

ITINERARIOS DE EDUCACIÓN INFANTIL

A continuación, encontraréis la explicación de los diferentes bloques de actividades que contienen los Grupos de Entrenamiento Glifing de Educación Infantil. Cada uno de ellos explica qué trabajamos directa e indirectamente.

Al final del documento podréis ver el recorrido que seguimos y el orden de las sesiones propuesto por Glifing. No obstante, es un recorrido flexible que se puede ir haciendo en función del grupo y de su ritmo de aprendizaje.

DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

1) ATENTOS

Trabajan las siguientes habilidades:

- Atención
- Comprensión oral de las instrucciones
- Memoria: importante recordar la instrucción
- Flexibilidad cognitiva: hemos de cambiar la instrucción



2) PALMASIL

Diseñadas para trabajar el vocabulario, la segmentación silábica y conciencia fonológica a través del clásico juego de picar las sílabas.

Trabajan las siguientes habilidades:

- Comprensión oral de las instrucciones
- Vocabulario: dedicaremos el tiempo necesario a unificar el nombre de asignación de las imágenes presentadas.
- Conciencia fonológica: trabajan la segmentación silábica, parte de esta dimensión, fundamental para entender el significado de la sílaba, elemento modular de la lectura.
- Inhibición: Se tiene que controlar la velocidad de nuestra respuesta para coordinarnos con el resto del grupo- clase.

3) CONCIENCIA FONOLÓGICA

Son actividades pensadas para fortalecer la conciencia fonológica, la detección de rimas, la memoria y la identificación de las grafías.

A partir de la presentación de grupos de 3 imágenes, se tiene que consensuar el nombre que daremos a cada imagen. Los nombres de las tres imágenes siempre riman, desaparece una de las tres imágenes y los niños deben recordar qué imagen era.

Después de estas actividades se ha añadido la actividad de las burbujas, donde picaremos la estructura trabajada con las rimas anteriores.

4) AGRUPEMOS

Trabajan las siguientes habilidades:

- 1- Comprensión oral de las instrucciones
- 2- Vocabulario por categoría semántica: colores, formas, transportes, animales, etc. Poniendo especial atención a la categorización basada en una serie de preguntas.

Cuando salen los ítems, dedicamos el tiempo necesario a hablar de los objetos que presentamos. Para aprender a categorizar, los niños deben saber definir los elementos en función de su categoría: de qué color son, qué forma tienen, para qué sirven...

Las categorías tienen un poder conceptual dado que tienen la capacidad de reunir grupos de conceptos y subcategorías. También inician el proceso de establecer relaciones entre conceptos.

Para la ciencia cognitiva, la categorización es uno de los aspectos más importantes para entender cómo funcionan los procesos del conocimiento. La capacidad de categorizar permite al ser humano reconocer cosas, sin la necesidad de haberlas visto anteriormente. Gracias a la categorización aprendemos de la experiencia y podemos unificar objetos, situaciones, que se presentan con características particulares.

Al mismo tiempo, se incluyen aspectos de flexibilidad cognitiva, dado que dos elementos pueden pertenecer al grupo de las cosas verdes; y al mismo tiempo pertenecer a otros grupos diferentes, ya que uno es comida y un polígono a la vez, por ejemplo.

- 3- Pensamiento crítico: tenemos que pensar qué agrupa las imágenes que hemos conocido y qué las diferencia. Primero nos lo darán y solo tendremos que seleccionar para seguir pensando para nosotros mismos cuales son las características que nos permiten definir la categoría.
- 4- Inhibición
- 5- Atención sostenida y concentración
- 6- Meta cognición

Las sesiones Agrupemos reforzarán las funciones ejecutivas a través del juego.

- Aumento del vocabulario
- Conocimiento de las categorías conceptuales
- Mejora de la atención sostenida
- Estimulación de la memoria de trabajo
- Desarrollar la capacidad de observación y auto interrogación
- Desarrollar la flexibilidad cognitiva
- Estimular la capacidad de resolución de problemas
- Autocontrol

5) SUENAN IGUAL Y FONO JUEGOS

Se han diseñado para fortalecer la conciencia fonológica, la detección de sílabas, la segmentación y el vocabulario. Cada sesión presenta dos secuencias de conceptos relacionados con los proyectos que se han trabajado, la época del año en la que nos encontramos y las características de estas.

