutora del aula y yo. También hemos recordado aquellas situaciones que ocurrieron en la primera sesión y que no deben aparecer. El trascurso de la sesión ha sido correcto, se ha ocasionado algún enfado pero no ha ido a más.

Sesión 3 (24 de mayo de 2018)

En esta ocasión, como en el Superdominó no ha sido necesario jugar antes de comenzar. Han faltado 4 niños, se han realizado 2 equipos de 4 y otros 2 equipos de 3 niños. Ha habido un buen comportamiento por parte de todos ellos, no se han generado conflictos ni enfados. Destacar que hemos observado que en uno de los equipos en el que estaba el alumno que se le ha diagnosticado estrabismo le han dado ventaja a la hora de jugar y le mostraban la tarjeta primero a él y así tener un tiempo extra para poder formar la imagen y encontrarla a tiempo.

Propuesta de mejoras:

- Grupos más reducidos; 6 equipos de 3 niños.
- Establecer un encargado o encargada que saque las fichas.

Observaciones:

- En la primera sesión bastantes conflictos.
- Le han dado ventaja al alumno que tiene mayor dificultad. Un gran gesto.

“¿QUIÉN SOY?”

Desarrollo de la sesión

Sesión 1 (15 de mayo de 2018)

La sesión ha comenzado alrededor de las 11.30h, ha transcurrido sin dificultad, en esta sesión han adivinado a 4 personajes.

Tras la explicación había alguna cara un tanto extraña, parece que el juego no lo habían comprendido de forma adecuada pero nada más comenzar el juego, han conocido el procedimiento. Sentados en frente de la pantalla observaban detenidamente los pequeños huecos las dos primeras imágenes el alumnado ha permanecido en su sitio y respetaban el turno de palabra, sin embargo tras ir viendo como sus hipótesis se afirmaban, se iban poniendo cada vez más nerviosos, y en las dos últimas, hablaban sin levantar la mano, se levantaban del sitio pero prestando un grado de atención superior a lo esperado.

Sesión 2 (18 de mayo de 2018)

En esta ocasión, han faltado dos niños. El desarrollo de la sesión ha sido adecuado, el alumnado muestra un gran interés por esta actividad, por lo que el grado de participación y de atención en general es muy bueno, digo en general porque en esta sesión ha habido dos alumnos que no han participado y estaban un tanto dispersos, a pesar de que tanto la tutora como yo les hemos intentado hacerles partícipes pero cuando hablaban otros compañeros ellos volvían a desconectar.

Sesión 3 (24 de mayo de 2018)

Han faltado 4 alumnos, a pesar de ello estoy muy contenta con el transcurso de esta sesión, pues todo el alumnado ha estado participe, todos querían hablar, respetaban el turno de los compañeros. No ha surgido ningún problema.

Propuesta de mejoras:

- Ampliar el material, en la primera sesión adivinaron 4, y en la segunda los otros 4 que estaban hechos, por lo que para la tercera sesión metí a más personajes e incluso con mayor dificultad ya que en una misma imagen aparecían dos personajes.

Observaciones:

- Gran interés por parte de todo el alumnado, ha sido la actividad estrella sin duda.
- El poner varios SH dentro de una misma imagen ha ocasionado mayor motivación.
- Cuando las hipótesis se afirmaban generaba gran motivación.

3.6 Análisis de los resultados.

Quizá este apartado sea uno de los más importantes del trabajo, y es que es aquí donde se describe el grado de desarrollo del objetivo por el que se creó el programa; mejorar la capacidad de atención es el aspecto clave, como ya se ha descrito en apartados anteriores. Estos resultados los he extraído tras analizar los registros de las sesiones.

Como he dicho anteriormente, he elaborado unas gráficas en las que se puede observar fácilmente la evolución de cada sesión. Tanto la tutora M^a Pilar como yo, hemos observado que ha habido una evolución positiva de la capacidad de la atención en todos y cada uno de los alumnos.

Se ve un claro avance de la puesta en marcha de la primera sesión a la última. En las primeras sesiones el alumnado tenía problemas para mantener su concentración durante las partidas, regular sus emociones ya que surgían conflictos derivados de no salir victoriosos en las partidas. Sin embargo, estos aspectos han ido mejorando, la capacidad de atención mejoraba sesión tras sesión, incluso de aquellos alumnos con mayor problema. Uno de ellos, V, conforme pasaban las sesiones permanecía más atento, conseguía llegar al final de las partidas y eso generaba en él gran motivación para continuar jugando. También M. tuvo gran evolución no solo en el aspecto de atención sino que conseguía jugar y no enfadarse en caso de no ganar.

Destacar que en las gráficas se han plasmado los objetivos que están directamente relacionados con la atención, el número que se observa en las líneas de las gráficas corresponde al número total de alumnos que en la tabla de registro tienen un “C” (conseguido).

3.7 La evaluación de la profesora.

Cuando Celia me preguntó si para realizar su TFG podía hacer un Servicio a la Comunidad en mi aula y qué necesidades tenía, le respondí que sobre todo necesitaba trabajar la Atención.

Celia se puso manos a la obra, comenzó a investigar y decidió diseñar actividades que desarrollaban mi necesidad, la atención; me propuso que sería oportuno que estuvieran directamente relacionadas con el proyecto que se estaba trabajando en ese momento en el aula y que había surgido del propio juego del alumnado, “Los Superhéroes y Superheroínas”. Cuando me propuso las actividades me gustaron y creí que servirían de ayuda.

En cuanto a los **materiales diseñados**, han sido atractivos, con mucho color, bien planteados. Celia eligió aquellos superhéroes que se estaban trabajando en el aula y que ellos mismos habían elegido, por lo que para el grupo-clase ha sido motivador.

Superdominó: los grupos de 3 niños han funcionado muy bien. Al principio, algunos niños querían coger las fichas de sus personajes favoritos porque les resultaban atractivas. Después consiguieron entender las normas del juego, pero había conflictos por ganar la partida. Finalmente consiguieron jugar 3 o 4 partidas seguidas sin conflictos, atendiendo a las normas, ayudándose unos a otros y disfrutando del juego.

Veo y doy palmada: también ha sido atrayente para los niños. Y aunque en un principio las palmadas sonaban en todas las diapositivas, poco a poco, se fue viendo una evolución. Cuando eran descalificados, gracias al afán de ganar, la mayoría abrían los ojos como platos. Y aunque al principio también hubo algunos enfados... después fueron aceptando los errores. Ha sido muy gratificante ver como en la primera sesión llegaban al final del juego un número muy reducido de niños y, en la última sesión

llegaba la gran mayoría de la clase. También ha sido sorprendente ver a niños, a los que les cuesta prestar atención en otras actividades, estar totalmente concentrados.

