

LA CAJA DE PENSAR



ÍNDICE

1. Nuestra clase
2. Objetivos y competencias
3. Área del currículo
4. Recursos y materiales
5. Desarrollo temporal
6. Valoración de la experiencia
7. Resultados y conclusiones



LA CAJA DE PENSAR

La experiencia de juego que vamos a describir a continuación se lleva a cabo en nuestra escuela de Torla. Formamos parte del **Colegio Rural Agrupado Alto Ara**, en el Pirineo Aragonés, el cual agrupa las escuelas de cuatro pueblos de la zona: Torla, Broto, Fiscal y Boltaña.

1. Nuestra clase

Los alumnos del colegio de **Torla** se distribuyen en tres niveles: por un lado Infantil, en otro aula se encuentran los alumnos de 1º a 4º de EP y en la nuestra aprendemos los alumnos de 5º y 6º.

Somos una escuela **inclusiva**, que trabaja desde el desarrollo individual de cada alumno. En nuestra clase se encuentran escolarizados **ocho alumnos en total**, cuatro de 5º y cuatro de 6º, de los cuales dos son alumnos con necesidades educativas especiales por presentar el Síndrome X-Frágil y, por tanto, trabajan a partir del nivel concretado en sus adaptaciones curriculares individuales significativas.

Cada alumno cuenta con un ritmo de aprendizaje diferente, así que necesitamos contar con proyectos en el aula en los que, de manera autónoma, sigamos desarrollando nuestras capacidades a la vez que nuestros maestros puedan responder a las necesidades de todos los compañeros. La autonomía y el trabajo cooperativo son fundamentales en nuestras aulas.

2. Objetivos y competencias

El hecho de encontrarnos con tal diversidad de niveles hace que el principio de **individualización de la enseñanza** se consiga a partir del desarrollo de experiencias motivadoras adaptadas al desarrollo cognitivo de cada alumno, tratando con ello de fomentar, a partir de diferentes experiencias, la capacidad de **Aprender a Aprender** así como la **Autonomía e Iniciativa Personal** de cada alumno.

En este sentido, en el centro tratamos de desarrollar en nuestro alumnos las citadas competencias básicas a partir de sus inquietudes y teniendo siempre en mente la motivación por el aprendizaje. Por ello, el centro lleva unos años trabajando por **Proyectos y sin libros de texto** en diferentes áreas.

Por otro lado, actualmente en nuestro centro, nos encontramos aplicando un programa para desarrollar las **Habilidades Sociales y Emocionales** de nuestros alumnos que, de manera transversal, también se trabajan con este proyecto.

El desarrollo personal y la autoestima están muy relacionados con las **capacidades de resiliencia y tolerancia a la frustración** que fomentamos con nuestros juegos matemáticos ya que, por definición, *“la resiliencia es la capacidad de afrontar la adversidad saliendo fortalecido y alcanzando un estado de excelencia profesional y personal”*.

Por todo ello, con nuestra **“CAJA DE PENSAR”** **tratamos de conseguir con nuestro alumnos los siguientes objetivos:**

- Desarrollar procesos cognitivos básicos fundamentales para el desarrollo de las funciones ejecutivas del cerebro encargadas de planificar, anticipar y organizar las tareas, entre otras tareas determinantes para el aprendizaje autónomo y significativo.
- Aumentar la capacidad de atención sostenida ante tareas de reconocimiento visual.
- Favorecer la capacidad espacial y viso manual a través del juego.
- Fomentar la autonomía ante la resolución de retos mentales.
- Mejorar la resiliencia y la tolerancia a la frustración para mejorar la autoestima y la autonomía ante las tareas.

3. Área del currículo

Aunque los citados procesos podrían encontrarse mayormente relacionados con el área de **Matemáticas** se consideran fundamentales para un desarrollo global del resto de aprendizajes por lo que no podríamos enmarcar la experiencia únicamente con el área de Matemáticas. De hecho utilizamos el recurso en prácticamente todos los momentos en los que disponemos de momentos de espera y recreo.

