

¿CÓMO TRABAJAMOS?

PROYECTOS

El objetivo es aprender a aprender, es decir, interiorizar estrategias para poder dar respuesta a las preguntas que los niños plantean.

Con la ayuda de las maestras y la colaboración de los padres, los niños irán encontrando la información necesaria para poder construir su proyecto.

Los niños y niñas tienen un papel protagonista en este proceso y la maestra no transmite información sino que orienta y guía la construcción del aprendizaje.

RINCONES

Los rincones son una estrategia organizativa de trabajo que da respuesta a la diversidad de intereses, de capacidades y de ritmos de aprendizaje de cada alumno favoreciendo su autonomía y dándole la posibilidad de organizar su trabajo y asumir responsabilidades.

Los rincones van ligados a las áreas de aprendizaje (lenguaje, matemática y observación) y se van modificando a medida que avanzan los aprendizajes.

Los rincones nos permiten organizar el aula en pequeños grupos, cada uno de los cuales realiza una tarea determinada y diferente. Pueden ser de **trabajo** o de **juego**.

Se promueve que las actividades propuestas fomenten la **autonomía** y la **confianza** de los niños y niñas, necesitando del apoyo del maestro en momentos puntuales como guías del proceso de enseñanza aprendizaje.

Organizados en **grupos reducidos**, los niños y niñas **aprenden a trabajar en equipo**, a colaborar y a compartir conocimientos. Los rincones también potencian su **iniciativa** y el sentido de la **responsabilidad**.

Las maestras llevamos el control de manera que cada alumno vaya pasando al largo de dos sesiones por los diferentes rincones de trabajo.

Trabajar por rincones nos permite dedicar **una atención más individualizada** a cada niño/a, planificando actividades de aprendizaje adaptadas a los conocimientos previos, y adaptándose al ritmo y las necesidades de cada uno.

EL PROTAGONISTA DE LA SEMANA

Con el objetivo de trabajar la autoestima de los niños y niñas, en I-3, I-4 e I-5 se lleva a cabo la actividad del protagonista de la semana.

A lo largo del todo el curso, cada semana, un niño o niña de la clase será el protagonista. En el caso de I-5, tendrá un rincón donde podrá traer cosas personales para explicarlo a sus compañeros/as, será el primero de la fila, rellenará un cuaderno para poderlo conocer mejor y para acabar, el viernes nos enseñará un vídeo con su familia haciendo alguna actividad que le guste.

Es una metodología de trabajo que pretende que cada niño y niña se sienta importante dentro del grupo. Además, ayuda a trabajar la cohesión y el respeto entre todos los miembros del grupo.

APRENDER A PENSAR

En estas sesiones lo que pretendemos es trabajar unas habilidades y aptitudes que són la base de cualquier aprendizaje.

Observar: capacidad para fijarse en alguna cosa.

Recibir: capacidad para recoger estímulos auditivos y visuales.

Analizar, Sintetizar, Comprender, Criticar: como la capacidad de ver desde perspectivas diferentes.

Investigar, Comunicar: como la capacidad de expresar lo que se siente o piensa.

Preguntar, hacer analogías: como la capacidad de relacionar parecidos entre cosas diferentes.

Tomar decisiones: actuar libremente para resolver un problema.

Repetir: capacidad para obtener un producto idéntico al original.

Hacer: capacidad para llevar a cabo un trabajo.

Organizar: capacidad para interpretar, articular y manipular las informaciones visuales o auditivas que tienen significado.

Dejar tiempo de silencio: para estructurar el pensamiento.

Jugar: así abrimos paso a las relaciones.

Aprender de los errores.

Evaluar: como la capacidad de otorgar valor.

MÚSICA

Citando a Edgar Willems, la música es de naturaleza humana y por lo tanto sirve para desarrollar las facultades humanas. La música no es fuera, sino dentro de las personas. Tantas culturas antiguas (Grecia Clásica, India, China), en sus épocas de gloria, lo

entendieron así, y consideraban la música como un valor humano de primer orden, ya que fomentaba la afectividad.