¿Dónde estoy?: En la primera sesión hubo ciertas dificultades puesto que no les gustaba perder y se tapaban unos a otros. Se cambió el número de alumnos por grupo (de 6 a 3) y el resultado fue mejor. En la última sesión consiguieron jugar 3 o 4 partidas, respetando a los compañeros y ayudándose entre ellos. Las tarjetas y el panel, al igual que en el dominó, representaban los personajes favoritos de los niños y han sido muy atractivos.

¿Quién soy?: Este juego creo que ha sido el más sorprendente de todos. Los niños, como si fueran detectives han participado desde el primer momento. Han ido descubriendo a sus Superhéroes preferidos. Han respetado el turno de palabra y han ido dando su opinión con la frase “Yo creo que es...”, de forma que todas las ideas eran validas y respetadas por todos. Al principio decían que creían que era el que ellos querían que fuese, pero al final lograban ver pequeños detalles que se percibían en la imagen para adivinar en personaje. Ha sido el juego estrella.

La actuación de Celia ha sido muy enriquecedora. Es un elemento nuevo en clase que causa sorpresa y por lo tanto atención. Su voz es dulce y transmite calma. Sus explicaciones han sido breves, claras, concisas y directas, por lo que entenderla ha sido muy fácil. Ha conectado con todo el alumnado y ha sido capaz de detectar aquellos alumnos que presentaban dificultades para estar atenta a ellos y prestarles ayuda si lo precisaban.

Para finalizar, se han obtenido unos resultados muy buenos como se ha visto en la evaluación y se observa de forma clara en las gráficas que Celia ha diseñado.

Ha sido una buena experiencia de comenzar a trabajar la atención de forma directa y se continuará en el próximo curso.

4. Reflexión y valoración personal.

Como alumna de la Universidad de Zaragoza, he tenido la suerte de trabajar mediante esta metodología y he podido participar junto con otras compañeras en la realización de tres proyectos de Aprendizaje - Servicio durante la carrera; el primero de ellos lo hicimos en el CEIP Ramiro Solans del barrio Oliver de Zaragoza, el siguiente lo realizamos en el CEIP Montecanal y el último en el CEIP La Jota. Considero que han sido los trabajos con mayor gratificación y reconocimiento, ya que pusimos nuestro granito de arena y, aunque muy modestamente, respondimos a las necesidades y dificultades que presentaban los anteriores centros. Como afirma Arranz (2015 y 2018) participando en proyectos ApS hemos contribuido también a explicitar la responsabilidad social de la Universidad en la que hemos realizado nuestros estudios de Maestras.

Además, tras realizar las prácticas III y de mención el pasado curso en el CEIP María Domínguez, consideré oportuno, la elección de este tema y poder ayudar al centro que tanto me enseñó; es una forma de agradecer la confianza que depositaron en mí. No hay mejor forma de agradecer que ayudar y aportar lo mejor de cada uno. Y además he aprendido y he consolidado aprendizajes.

Tras la puesta en marcha del programa, en primer lugar estoy muy agradecida a la tutora del aula, ya que, ha dejado de lado su programación los días que yo he realizado las sesiones. También, felicitar a mis pequeños superhéroes y Superheroínas, puesto que sin ellos, este programa no se hubiese desarrollado.

Afirmo también que estoy muy satisfecha con el trabajo realizado. El alumnado ha mejorado su capacidad de atención. Previo a la puesta en marcha, le comente a mi directora de TFG, Pilar Arranz, que creía que no iba a ver evolución ya que han sido

sólo tres semanas, pero estaba equivocada. Como dice Sáez (2014), la atención se puede entrenar por lo que hay que practicar.

No solo ha mejorado la capacidad de atención, sino que quiero destacar que se han desarrollado otros aspectos que considero que a su edad son muy importantes; ese “YO” tan potenciado que no les permitía disfrutar de los juegos, ya que en vez de pasarlo bien, se enfadaban y peleaban al no ganar; como se ve en el registro de las sesiones, este aspecto cambió; el alumnado entendió que jugábamos para aprender y pasarlo bien y que si un día perdíamos, seguro que otro ganaríamos.

Me hubiese gustado poder implementar el programa antes, y ponerlo en marcha de una manera menos intensiva. A veces tenía la sensación de que atosigaba a los niños/as, aspecto con el que M^a Pilar, la tutora, no estaba de acuerdo, en su opinión, a pesar de que también le hubiese gustado haber empezado las sesiones antes, consideró que el alumnado estaba esperando con ganas que yo entrase al aula, porque eso significaba momento de juego y diversión.

Ha sido una experiencia enriquecedora, he aprendido que con esfuerzo y dedicación se puede conseguir aquello que una se propone; además ha sido satisfactorio ver como los alumnos/as se alegraban cuando llegaba a clase, me preguntaban con mucho interés ¿Y hoy a qué jugamos?

Considero que ha sido un proyecto claro, directo y funcional, además de intervenir en el proceso enseñanza – aprendizaje del alumnado, me ha supuesto un desarrollo personal, en el aprendizaje de contenidos, habilidades y capacidades derivadas de la elaboración del trabajo y de la práctica.

A continuación expongo una serie de competencias y conocimientos que considero que he fortalecido gracias a la realización de este proyecto:

Conocimientos teóricos. A través de la realización del marco teórico, he podido integrar nuevos conceptos y asentar aprendizajes que durante mi formación había trabajado.

Competencia creativa; ya que para favorecer la adquisición del objetivo, he elaborado una serie de materiales motivadores y atractivos con los que el alumnado se ha sentido cómodo y han mostrado gran interés.

Compromiso. Ésta es una de las competencias más importantes; considero que durante todo el proceso del trabajo he estado comprometida con el centro y con el aula.

Capacidad de escucha: durante este periodo, he tratado de percibir y adquirir diferentes informaciones que me han ofrecido para poder integrarlas a mis conocimientos y mejorar el programa.

Capacidad de motivación; apoyando, confiando y dando seguridad al alumnado en el proceso de las sesiones.

Capacidad de trabajo en equipo. Para mí es la competencia más importante en esta profesión, ya que estar integrado y participar en un grupo con el objetivo de alcanzar la meta propuesta, sin tener en cuenta los intereses personales, es una oportunidad que no todas las personas tienen. En educación el trabajo en equipo es muy beneficioso para el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Capacidad de planificación de tareas; aprovechando los recursos disponibles del aula, organizando equipos de para lograr los objetivos propuestos.