Trabajamos las siguientes habilidades:

- Comprensión oral
- Vocabulario
- Conciencia fonológica: la sílaba, las palabras presentadas a cada grupo de imágenes que se deben segmentar, buscar su representación gráfica y omitir la determinada sílaba.
- Inhibición
- Reconocimiento de las grafías: el niño tiene la posibilidad de parar la atención a las grafías y reproducir el sonido que se está trabajando.
- Meta cognición: se tendrán que responder unas preguntas sobre la dificultad que hemos encontrado en la sesión.



6) LOGIKA

Estas sesiones trabajan las siguientes habilidades:

- Capacidad de relacionar por orden, por equivalencia y por otros criterios.
- Deducción y preparación del camino para la abstracción.
- Vocabulario.

*La INHIBICIÓN, principal mecanismo de autocontrol

En muchas de las sesiones de educación infantil, encontramos a nuestros amigos Glif y Bet. Estos dos hermanos nos ayudaran a regular la participación del grupo, así como fortalecer la capacidad de inhibición, principal mecanismo de autocontrol y una de las habilidades que correlacionan con el éxito académico.

El control de la inhibición (Ozonoff y Strayer, 1997) es la habilidad de controlar nuestra conducta resistiéndose las fuertes inclinaciones en realizar una conducta que viene más de gusto o que es más habitual, substituyéndola por otra, que no viene de gusto o no es habitual, pero que conviene en un momento concreto, por ser más apropiada o necesaria.

En esta línea, también forma parte del autocontrol la habilidad que nos permite focalizar y mantener la atención en una tarea, evitando las distracciones que puedan suscitar otros estímulos provocados por nuevos intereses.

La inhibición permite cortar conductas que a veces han sido automatizadas y que, por este motivo, se convierten en la respuesta primera y fácil. Ese lo que nos permite callar y pensar antes de actuar, respetar el turno de los compañeros y dar espacio a los demás.

Con estos reguladores externos, Glif y Bet, los niños tendrán una guía para:

- Tener tiempo para pensar, los que son más lentos.
- Aprender a respetar el turno de los demás, los que son más rápidos.



Glif nos hará PARAR Y PENSAR



BET nos hará HABLAR

ITINERARIOS DE EDUCACIÓN INFANTIL	
P4	P5
ATENTOS 01	AGRUPEMOS 01
ATENTOS 02	AGRUPEMOS 02
ATENTOS 03	AGRUPEMOS 03
PALMASIL 01	SUENAN IGUAL 01
PALMASIL 02	SUENAN IGUAL 02
PALMASIL 03	SUENAN IGUAL 03
CONC.FONOLÓGICA 01	FONO JUEGOS 01
CONC.FONOLÓGICA 02	FONO JUEGOS 02
CONC.FONOLÓGICA 03	FONO JUEGOS 03
ATENTOS 04	LOGIKA 01
CONC.FONOLÓGICA 04	LOGIKA 02
PALMASIL 04	LOGIKA 03
ATENTOS 05	AGRUPEMOS 04
CONC. FONOLÓGICA 05	SUENAN IGUAL 04
PALMASIL 05	FONO JUEGOS 04
ATENTOS 06	LOGIKA 04
CONC. FONOLÓGICA 06	AGRUPEMOS 05
PALMASIL 06	SUENAN IGUAL 05
ATENTOS 07	FONO JUEGOS 05
CONC. FONOLÓGICA 07	LOGIKA 05
PALMASIL 07	AGRUPEMOS 06
ATENTOS 08	SUENAN IGUAL 06
CONC. FONOLÓGICA 08	FONO JUEGOS 06
PALMASIL 08	LOGIKA 06
ATENTOS 09	AGRUPEMOS 07
CONC.FONOLÓGICA 09	SUENAN IGUAL 07
PALMASIL 09	FONO JUEGOS 07
ATENTOS 10	LOGIKA 07
CONC. FONOLÓGICA 10	SUENAN IGUAL 08
PALMASIL 10	FONO JUEGOS 08
	LOGIKA 08
	SUENAN IGUAL 09
	FONO JUEGOS 09
	DEFINIMOS 10
	SUENAN IGUAL 10
	FONO JUEGOS 10
	DEFINIMOS 02
	SUENAN IGUAL 11
	FONO JUEGOS 11
	SUENAN IGUAL 12
	FONO JUEGOS 12
	FONO JUEGOS 13