

Planeación de una actividad para segundo grado de educación preescolar bajo la perspectiva de la Neurodidáctica

Autor: Mtra Julia Elena Negrete Rodríguez

Fecha: 29 de Julio del 2020

El presente documento expone la planeación de una situación de aprendizaje dirigida a alumnos de segundo grado de educación preescolar. Esta propuesta es resultado de la participación de la autora en el curso en línea "Neurodidáctica" ofrecido por Fundación Telefónica.

En primer lugar se presenta la planeación propiamente dicha así como el instrumento de evaluación propuesto; posteriormente se realiza una argumentación a la luz de los conceptos trabajados en el curso antes citado.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD: ¿A CUÁL SE PARECE?	
EDAD/CICLO Alumnos de 2º Grado de nivel preescolar (4 años)	
CAMPO DE FORMACIÓN ACADÉMICA Y ORGANIZADORES CURRICULARES	Exploración y comprensión del mundo Natural y Social en Preescolar Mundo Natural / Exploración de la Naturaleza
PROPÓSITO GENERAL	Mostrar curiosidad y asombro al explorar el entorno cercano, plantear preguntas, registrar información, elaborar representaciones sencillas y ampliar su conocimiento del mundo.
PROPÓSITO POR NIVEL	Describir, plantear preguntas, comparar, registrar información y elaborar explicaciones sobre procesos que observen y sobre los que pueden experimentar para poner a prueba sus ideas.
APRENDIZAJES ESPERADOS	Describe y explica las características comunes que identifica entre seres vivos y elementos que observa en la naturaleza.
MATERIALES	*6 cajas grandes forradas de color negro *Elementos de la naturaleza como hojas, ramas, tierra y rocas. Y animales de plástico que representen de manera cercana a los reales.
EVALUACIÓN	<p>INDICADOR DE RESULTADOS: El alumno describe las características que identifica en elementos de la naturaleza.</p> <p>RESULTADOS ESPERADOS: Que los alumnos expresen verbalmente algunas características de los elementos con los que se trabaje. Que los alumnos incorporen nuevos adjetivos que les ayuden a expresar lo que perciben. Que relacionen lo que describen sus compañeros con lo que saben de los elementos y apoyen a completar las descripciones.</p> <p>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN INICIO-Lluvia de ideas- Registro en el diario de trabajo DESARROLLO-Lista de cotejo Retroalimentación con el vocabulario para describir CIERRE-Lluvia de ideas Mesa redonda</p>
DESARROLLO / DURACIÓN	
<p>INICIO (20 – 30 min) *Realizar un recorrido por las áreas verdes de la escuela realizando una observación guiada con preguntas acerca de los elementos que observan; se les pedirá a los alumnos toca, oler, escuchar y observar lo que encuentren llamativo.</p> <p>*Realizar la exploración de los conocimientos previos de los alumnos mediante preguntas directas ¿Han visto estos elementos en otro lugar? ¿conocen algo que huelga, suena, se vea o se sienta parecido a lo que experimentan ahora?</p>	

*Al ingresar al aula las sillas se encontrarán ya acomodadas en forma de media luna, todas orientadas hacia el centro del aula; en el centro se habrán colocado las seis mesas de trabajo y sobre cada una de ellas una caja grande forrada en color negro con una abertura al frente tapada con una cortinilla negra. Cada caja contendrá elementos de la naturaleza.

*Al frente en el aula se encontrarán charolas identificadas con una imagen cada una para realizar la clasificación de los elementos.

*Los alumnos se distribuirán en equipos de cuatro integrantes considerando sus características.

*A cada equipo se le asigna una caja y se les pregunta qué creen que haya dentro.

*Se explica que realizaremos un juego y que el equipo ganador tendrá la posibilidad de participar para descubrir una sorpresa que se ha preparado para el grupo.