Deseo destacar, como futura docente Educación Infantil, que siendo ésta una de las etapas cruciales en el desarrollo del niño, considero imprescindible estar formado no solo en nuestro ámbito, sino en una gran variedad de conocimientos y nuevas metodologías que nos permiten reciclarnos y llevar a cabo nuestra práctica docente de una forma correcta, ya que la educación que las nuevas generaciones vayan a tener depende en gran medida en cómo va a ser el papel que asumimos.

Con todo ello, considero que el desarrollo de proyectos de ApS en la enseñanza universitaria mejora la motivación y la percepción que el alumnado tiene de la misma, de modo que resulta un elemento clave que hay que tener en cuenta.

5. Propuestas de futuro

Es en este apartado dónde voy a describir una serie de aspectos que considero oportuno tener en cuenta para la elaboración y aplicación de futuros programas de tal envergadura.

En primer lugar, respecto al desarrollo de las sesiones, como he dicho anteriormente, ha sido una aplicación intensiva de un programa. A pesar de haber conseguido el objetivo de dinamizar la atención del alumnado en tan poco tiempo, bajo mi punto de vista, me hubiese gustado haber realizado más sesiones, pero por falta de tiempo, ésto no ha sido posible.

En segundo lugar, en cuanto a las competencias básicas citadas en el apartado 3.2.4, dónde he mencionado que no he desarrollado todas, sería un aspecto que para futuras aplicaciones, intentaría paliar mediante la elaboración de algunas otras actividades en las que se use la tecnología con la que el alumnado se está familiarizando.

En tercer lugar, de haber conocido de antemano el diagnóstico de uno de los niños, hubiese modificado además del tamaño de las tarjetas de la actividad de Superdominó y de la actividad ¿Dónde estoy?, las imágenes, de forma que hubiesen quedado más claras y así el alumno hubiese podido reconocerlas de una forma más adecuada.

Y por último, como tercera propuesta de mejora, podría ser llevar a cabo una comparación con los tres cursos de Educación Infantil, trabajo dónde se viesen reflejados los distintos ritmos de aprendizaje.

6. Referencias bibliográficas

- Arranz, P. (2011). *La universidad de Zaragoza en materia de responsabilidad social* (pp.: 103-116).
- Arranz, P. (2015). *El Aprendizaje – Servicio: diálogo Universidad y Sociedad*. (pp. 11-12). Facultad de Educación: Universidad de Zaragoza.
- Batlle, R. (2011). *¿De qué hablamos cuando hablamos de aprendizaje Servicio?* *Crítica*, 972, 50.
- Cabrera, F. (2010). “Evaluar para la transformación social”. En: Boza, A. *et al.* (coords.) *Educación, investigación y desarrollo social* (pp.: 67-102). Madrid: Narcea.
- Cortés, A. (2015). “Concepto evaluación”. Evaluación de contextos. Grado de Infantil. Universidad de Zaragoza. Presentación de PPT. Curso 2014-2015.
- Etchepareborda, M. C., & Abad-Mas, L. (2005). Memoria de trabajo en los procesos básicos del aprendizaje. *Rev Neurol*, 40(Supl 1), S79-S83.
- Escofet, A.; Rubio, L. (2017). *Aprendizaje-servicio (ApS)*. Barcelona: Octaedro.
- GREM (2014). *Rúbrica para la autoevaluación y la mejora de los proyectos de aprendizaje - servicio*. Barcelona: Fundación Bofill.
- Jacoby, B. (2003) *Building partnership for service languages*. San Francisco: Jossey Bass.
- Larrey, G., López, M., Mozos, A., & López, G. (2009). *Desarrollo cognitivo y motor*. Madrid, España: Mc Graw Hill.
- Luria, A. R. (1979). *El cerebro humano y los procesos Psíquicos*; 1ªed. Barcelona: Fontanella.

Mora, F. (2013). *Neuroeducación solo se puede aprender aquello que se ama*. Madrid: Alianza Editorial. Mora, F. (2017). “Sin curiosidad, no hay atención. Y sin atención, no hay conocimiento”. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=LWm65QvmGh0&list=PLPTtX8NGkw3FoHTCsVNg9eMkaC3bJh3oD>

ORDEN de 28 de marzo de 2008, del Departamento 1085 de Educación, Cultura y Deporte, por la que se aprueba el currículo de la Educación Infantil y se autoriza su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.

ORDEN de 14 de octubre de 2008, del Departamento de Educación, Cultura y Deporte, sobre la evaluación en Educación Infantil en los centros docentes de la Comunidad autónoma de Aragón.

Puig, J. M.; Batlle, R.; Bosch, C.; Palos, J. (2006). *Aprendizaje – servicio. Educar para la ciudadanía*. Barcelona: Octaedro.

Puig, J. M., Gijón, M., Martín, X. y Rubio, L. (2011). *Aprendizaje – servicio y educación para la ciudadanía*. Revista de Educación, 201, 45-67.

Puig, J. M (coord.) et al. (2015.). *¿Cómo realizar un proyecto de aprendizaje servicio?*. Barcelona, España: Graó.

Ruiz, E. (2013). Cómo mejorar la atención de los niños con síndrome de Down. Revista Síndrome Down, 30 (117), 63-75. Recuperado de <http://downcantabria.com/revistapdf/117/63-75.pdf>

Rueda, M. R., Checa, P., & Rothbart, M. K. (2010). Contributions of attentional control to socioemotional and academic development. *Early Education & Development*, 21(5), 744-764.

Sáez, F. (2014). Cómo mejorar tu capacidad de atención. [Online] Facilethings.com. Recuperado de: <https://facilethings.com/blog/es/improving-attention-span>.

Schul, R., Townsend, J., & Stiles, J. (2003). The development of attentional orienting during the schoolage years. *Developmental Science*, 6(3), 262-272.

Rueda, M. R., Checa, P., & Rothbart, M. K. (2010). Contributions of attentional control to socioemotional and academic development. *Early Education & Development*, 21(5), 744-764.

Rueda, M. R., Conejero, Á., & Guerra, S. (2016). Educar la atención desde la neurociencia *Educating Attention from Neuroscience*.