En nuestras sociedades actuales, donde predomina el intelecto y la individualidad, la afectividad ha quedado relegada en un segundo o tercer plano. No obstante, los niños, por su naturaleza, se rigen por las emociones. Son su herramienta para comprender y relacionarse con el mundo que les rodea. Numerosos estudios demuestran la capacidad de los niños para la música, no tanto como intérpretes o músicos, sino por su sensibilidad al ritmo, a las melodías, al componente afectivo que cierra cada canción o obra musical. Es nuestro deber como educadores fomentar esta sensibilidad y ofrecerles una educación musical de calidad, desde las primeras edades.

La música es una manifestación artística con el poder de unir a las personas de diferentes nacionalidades y hacerlas bailar, sentir, compartir y disfrutar, sobre todo en compañía. En el mundo en el que vivimos, donde además las personas sufren cada día, se hace importante buscar elementos que conecten, que promuevan la paz y el entendimiento. La música juega aquí un papel fundamental. No hemos de olvidar tampoco su función comunicativa y transmisora de cultura. Las canciones populares, infantiles, la música clásica, la música moderna, todas, contienen significados y valores que són depositados en las siguientes generaciones, eso permite acceder a una parte de la cultura que de una manera u otra caería en el olvido, o peor aún, relegada a ser una pieza de museo. La música ha de estar viva, ha de ser experimentada, las personas han de hacerla suya.

Además, recientes estudios científicos demuestran que la educación musical puede influir en las capacidades cognitivas, de atención y hasta en la conducta de los más jóvenes, proporcionándoles un mejor desarrollo.

El objetivo de la educación musical en la educación infantil ha de ser, por tanto, facilitar a los niños un acercamiento a la música desde una perspectiva emocional, lúdica, que les motive y a la vez les genere lazos de hermandad y de paz.

JUEGO HEURÍSTICO

El juego heurístico es una actividad de juego dirigida a los niños y niñas de entre 12 y 24 meses.

El juego heurístico con objetos es una actividad que aprovecha las acciones espontáneas de los niños, a la vez que las potencia. Así mismo, contribuye a estructurar el pensamiento, el lenguaje, la relación personal y las acciones de los niños y niñas-

Esta actividad tiene dos fases: durante la primera, los niños y niñas exploran el material y combinan los objetos con otros; durante la segunda fase, orientada por el adulto y de manera organizada, los pequeños recogen el material.

El espacio en el cual se realiza la actividad es en el aula habitual de los alumnos, preparado de manera que ningún otro objeto pueda distraer su atención.

Los materiales que se utilizan durante el juego heurístico no tienen finalidad lúdica preestablecida, pero son fácilmente combinables entre ellos: objetos de la naturaleza, del entorno familiar, comprados, confeccionados...

EXPERIMENTACIÓN, PIEZAS SUELTAS Y MINIMUNDOS

La experimentación desarrolla un papel muy importante en el aprendizaje de los niños y niñas, sobre todo en la etapa infantil. Por esta razón en la escuela hacemos propuestas educativas donde la experimentación y la manipulación es activa y las acciones que se realizan tienen un sentido educativo.

Gracias a este tipo de propuestas los niños y niñas desarrollan actividad mental, contribuyendo a una reconstrucción activa de su propio conocimiento. También tienen un papel fundamental porque este aprendizaje tenga sentido, la comunicación, la interacción con los iguales y el pensamiento reflexivo.

Muy relacionado con la experimentación, en la escuela también ponemos en práctica la metodología de las piezas sueltas y minimundos. Estas consisten en ofrecer al niño o niña materiales que no tienen un propósito definido; esto provocará que el alumno busque todas las posibilidades que pueda encontrar, desarrollando su imaginación y enriqueciendo su creatividad.

La combinación de piezas sueltas con diversos personajes provocan la creación de minimundos. Estos son recreaciones de diferentes escenarios, pueden ser reales o imaginarios. A través de esta metodología surgen todo tipo de juegos: de construcción, de experimentación, de juego heurístico, de juego simbólico...