DESARROLLO (40 - 50 min)

*Se solicitará la participación voluntaria de un integrante de cada equipo quién meterá sus manos en la caja y elegirá uno de los objetos que contiene, describiendo brevemente las sensaciones que percibe y lo que cree es. (La docente apoyará con algunas preguntas como ¿Cómo se siente? ¿es liso o rugoso? ¿delgado o ancho? ¿frio o caliente? para favorecer la expresión verbal y ampliar el vocabulario con adjetivos)

*Al sacarlo y determinar si es lo que había pensado lo colocará en una de las charolas del frente distinguiendo a qué tipo de elemento corresponde. El resto del equipo puede apoyar para la clasificación del elemento conversando y dando ideas.

*Así sucesivamente cada uno de los integrantes hasta que todos participen.

*Se determina el equipo que ha terminado primero de sacar y clasificar los elementos de su caja.

CIERRE (15 min)

*Se presenta al grupo una mesa al centro del aula con una caja de las empleadas en la etapa anterior y se pide al equipo ganador que pasen a tocar lo que contiene y describan las sensaciones.

*El resto de grupo tratará de adivinar qué hay en la caja utilizando como referencia las descripciones de sus compañeros

*Se presentará al grupo lo que contiene la caja que será una mascota para el grupo

EVALUACIÓN (15 min)

*Mesa redonda. Los alumnos participarán en un ejercicio de auto evaluación y coevaluación. Por turnos responderán una pregunta respecto a su desempeño y participación en la actividad y una referente a la participación de uno de sus compañeros

SOBRE MI DESEMPEÑO Y PARTICIPACIÓN:

- ¿Cómo me sentí al participar en la actividad?
- ¿Cuál fue mi parte favorita o la menos favorita?
- ¿Qué aprendí?
- ¿Cómo lo aprendí?

SOBRE LA PARTICIPACIÓN DE MI COMPAÑERO

- ¿Colaboró para que el equipo pudiera avanzar?
- ¿Cómo podría ayudar en otra actividad similar?

LISTA DE COTEJO PARA LA ACTIVIDAD ¿A CUÁL SE PARECE?			
NOMBRE _____		FECHA DE APLICACIÓN _____	
NP	ASPECTO	SI	NO
	Describe las sensaciones que percibe		
	Describe características concretas		
	Emplea vocabulario específico		
	Hace uso de adjetivos		
	Explica lo que percibe con palabras sencillas		
Observaciones:			

ARGUMENTACIÓN

Desde la perspectiva de la escuela tradicional el maestro es el encargado de transmitir la información de forma unilateral a un grupo de alumnos que le escuchan aparentemente atentos, sentados la mayor parte del tiempo en un mobiliario organizado de forma rígida e inamovible. En este contexto se podría trabajar la descripción mediante la observación de tarjetas con imágenes que profesor mostraría a los alumnos y éstos intentarían hablar de las pocas características que observan en ellas.

La propuesta de trabajo que se presentó considera los postulados de la Neurodidáctica para favorecer la exploración de los elementos del medio natural que tenemos al alcance en la escuela, relacionarlos con sus conocimientos previos y a partir de ello propiciar el desarrollo. En el planteamiento lúdico de la propuesta se atiende la motivación extrínseca como uno de los aspectos determinantes de la motivación escolar; se generan espacios donde los alumnos pueden mostrar su competencia y sus posibilidades de éxito a los demás; esto se observa, al manejarlo como una contienda entre equipos; el papel de la docente es emitir y propiciar en los demás la emisión de juicios positivos y frases de apoyo. Las etapas de la actividad son consecutivas y hay una meta que participa como estímulo a este tipo de motivación.

La actividad considera como primer elemento el planteamiento de que el cerebro aprende en movimiento; por lo cual se proponen alternativas para que el propósito de la sesión se alcance mediante la acción sobre los objetos y el movimiento de los alumnos en el espacio físico. Los alumnos trabajan además en diferentes espacios en la institución aprovechando los recursos con los que se cuenta.