7. Anexos

Anexo 1. "EL AULA"

- 1- Mesa de la profesora
- 2- Zona asamblea
- 3- Ordenador
- 4- Rincón de la casita y juego simbólico
- 5- Rincón de construcciones
- 6- Zona dónde están los materiales
- 7- Cuarto de las perchas
- 8- Zona de trabajo
- 9- Pizarra, material de asamblea, pantalla del proyector
- 10- Rincón de lectura
- 11- Rincón de plástica
- 12- Nuestro proyecto



ANEXO 2. “RÚBRICA”

ITEM	Indicador	CONSEGUIDO → C	EN PROCESO → EP	NECESITA AYUDA → NA
Interacciona con los compañeros de forma adecuada		No pega, tiene respeto con el resto niños/as, no les grita.	En alguna ocasión les grita, les habla mal, les pega.	No tiene ningún respeto por sus compañeros, les pega, les grita.
Fija la atención en el juego		Durante el juego, está presente en él, participa, no se distrae con otras situaciones.	Periodo corto de atención.	Durante el juego, no presta atención, se distrae con facilidad, se levanta, se pone a jugar con otros objetos, requiere de la ayuda de un adulto para volver a la partida.
Identifica la tarjeta relacionando imágenes		Coge la tarjeta adecuada para que se desarrolle el juego con normalidad.	A veces se equivoca pero rectifica y cambia sólo/a la tarjeta.	No coge la tarjeta, no reflexiona sobre si la tarjeta que ha seleccionado es o no. Quiere poner la que ha elegido. Requiere de la ayuda de la profesora para jugar.
Ayuda a otro compañero o compañera		En vez de competir, ayuda a los compañeros que tienen	Ayuda solo si no se ve perjudicado.	No ayuda y es él/ella quien la necesita.

	alguna dificultad.		
Regula la expresión de sentimientos y emociones	Acepta derrotas, si gana no se burla del resto de compañeros.	A veces se enfada pero rápidamente se le pasa y continúa el juego con normalidad. No grita, no pega.	Se enfada cuando pierde hasta tal punto que pega a otros compañeros, hace trampa, e incluso por miedo a perder decide no jugar.
Respeto turno de partida	Espera a su turno. Comprende la regla. No es necesario que nadie le diga cuando le toca.	En alguna partida se salta el turno de partida pero cuando el resto de compañeros le dice que no le toca éste quita la ficha y espera a que le toque	No hay comprensión de la regla, pone ficha cuando le apetece.
Conteo hasta 7	Cuenta hasta 7 sin ayuda.	En alguna partida coge más o menos tarjetas de las indicadas.	Necesita la ayuda para coger un número determinado de tarjetas (en este caso 7)
Comunica inquietudes de forma oral adecuadamente	Cuando algo le parece injusto, si se divierte, etc., se lo dice al resto de compañeros, de forma adecuada.	Dice lo que siente pero no siempre de forma adecuada	Para expresarse usa palabras malsonantes, grita, etc.

Discrimina visualmente imágenes dando una palmada cuando aparezca la temática SH	Solo da palmada cuando aparece SH.	Se equivoca en alguna ocasión.	Da palmadas bien en todas las imágenes o por el contrario en ninguna.
Discrimina visualmente una imagen dentro de una colección	Detecta en el tablero la imagen que ha salido.	Se equivoca en alguna ocasión.	No encuentra la ficha que hay que buscar por sí sólo, necesita alguna pista para conseguirlo.
Respetar turno de palabra	Habla sólo cuando tiene el turno, no habla mientras otros niños/as tienen el turno de palabra	Interrumpe de vez en cuando a otros compañeros/as.	No respeta que esté hablando otro/a compañero/a por lo que de forma impulsiva habla cuando no le toca.
Es capaz de construir una imagen global a partir de un segmento.	Recuerda los segmentos que van apareciendo y al final general la imagen total	Poco a poco va formando la imagen.	Cada vez que sale un segmento dice de quien se trata, no establece relación con otras partes que van apareciendo.
Razonar el porqué es un personaje y no otro.	Da razones adecuadas y firmes por las que describe tal personaje.	En la mayoría de las ocasiones hace comentarios que justifican porqué es ese personaje y no otro.	Dice nombres de personajes al azar, sin fijarse en los pequeños segmentos, sin dar motivos.

Anexo 3. EVALUACIÓN DEL PROCESO: REGISTRO DE LAS SESIONES.

Sesiones A

SESIÓN 1A (11-05-2018)																			
ítems	Alumnado	L	IR	J	CH	MA	AD	AN	VA	AI	Z	Y	CR	CA	VI	MO	IA	AIM	G
Interacciona con los compañeros de forma adecuada		C	EP	C	C	EP	EP	C			C		C	C	C	EP	EP	EP	C
Fija la atención en el juego		C	EP	EP	EP	NA	EP	C			EP		EP	C	NA	EP	C	NA	C
Identifica visualmente la tarjeta relacionando imágenes		C	C	C	C	C	EP	C			C		EP	C	C	C	EP	EP	C
Ayuda a otro compañero		C	EP	C	C	EP	EP	C			C		C	C	C	C	EP	EP	C
Regula la expresión		C	EP	C	C	NA	EP	C			C		C	C	C	EP	EP	NA	C

de sentimientos y emociones																		
Respeto turno de partida	C	EP	C	C	NA	EP	C			C		C	C	EP	C	C	EP	C
Conteo hasta 7	C	C	C	C	C	C	C			C		C	C	C	C	C	NA	C
Comunica inquietudes de forma oral adecuadamente	C	EP	C	C	NA	EP	C			C		C	C	C	C	C	EP	C
Discrimina visualmente imágenes dando una palmada cuando aparezca la temática SH	EP	EP	EP	EP	EP	EP	EP			EP		EP	EP	EP	EP	EP	EP	EP
Observaciones: Faltan dos niñas y un niño																		

SESIÓN 2A (17-05-2018)

ítems	Alumnado	L	IR	J	CH	MA	AD	AN	VA	AI	Z	Y	CR	CA	VI	MO	IA	AIM	G
Interacciona con los compañeros de forma adecuada		C	C	C	C	EP	EP	C	C	C	C	EP	C	C	C	C	EP	EP	C
Fija la atención en el juego		C	C	C	C	EP	EP	C	C	C	C	NA	C	C	EP	C	C	EP	C
Identifica visualmente la tarjeta relacionando imágenes		C	C	C	C	C	EP	C	C	C	C	NA	EP	C	C	C	C	EP	C
Ayuda a otro compañero		C	EP	C	C	EP	EP	C	C	C	C	NA	C	C	C	C	EP	EP	C
Regula la expresión de sentimientos y emociones		C	C	C	C	EP	C	C	C	C	C	NA	C	C	C	EP	EP	EP	C

Respeto turno de partida	C	EP	C	C	EP	EP	C	C	C	C	C	C	C	EP	C	C	EP	C
Conteo hasta 7	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	NA	C	C	C	C	C	NA	C
Comunica inquietudes de forma oral adecuadamente	C	C	C	C	EP	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	EP	C
Discrimina visualmente imágenes dando una palmada cuando aparezca la temática SH	C	EP	C	EP	EP	EP	C	EP	EP	C	EP	EP	EP	C	EP	EP	EP	C
Observaciones:																		