4. Recursos utilizados

Entre otras estrategias llevadas a cabo en el aula, en los momentos en los que los alumnos deben esperar porque ya han terminado la tarea utilizamos nuestra **“Caja de Pensar”**. Se trata de un maletín que contiene juegos matemáticos, seleccionados según la edad de los chicos y pensados a partir de sus intereses y necesidades.

De este modo se sienten motivados a terminar las tareas de manera eficaz y a la vez desarrollan Procesos Cognitivos Básicos como **atención, percepción, memoria y razonamiento**, fundamentales para el desarrollo global de sus capacidades.

Estos son los juegos que contenía nuestra Caja a principio de curso:



Pentominó



Puzzles



Cubos Rubik



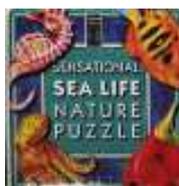
Tantrix



Tangram



Piramide mágica



Lagoon



Coco Crash



Clavos enlazados



4T

A medida que hemos ido completando los “Retos lógicos” nos registramos en la siguiente tabla, de modo que podemos ir planificando cual será el próximo que queremos superar. Se trata de conseguir realizarlos todos teniendo la superación personal como índice competitivo.

The image shows a hand-drawn grid titled "LA CAJA DE PENSAR" (The Thinking Box). The title is written in purple, bubbly letters at the top. Below the title is a header row containing ten small, colorful icons: a globe, a puzzle, a map, a person, a clock, a person, a person, a person, a person, and a person. The grid itself consists of 10 columns and 10 rows, with the top-left cell being empty. The grid is surrounded by a decorative border of yellow and green diagonal lines.

Aquí podemos ver nuestra Caja y alguno de nuestros momentos de juego:





Estos son algunos de los juegos que hemos ido añadiendo a lo largo del curso:



Go



Torre de Hanoi



IQ FIT

5. Temporalización

Como ya hemos ido indicando a lo largo del documento, la temporalización está determinada por momentos en los que la programación del resto de áreas precisa de momentos de atención individualizada a determinados alumnos, siempre que se haya respondido a los objetivos planteados con el resto y, que por sus características individuales, finalizan sus tareas más rápido. También utilizamos nuestra “Caja de Pensar” para momentos de recreo y como iniciación a determinadas tareas que precisan de concentración previa a la ejecución de la tarea.

Esta actividad se ha llevado a cabo desde comienzo del curso y se está desarrollando a lo largo de todo él ampliando con diversos juegos y determinando qué juegos son los que les resultan más inquietantes a los alumnos.

6. Valoración

Nuestra “Caja de Pensar” está pensada para diferentes niveles ya que nuestros alumnos presentan grandes diferencias de capacidad en este aspecto. Así, contamos con alumnos que son capaces de resolver el Cubo de Rubik y en cambio otros se sienten muy motivados con los puzles de tres dimensiones y los juegos de atención. Otros juegos están enfocados a nuestros alumnos con necesidades educativas especiales sin que por ello sean exclusivos para ellos consiguiendo de este modo un ambiente inclusivo entre los alumnos y un desarrollo de las diferentes capacidades a varios niveles. La diversidad fomenta que el aprendizaje cooperativo surja espontáneamente entre ellos. Observamos conductas de equipo pese a ser retos individuales. La no competitividad entre ellos hace que se animen a realizar los que aún no han conseguido y su denominada “zona de desarrollo próximo” se ve reflejada en este tipo de actividades.

Continuamente nuestros alumnos nos piden que amplíemos los juegos de caja por lo que percibimos su interés y motivación. Hemos valorado muy positivamente esta actividad dentro del aula ya que además estamos ofreciendo una opción de ocio fuera de la escuela diferente a lo que se encuentran la gran mayoría de los alumnos de la sociedad en la que vivimos. Creemos que fomentar este tipo de retos mentales en los que los alumnos deben superarse a sí mismos, aumentar su resistencia a la frustración y por ello desarrollar su capacidad de esfuerzo ante las tareas difíciles es muy positivo para su desarrollo personal y escolar a lo largo de su desarrollo.