

AULA ENRIQUECIDA - PROGRAMACIÓN DE SESIONES

A continuación se ofrece un modelo de planificación de 15 sesiones de 1 hora y media cada una en un aula enriquecida multinivel. Es necesario considerar que esta planificación es flexible y que , como se especifica, es solo un modelo.

Para planificar sesiones en un aula enriquecida se debe tener en cuenta lo siguiente:

- Se deben planificar varias actividades para una misma sesión, que sean diversas y motivadoras.
- Se debe tener en cuenta el grupo de edad en el que se encuentra el alumno/a, ya que es un aula multinivel. Habrá actividades que no requieran planificación previa del nivel de complejidad y en otras habrá que considerarlo.

EC : enriquecimiento cognitivo- creativo.

EL: enriquecimiento lingüístico

EE: enriquecimiento emocional

CM: creatividad matemática.

CL: creatividad lingüística-literaria

CF: creatividad figurativa.

EI: experimentación- investigación.

JI: juego inteligente.

1ª SESIÓN

- Juego “el crucigrama de nombres”: dinámica de grupo de presentación mediante un crucigrama formado por los nombres de los miembros. **EC, EE**
- Creación del nombre del aula de forma colaborativa utilizando la lluvia de ideas (previamente se explicará el contenido del aula). **CL**
- Diseño conjunto del “logotipo” del aula. A partir de un dibujo simple se ha creado el logotipo de forma cooperativa. **CF**
- Diseño del logotipo representativo de cada tarea realizada en el aula para **autoevaluar el trabajo realizado y registrarlo** en el documento entregado a los/as alumnos/as para tal fin. **CF**
- Explicación de algunos "juegos inteligentes" para la próxima sesión. STORY CUBES. **JI**

2ª SESIÓN

- Creación de un cuento a través del juego de dados “story cubes”de forma colaborativa. Un alumno inicia el cuento con los dados que le ha tocado en suerte y el compañero de al lado continua esa historia con su tirada de dados, así sucesivamente con todos los compañeros hasta acabar la historia. Se inventará un título al cuento tras acabarlo mediante lluvia de ideas. **CL**
- Reparto de dados para elaborar un cuento o cómics de forma individual en casa.(Voluntario). **CL** (Estos cuentos pueden leerse en Infantil y realizar animaciones lectoras).

3ª SESIÓN

- Lectura de los cuentos individuales. Entrenamiento en animación lectora para cuando los lean en infantil. **CL**
- Actividades de entrenamiento en habilidades sociales para alumnado de altas capacidades. **EE**
- Juego inteligente: "Tabú" (al alumnado de AACC se le debe exigir elaboración). **JI**

4ª SESIÓN

- Creación de una máquina que crea cosas importantes para la vida diaria. Ponerle título y explicación de cada máquina por parte del grupo. **CF-EC**
- Unidad didáctica de enriquecimiento cognitivo- creativo de Brief. (Iniciarla y guardar lo que no se haga para otro día). **EC**
- Dinámica: abanico de la autoestima.(Cada alumno recibe un abanico de papel con características positivas físicas y psicológicas que los demás alumnos le ven). Esta actividad admite variantes, en

función del grupo, por ejemplo: abanico de las metas , que consiste en analizar aspectos negativos y establecer formas alternativas y creativas de corregirlos. **EE**

5ª SESIÓN

- Construcción de mapas mentales para organizar ideas en una investigación: mini-investigación sobre la planificación del viaje de estas vacaciones de verano. Explicación previa del uso de mapas mentales. **EC**
- Aprendizaje y práctica de la técnica creativa de solución de problemas "6 sombreros para pensar de Edward de Bono". **EC- EE**

6ª SESIÓN

- Juego inteligente: Scatergory (escribir nombres comunes, nombres propios, ciudades, animales, comidas, color, prenda de vestir, etc. que empiecen con una determinada letra. Dar puntos a las categorías.) Los campos pueden cambiar según los intereses del alumnado. **JI**
- Enriquecimiento figurativo: crear un dibujo con muchos detalles a partir de una figura geométrica dada. A todos se le da la misma imagen de base y posteriormente saldrán a exponer su obra con su título. **CF**