SESIÓN 3A (22-05-2018)

ítems	Alumnado	L	IR	J	CH	MA	AD	AN	VA	AI	Z	Y	CR	CA	VI	MO	IA	AIM	G
Interacciona con los compañeros de forma adecuada		C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
Fija la atención en el juego		C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	EP	C
Identifica visualmente la tarjeta relacionando imágenes		C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	EP	C	C	C	C	C	C	C
Ayuda a otro compañero		C	EP	C	C	EP	EP	C	C	C	C	NA	C	C	C	C	C	EP	C
Regula la expresión de sentimientos y emociones		C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C

Respeto turno de partida	C	C	C	C	EP	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
Conteo hasta 7	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	NA	C	C	C	C	C	NA	C	C
Comunica inquietudes de forma oral adecuadamente	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
Discrimina visualmente imágenes dando una palmada cuando aparezca la temática SH	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C	C
Observaciones:																			

Sesiones B

SESIÓN 1B (15-05-2018)																			
ítems	Alumnado	L	IR	J	CH	MA	AD	AN	VA	AI	Z	Y	CR	CA	VI	MO	IA	AIM	G
Interacciona con los compañeros de forma adecuada		C	EP	C	C	EP		C	C	C	C		C	C	C	EP	EP	EP	C
Fija la atención en el juego		C	EP	EP	EP	NA		C	C	C	EP		EP	C	NA	EP	C	NA	C
Ayuda a otro compañero		C	EP	C	C	EP		C	C	C	C		C	C	C	C	EP	EP	C
Regula la expresión de sentimientos y emociones		C	EP	C	C	NA		C	C	C	C		C	C	C	EP	EP	NA	C

Comunica inquietudes de forma oral adecuadamente	C	EP	C	C	NA		C	C	C	C		C	C	C	C	C	EP	C
Discrimina visualmente una imagen dentro de una colección	C	EP	C	C	EP		C	C	C	C		C	C	EP	EP	C	EP	C
Respeto turno de palabra	EP	EP	EP	EP	EP		EP	EP	EP	EP		EP	EP	EP	EP	EP	EP	C
Es capaz de construir una imagen global a partir de un segmento.	C	EP	EP	EP	EP		C	C	C	C		C	C	EP	EP	C	EP	C
Razonar el porqué es un personaje y no otro.	EP	EP	EP	EP	NA	NA	EP	EP	EP	EP	NA	EP	EP	EP	EP	EP	NA	EP
Observaciones:																		

SESIÓN 2B (18-05-2018)

ítems	Alumnado	L	IR	J	CH	MA	AD	AN	VA	AI	Z	Y	CR	CA	VI	MO	IA	AIM	G
Interacciona con los compañeros de forma adecuada		C	C	C	C	EP		C	C	C	C		C	C	C	C	EP	EP	C
Fija la atención en el juego		C	C	C	C	EP		C	C	C	C		C	C	EP	C	C	EP	C
Ayuda a otro compañero		C	EP	C	C	EP		C	C	C	C		C	C	C	C	EP	EP	C
Regula la expresión de sentimientos y emociones		C	C	C	C	EP		C	EP	C	C		C	C	C	EP	EP	EP	C
Comunica inquietudes de forma oral adecuadamente		C	C	C	C	EP		C	C	C	C		C	C	C	C	C	EP	C

Discrimina visualmente una imagen dentro de una colección	C	EP	C	C	EP		C	C	C	C		C	C	C	C	C	C	C
Respeta turno de palabra	C	EP	EP	EP	C		C	C	C	C		C	C	EP	EP	EP	EP	C
Es capaz de construir una imagen global a partir de un segmento.	C	EP	EP	EP	C		C	C	C	C		C	C	C	EP	C	C	C
Razonar el porqué es un personaje y no otro.	C	EP	EP	C	EP		C	C	C	C		EP	C	EP	EP	EP	NA	C
Observaciones: Faltan dos niños (AD y Y)																		

