



Título: “Juegos, emoción y aprendizaje”

Autoras: Antonia Estefanía Santana Díaz

Laura Osácar Chacón

M^a Trinidad González Curbelo

CEIP COSTA TEGUISE

Con este Roll Up pretendemos dar difusión e invitar a la reflexión sobre el impacto positivo que tiene la práctica deportiva, en este caso la práctica de deportes de riesgo, en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por un lado repercute en el desarrollo de habilidades, actitudes y emociones, favorecedoras del aprendizaje y la consecuente interiorización de competencias imprescindibles, no solo para afrontar con éxito la realidad social que conformamos, sino para ser agentes de cambio de la misma. Esto nos lleva a entender, tal y como apunta Francisco Mora, que lo que mejor se aprende es aquello que se ama, aquello que te dice algo, aquello que, de alguna manera, resuena y es consonante con lo que emocionalmente llevamos dentro.

Y por otro lado, potenciamos el descubrimiento de alternativas de ocio que fomentan la adquisición de hábitos de vida saludables.

Practicar estos deportes genera en el alumnado la búsqueda de placer a través de una actividad donde hay una liberación psíquica y física de la famosa triada (adrenalina, dopamina y serotonina) aumentando la autoestima, entendida ésta, según la National Association for Self-Esteem, como la experiencia de tener capacidad para enfrentar los desafíos de la vida.

La autoestima, por tanto, facilita el proceso de aprendizaje del alumnado en la medida en que ganará seguridad en sí mismo, se sentirá más competente, valioso y capaz de tomar decisiones propias según lo que mejor le convenga.

Parfraseando a Imma Marín: *“El juego es emoción, y sin emoción no hay aprendizaje”*.

The purpose of this Roll Up banner is to intend to disseminate and invite reflection on the positive impact that sports practice has, in this case, we focus on the practice of high-risk sports, in the teaching-learning process.

It has an impact on the development of skills, attitudes and emotions, which favor learning and the consequent internalization of essential competences, not only to face the social reality we shape successfully, but also to be agents of change in it. This leads us to understand, as Francisco Mora points out, what is best learned is what you love, what tells you something, what resonates and is consonant with what emotionally we carry within.

Besides, we promote the discovery of leisure alternatives that promote the acquisition of healthy life habits.

Practicing these sports generates in students the pursuit of pleasure through an activity where there is a psychic and physical release of the famous triad (adrenaline, dopamine and serotonin) increasing self-esteem, understood this, according to the National Association for Self-Esteem, as the experience of being able to face the challenges of life.

Self-esteem, therefore, facilitates the learning process of students to the extent that they will gain confidence in themselves, they will feel more competent, valuable and capable of making their own decisions according to what best suits them.

Paraphrasing Imma Marín: "The game is emotion, and without emotion there is no learning"



**EN BUSCA DE LA SEROTONINA...
SIN NEUROTRANSMISORES FELICES
NO HAY APRENDIZAJE.**

¿VIENES AL MULTIAVENTURAS?

EL JUEGO SE ADAPTA COMO UN GUANTE A LA ESTRUCTURA EMOCIONAL Y MOTIVACIONAL DEL SER HUMANO, ¡APROVÉCHEMOSLO!

LOS DEPORTES EXTREMOS CONTRIBUYEN A LA AUTOCONFIANZA Y SATISFACEN LA NECESIDAD DE AVENTURA Y DE RIESGO, PUDIENDO CONVERTIRSE ADEMÁS EN UNA ALTERNATIVA AL OCIO MARGINAL PARA LOS JÓVENES.

BRINDA PLACER

DESPIERTA EL RETO

FOMENTA UNA VIDA SANA

AUMENTA LA AUTOESTIMA

ENCIENDE LA ESTIMULACIÓN

PROPORCIONA SATISFACCIÓN

MEJORA EL DESARROLLO

OFRECE OPORTUNIDADES DE AUTOSUPERACION

GENERA ADRENALINA

PROPICIA SONRISAS

OFRECE AVENTURA

POTENCIA LAS DESTREZAS

**ANÍMATE A INTEGRAR ESTRATEGIAS DE JUEGO EN TU METODOLOGÍA...
USA MÁS EL PATIO Y LOS RECURSOS LÚDICOS DE LOS QUE DISPONE TU CENTRO!!**



“Un enfoque emocional es nuclear para aprender y memorizar y, desde luego, para enseñar”

(Francisco Mora)

INTRODUCCIÓN

Cada vez es más destacable la necesidad de una educación de calidad, que logre aportar a los niños y las niñas la motivación necesaria para querer formarse y evolucionar como personas y ciudadanos críticos.