7ª SESIÓN

- Investigación de webs y juegos en internet. Exploración de una página de las del listado por parejas y explicación de su contenido al resto de compañeros/as. (Cada pareja debe elegir una web diferente). Que realicen un resumen de esta investigación (en qué cosste, dirección web, para qué puede servir, etc) Compartir esta información con sus respectivos grupos y/o centro. **EI**

8ª SESIÓN

- Animación lectora en Infantil (o en otro ciclo) de los cuentos y/o cómics inventados por ellos. Los que no lean el cuento pueden hacer una dinámica de grupo con los alumnos/as de infantil; deben elegir a algunos voluntarios del grupo y proponerles que hagan una historia con tres palabras que los mayores les digan. **CL, EE**

9ª SESIÓN

- Unidad 1 y 2 del programa de educación emocional. **EE**
- Juego pasapalabra en ordenador.(Repartir funciones, por ejemplo: uno escribe las palabras y el resto se turna para contestar) **EC, CL**
<http://www.juntadeandalucia.es/averroes/cpsalvadorgonzalezcantos/Textos/ruleta/ruleta.htm>
- En previsión de la siguiente sesión donde se trabajará ATENCIÓN se recomienda enseñarle al alumnado el tipo de actividades contenidas en la carpeta "Enriquecimiento extracurricular-Atención" y que elijan las que más le gustan para realizarlas en la siguiente sesión).

10ª SESIÓN

- Realizar actividades de atención y concentración (elegir en función del interés del alumnado). **EC**
- Continuar con la unidad didáctica de enriquecimiento de la editorial BRIEF. **EC**
- Elaboración de un mapa mental sobre un tema de interés del alumnado (cocina, excursiones, construcciones, etc.) **EC**

11ª SESIÓN

- Usando los cuadernos de experimentos que los alumnos/as seleccionen uno para realizarlo en otra sesión. Fomentar el debate, ¿por qué quieres reralizar el experimento? **EI**
- Juegos de dados (MATH DICE y BOGGLE): si se han comprado, jugar a los dos. Si no se han comprado, montarlos fomentando la creatividad figurativa del alumnado. Explicar las instrucciones para jugar en otra sesión. **EC, CF, JI**

12ª SESIÓN

- Si se montaron los juegos de dados en la sesión anterior, comenzar a jugar con ambos. Si se han comprado y se jugó, realizar juego de palabras (Logogrifos o pirámide de palabras **CL** . Se encuentran contenidos en la carpeta de enriquecimiento curricular-Lengua).

- Mandalas **EC, CF**

13ª SESIÓN

- Jugar y realizar pentaminós. **EC, CF**
- Repasar los sombreros de Bono aplicándolo a un problema que haya surgido. **EC, RR**
- Actividad que siga de la programación de educación emocional. **EE**

14ª SESIÓN

- Jugar a los acertijos (grandes y pequeños) (un alumno elige un acertijo y será el que lo lea a sus compañeros, el que adivine es el que leerá el siguiente y así sucesivamente). **EC**
- Problemas de desarrollo del pensamiento divergente (grandes). **EC**
- Juego inteligente: CONECTA 4 Y RUMMIKUB. (se irá rotando). **EC, JI**

15ª SESIÓN

- Contenido alternativo al currículo, por ejemplo, aprendizaje del diccionario de lengua de signos español dactilológico y producción de sus nombres y el de sus compañeros. (Otro día puede dedicarse a otro contenido alternativo al currículo como por ejemplo: fotografía, elaboración de recetas de cocina, etc.)
- Ejercicios de Memoria: a través de trabalenguas. Se lee y se reproduce sin mirar. El resto de alumnos puntuarán los fallos. Gana el que menos fallos tenga. **EC**

OTRAS IDEAS Y RECOMENDACIONES

- Cada una de las actividades presentadas admiten cambios ya que son actividades tipo.

- Se recomienda la siguiente bibliografía para la planificación de más sesiones para este aula:
PROGRAMA JUEGO: JUEGOS COOPERATIVOS Y CREATIVOS PARA GRUPOS DE MAITE GARAIGORDOBIL LANDAZABAL, PIRAMIDE, 2005. Un ejemplo de actividades contenidas en esta colección son los siguientes:

Alternativa a Story Cubes:

Hacer grupos dentro del mismo aula enriquecida. Cada grupo tira los dados y deben inventar entre ellos una historia con lo que les ha salido. Una vez inventada con título y todo deben crear viñetas donde se cuente la historia de forma gráfica, sin frases ni nada. Las crean, colorean etc. Cuando estén listas deben presentárselas al resto de grupos para que adivinen la historia, y por tanto, coloquen las viñetas en orden.