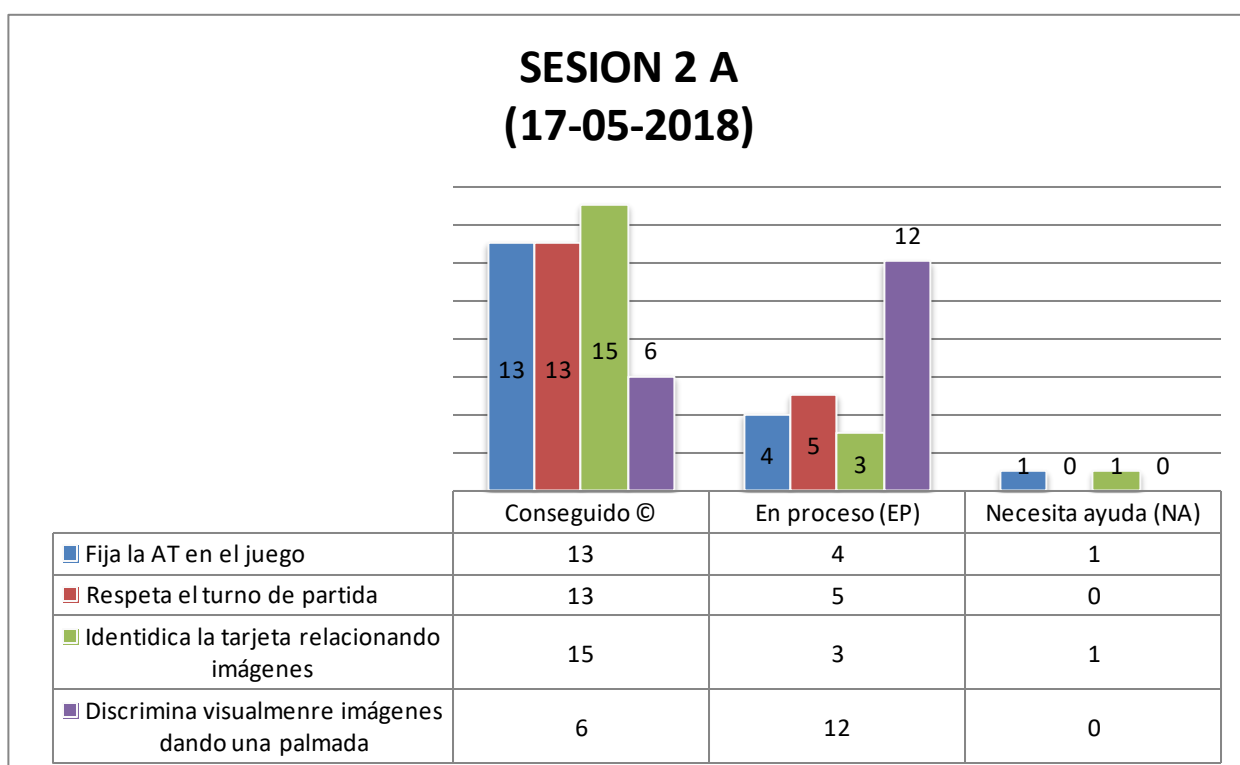
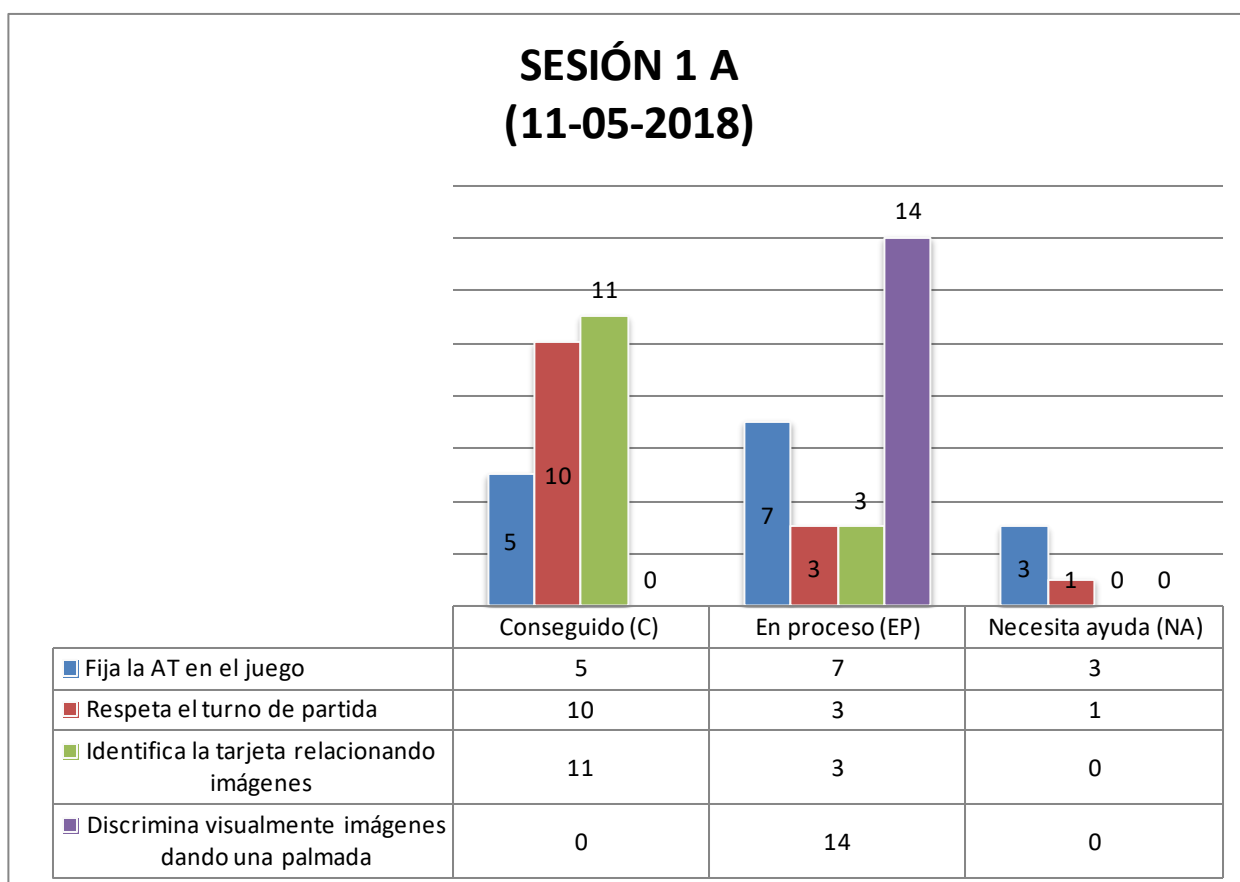
SESIÓN 3B (24-05-2018)

ítems	Alumnado	L	IR	J	CH	MA	AD	AN	VA	AI	Z	Y	CR	CA	VI	MO	IA	AIM	G
Interacciona con los compañeros de forma adecuada			C	C	C		C	C	C	C	C	C	C	C		C	EP		C
Fija la atención en el juego			C	C	C		EP	C	C	C	C	NA	C	C		C	C		C
Ayuda a otro compañero			EP	C	C		NA	C	C	C	C	NA	C	C		C	C		C
Regula la expresión de sentimientos y emociones			C	C	C		C	C	C	C	C	C	C	C		EP	C		C
Comunica inquietudes de forma oral adecuadamente			C	C	C		C	C	C	C	C	C	C	C		C	C		C

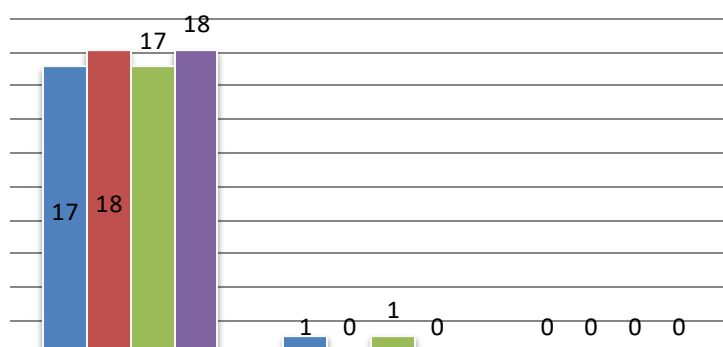
Discrimina visualmente una imagen dentro de una colección		C	C	C		NA	C	C	C	C	NA	C	C		C	C		C
Respetar turno de palabra		C	C	C		EP	C	C	C	C	C	C	C		EP	C		C
Es capaz de construir una imagen global a partir de un segmento.		C	EP	C		EP	C	C	C	C	NA	C	C		EP	C		C
Razonar el porqué es un personaje y no otro.		C	EP	C		EP	C	C	C	C	NA	C	C		EP	C		C
Observaciones: faltan cuatro niños (L, MA, VI, AIM)																		

Anexo 4. GRAFICAS DE LOS RESULTADOS

SESIONES A.