La docente es una guía durante el proceso, coordinando **el juego**, las participaciones y proponiendo acciones mediante preguntas. Además, aportando palabras nuevas para

ampliar el vocabulario de los alumnos relacionando las palabras con sensaciones concretas, lo cual facilita la comprensión del concepto y su trabajo en la memoria del alumno. La actitud de la docente debe ser en todo momento de entusiasmo, animada por la participación en el **juego, fortaleciendo** con ello el autoconcepto de los alumnos a partir de la comprensión de la importancia de su papel como una importante variable en el contexto para la generación de un autoconcepto positivo en los alumnos.

El grupo se organiza en equipos de cuatro integrantes en los que se toma en cuenta sus características para que haya niños con avance en su desarrollo y también con un retraso en el mismo de modo que puedan apoyarse de las acciones de sus compañeros mediante la imitación y el trabajo de las neuronas espejo.

Se realiza una modificación al ambiente físico de aprendizaje mediante el cambio en la disposición del mobiliario facilitando el acceso de todos a la actividad y propiciando la participación en equipo al momento de la clasificación en las charolas.

Se considera que la presentación de la actividad es interesante y puede generar expectativa en los alumnos al observar las cajas negras, aprovechando la curiosidad natural que tiene el ser humano especialmente durante la infancia. Estos aspectos (la expectativa, la curiosidad y el asombro) funcionan como generadores de la motivación intrínseca aportando a los alumnos elementos que les son llamativos y generan el interés por participar y mejorar su desempeño en la actividad estimulando la amígdala y desencadenando la liberación de dopamina con lo cual se activan diferentes áreas del cerebro para ponerse en acción.

En esta etapa, la de la puesta en acción; se activan las funciones del lóbulo prefrontal y se secreta Adrenalina poniendo en juego las funciones superiores del cerebro en actos específicos; a saber, las **gnosias** durante la captación de estímulos de diferentes tipos; táctiles provenientes de la manipulación de los elementos en las áreas verdes y los de las cajas, visuales en la exploración de las áreas verdes, auditivos en el mismo recorrido y durante la guía de la docente con las preguntas que apoyan las descripciones, ; las **praxias** al poner en acción el sistema motriz en el recorrido inicial, levantarse, correr, regresar con su equipo; el **lenguaje** durante las descripciones y explicaciones y algunas **funciones ejecutivas** como el autocontrol al esperar los turnos de participación en cada equipo y para expresar alguna idea de forma verbal y la concentración al realizar la exploración de los elementos de la caja y describir lo que perciben.

La parte final de la propuesta, en la que se descubre la sorpresa tiene como intención proporcionar a todos los participantes una sensación de satisfacción que genere la segregación de serotonina activando los centros de placer en el cerebro.

La estrategia metodológica se plantea desde la perspectiva lúdica proponiendo a los niños jugar en todo momento y la expectativa de la sorpresa para el equipo ganador permite a los niños asociarlo con algo agradable y placentero iniciando con una emoción positiva al respecto lo cual mejora los procesos de atención, memoria y resolución de problemas.

Se considera que el tipo de actividades propuestas activan el circuito neurobiológico de la motivación despertando el deseo de los alumnos por participar en la actividad, por saber qué hay en las cajas, expectativa de saber qué les tocará al participar, posteriormente favoreciendo la acción ejecutando lo necesario para participar y obtener el satisfactor al final de la primera actividad buscando con ello obtener el segundo satisfactor que es el final de la actividad.

El proceso de evaluación se lleva a cabo durante toda la actividad. Se proponen diferentes tipos de instrumentos para recabar diferentes tipos de información. Al final se propone una estrategia de autoevaluación y coevaluación. Durante todo el proceso hay acompañamiento de la docente brindando retroalimentación y se incluyen tanto elementos conceptuales como elementos de la parte vivencial considerando las sensaciones, las emociones y los aprendizajes que se adquirieron fortaleciendo el proceso metacognitivo en los alumnos.