Esta actividad llevará varias sesiones. Vosotras las organizáis como mejor os venga. Por ejemplo: un día, en el primer tramo inventan el cuento por grupos y en siguiente hacen otra actividad diferente. En otra semana hacen las viñetas, etc.

Autoconcepto (Enriquecimiento emocional):

Cada alumno recibe un folio con un nombre arriba de uno de sus compañeros. En una 1ª fase se tiene que describir a ese compañero, incluyendo características físicas, cualidades positivas, ropa que visten o suelen vestir, datos anecdóticos que sirvan para identificar al compañero, etc. No negativos.

En una 2ª fase todos los alumnos se ponen en un círculo y entregan sus descripciones al profesor. Este lo lee y los alumnos deben adivinar de quién se trata. Esta actividad está muy bien para la 1ª sesión de este grupo que ya se conoce.

Creatividad figurativa y percepción:

Se forman parejas. Uno tiene un folio en blanco y el otro un folio con figuras geométricas (planificar esto antes). Este alumno que tiene el folio con las figuras geométricas dicta estas figuras al compañero con el folio en blanco y se comparten impresiones. Luego se cambian los papeles.

Creatividad figurativa por equipos:

Se forman equipos de 4 (o de los que se pueda). Cada grupo creará una obra de arte con formas geométricas. Una vez hecha debatirán el tema de la obra. A continuación, recortarán la obra como si fuera un puzzle y los otros grupos deben montarlos.

- El trabajo en el aula enriquecida puede combinar estas actividades de enriquecimiento junto con una investigación realizada por el grupo. Para ello es importante que se investigue sobre un tema de interés para el alumnado (para ello se pueden analizar los cuadernos de experimentos entregados en las carpetas).

Una vez seleccionado el tema de interés se establecerán los pasos del método científico necesarios para llevar a cabo la investigación:

1) Establece una pregunta:

Haz preguntas sobre observaciones que el alumnado realiza sobre experimentos o hechos de su vida cotidiana. Posteriormente, anima a los alumnos/as a decidir cuál es la pregunta que más problemas les plantea de cara a que se seleccione esa pregunta para la investigación "científica".

2) Investigación:

Tras establecer lo que quieren investigar, los alumnos analizan libros, revistas, internet, entrevistas a especialistas, etc. para reunir tanta información como sea posible.

3) Hipótesis:

Una vez recopilada la información a través de la investigación, cada alumno sigue el método científico al afirmar una hipótesis. Esta conjetura se indica generalmente como "Si yo...(hago esto) entonces...(esto) va a suceder.

4) Experimentación:

Es el momento de poner a prueba la hipótesis con un experimento que tiene como objetivo descubrir si la hipótesis es verdadera o falsa. Los experimentos deben tener una variable independiente, otra dependiente y un control. La variable independiente es la parte del experimento que cambia en este. La variable dependiente se produce en respuesta a los cambios en la variable independiente. El control es la parte del experimento en el que no hay una variable independiente y permite una comparación de los resultados en el experimento.

5) Análisis y conclusión:

A continuación se analiza la información o los datos obtenidos de los experimentos para concluir si la hipótesis resultó ser verdadera o falsa. Si los resultados indican que es falsa, se debe investigar para obtener información adicional, formulad una hipótesis diferente y seguid adelante con el método científico de nuevo. Si la hipótesis original es correcta, repite el experimento para confirmar los resultados.

6) Comunicación de resultados:

El alumnado deberá comunicar los resultados de sus experimentos. Deben hacerlo a través de informes de clase, demostraciones y exhibiciones en feria de ciencias y concursos en el centro o fuera de este. El conocimiento del alumnado sobre sus investigaciones debe quedar recogido también en los diarios de investigación y registros.

Se remite al apartado proyectos correspondiente a la web del programa ANDALUCÍA PROFUNDIZA. En esta web se pueden encontrar investigaciones realizadas por alumnado de los centros públicos de Andalucía participantes en el mismo. <http://profundiza.org/>