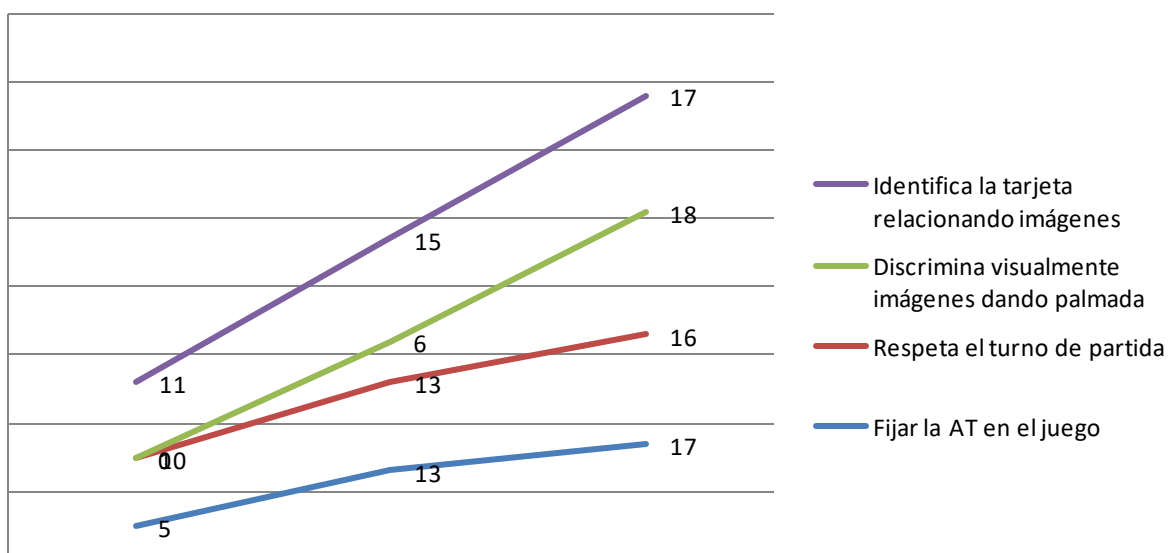
SESIÓN 3 A (23-05-2018)



	Conseguido (C)	En proceso (EP)	Necesita ayuda (NA)
■ Fija la AT en el juego	17	1	0
■ Respeto el turno de partida	18	0	0
■ Identifica la tarjeta relacionando imágenes	17	1	0
■ Discrimina visualmente imágenes dando una palmada	18	0	0

RESULTADOS SESIONES A

RESULTADOS SESIONES "A"



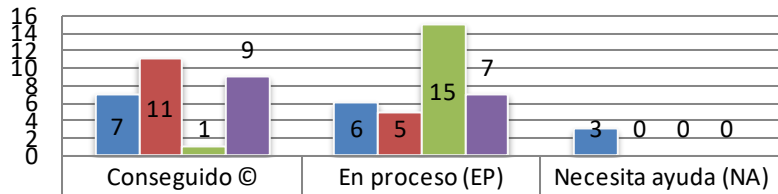
Sesion 1A (11-05)
TOTAL 16 NIÑ@S

sesión 2A (17-05)
TOTAL 18 NIÑ@S

Sesión 3A (22-05)
TOTAL 18 NIÑ@S

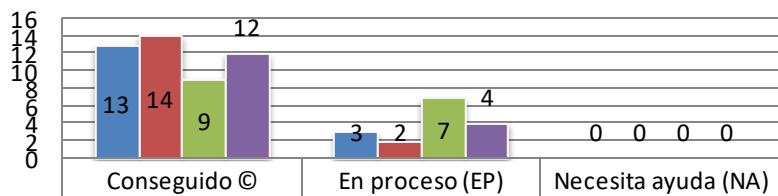
SESIONES B

SESIÓN 1B (15-05-2018)



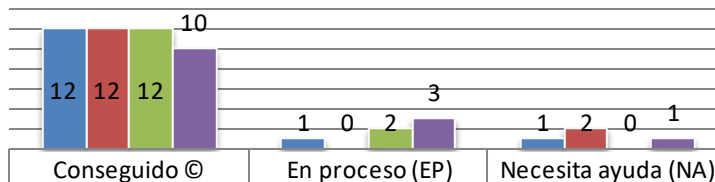
	Conseguido ©	En proceso (EP)	Necesita ayuda (NA)
■ Fija la AT en el juego	7	6	3
■ Discrimina visualmente una imagen dentro de una colección	11	5	0
■ Respeta el turno de palabra	1	15	0
■ Es capaz de construir una imagen global a partir de un segmento	9	7	0

SESIÓN 2B (18-05-2018)



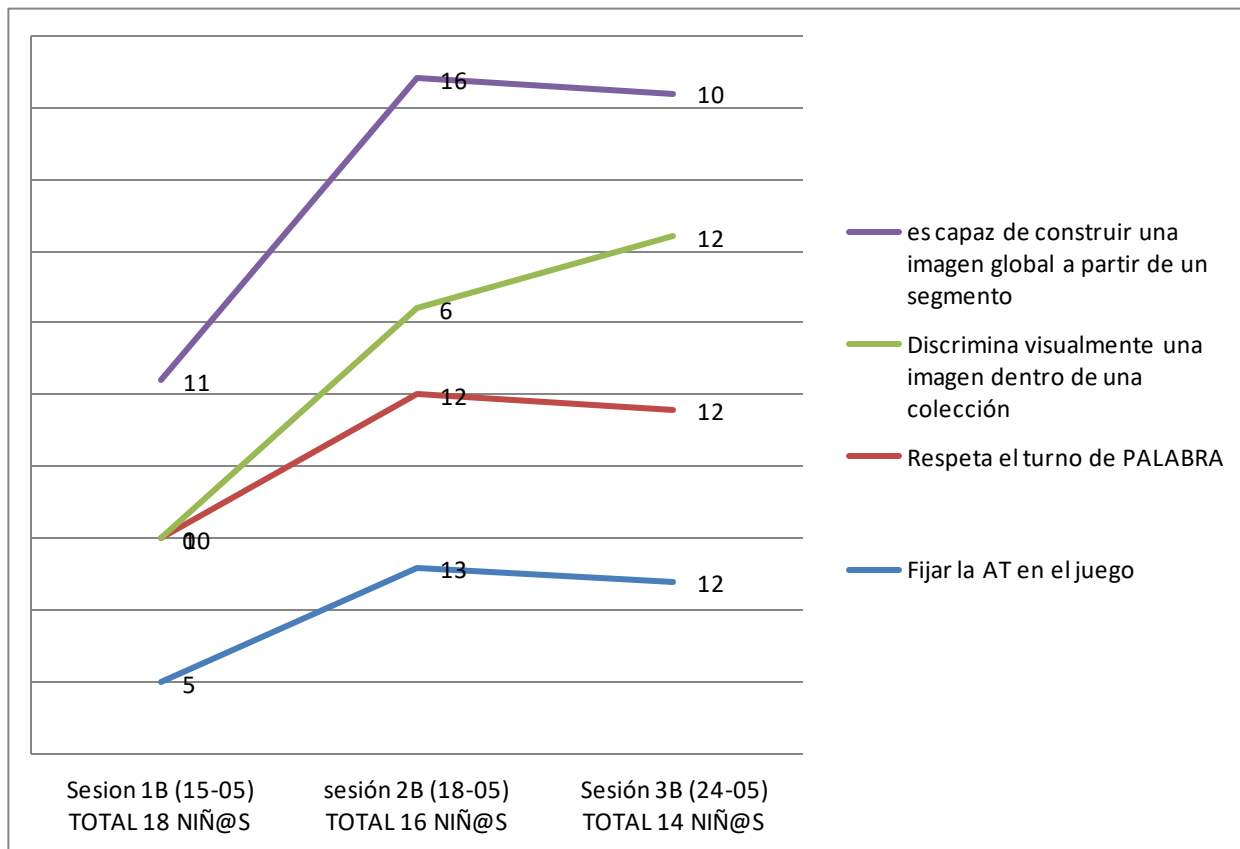
	Conseguido ©	En proceso (EP)	Necesita ayuda (NA)
■ Fija la AT en el juego	13	3	0
■ Discrimina visualmente una imagen dentro de una colección	14	2	0
■ Respeta el turno de palabra	9	7	0
■ Es capaz de construir una imagen global a partir de un segmento	12	4	0

SESIÓN 3B (24-05-2018)



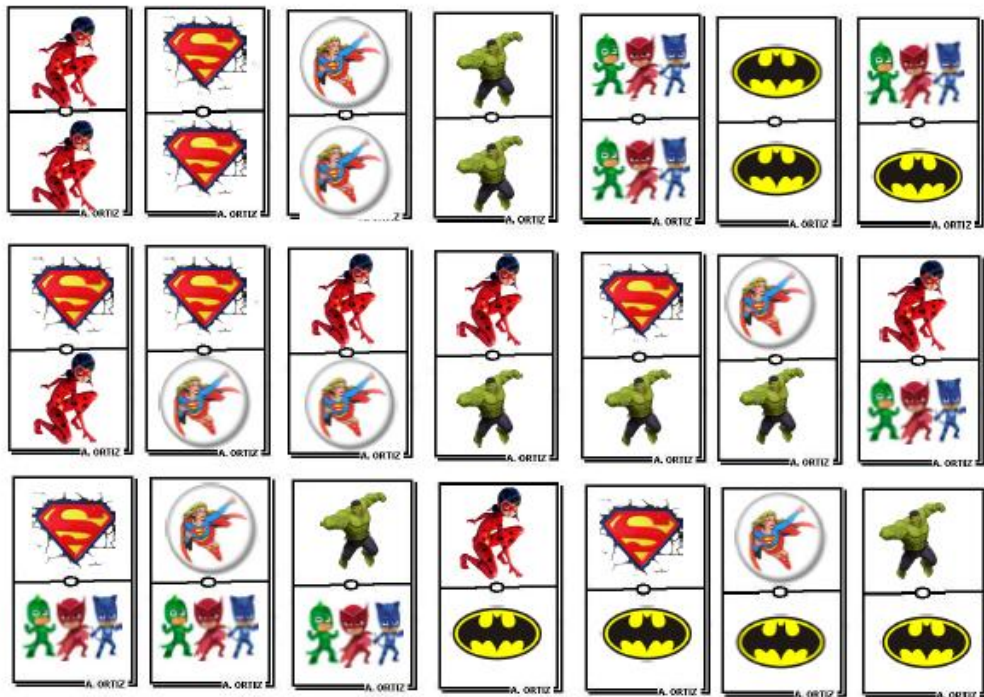
	Conseguido ©	En proceso (EP)	Necesita ayuda (NA)
■ Fija la AT en el juego	12	1	1
■ Discrimina visualmente una imagen dentro de una colección	12	0	2
■ Respetar el turno de palabra	12	2	0
■ Es capaz de construir una imagen global a partir de un segmento	10	3	1

RESULTADOS SESIONES B.

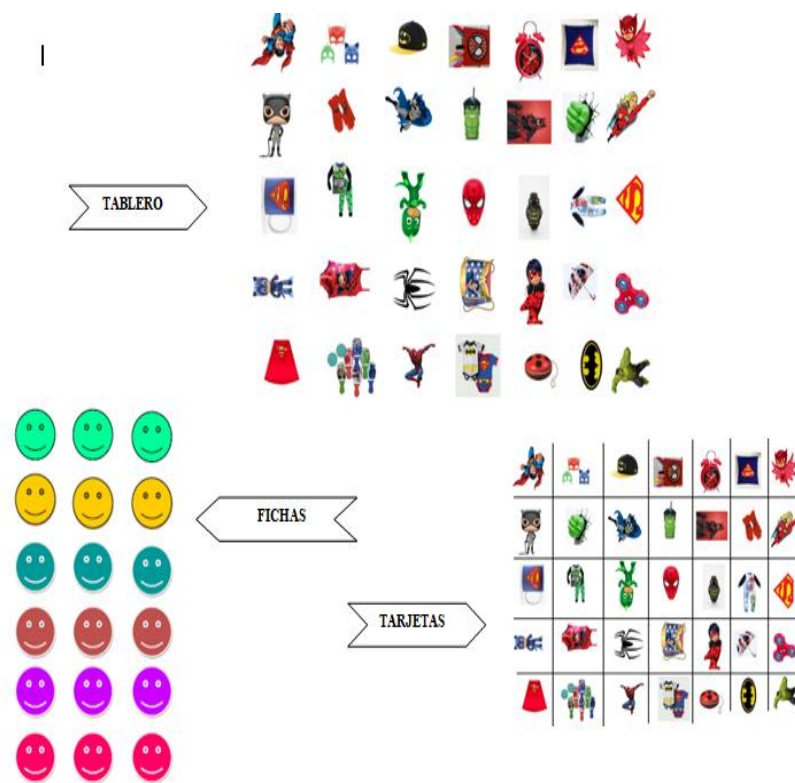


Anexo 5. LOS MATERIALES

Superdominó



¿Dónde estoy?



¿Quién soy? (Presentación PPT)



Veo y doy palmada (Presentación PPT)