Es por ello que los maestros y las maestras, en busca de la innovación pedagógica, deben estar en continua formación. Para ello deben rebuscar en el pasado, en aquellos que ya buscaron esta innovación e informarse y formarse en distintos métodos y maneras de actuación que surgen en la actualidad.

El currículo, sobre el que basamos nuestra actuación en el aula, nos “ilumina” mostrándonos la importancia de las asignaturas de carácter teórico, dando gran valor a las ciencias matemáticas, a la lecto-escritura y al conocimiento del entorno, pero ¿no nos estamos olvidando de algo?

No queriendo quitar importancia a estas materias que el currículo quiere resaltar, en esta ocasión queremos mostrar la importancia de las actividades que implican el movimiento y la expresión de las emociones de los niños y niñas, elemento indispensable como punto de partida para el aprendizaje. La enseñanza que tenga en consideración la actividad cerebral ha de fomentar enfoques interdisciplinares que incluyan el movimiento y la actividad física, nuestra salud física y mental así lo requiere.

Estas actividades a las que nos referimos, basadas en el movimiento, tradicionalmente son incluidas en el área de la educación física. No obstante, partiendo de la premisa mencionada anteriormente, de que el movimiento es imprescindible en el proceso de enseñanza aprendizaje, se hace necesario incluir actividades de este tipo de manera transversal y no limitar el tiempo dedicado a ello a la prescripción curricular. Por todo ello, en este Proyecto de Multiaventura se integran todas las áreas y no solo la de Educación Física, contextualizándolo en ambientes de acción y aventura donde se trabaja el movimiento, la

motivación, la autoestima positiva, la autoconfianza, la socialización, el trabajo en equipo... como punto de partida para los aprendizajes descritos en el currículo en las diferentes áreas.

La prestigiosa neurocientífica Sarah-Jayne Blakemore explica como un pequeño estudio que se llevó a cabo en Inglaterra demostró que los niños que dedicaron sólo 5 minutos a realizar ejercicios sencillos (como agitar los brazos o saltar sin desplazarse) antes de la clase mejoraban su rendimiento. La motivación les hacía asimilar conceptos de forma más eficaz que cuando no realizaban los ejercicios. En la misma línea, Tomás Ortiz sugiere la realización de una serie de ejercicios antes de empezar la clase, algo parecido al calentamiento realizado antes de una práctica deportiva. Estos ejercicios permitirían a los niños y niñas no sólo mejorar su rendimiento, sino también predisponerlos física y psicológicamente para la actividad que vayan a realizar, fomentando una mayor motivación y atención hacia la misma.

OBJETIVOS

Con la finalidad de la realización de que esta propuesta didáctica pueda desarrollarse en el centro, es necesario profundizar, tanto en las características que presenta el alumnado de Ed. Primaria (desarrollo evolutivo), como en la manera de llevar a cabo y desarrollar una propuesta con estas peculiaridades.

Es por esto que es imprescindible tener presentes unos objetivos que son la guía de la realización de este trabajo. Estos son:

- Concienciar de la necesidad de innovación y continua renovación pedagógica y metodológica en la actuación diaria en las aulas.

- Impulsar al profesorado a diseñar una propuesta didáctica basada en la creatividad y libertad de los alumnos y alumnas para aprender sobre ellos mismos y el entorno que les rodea., con la actividad física como protagonista y desencadenante de la emoción (facilitadora del aprendizaje).
- Conocer y profundizar sobre los criterios que rigen las metodologías de espacios de acción y aventura en los ambientes de aprendizaje, para poder llevarlos a cabo con seguridad.
- Evaluar la viabilidad de la propuesta didáctica y su impacto en la educación del alumnado.

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA

Los principios metodológicos que se deberán tener en cuenta en las situaciones de aprendizaje que surjan de este proyecto, tendrán un enfoque preventivo, competencial, empoderador y capacitador. A través de una metodología eminentemente lúdica, práctica y adecuada a las necesidades del alumnado. Libertad para manifestar iniciativa y autonomía. Partir de las características individuales del alumnado y sus conocimientos previos, que tenga en cuenta la participación del alumnado con NEAE, facilitando la inmersión educativa de todos los alumnos y las alumnas y partiendo del principio de inclusión.

El profesorado deberá contemplar la diversidad del alumnado del grupo/clase y favorecerla por lo que representa como riqueza, pues tiene gran importancia para la construcción de relaciones positivas y el fomento de la participación e interacción entre iguales, aspectos que indiquen directamente en el desarrollo integral del alumnado. Las metodologías lúdicas van a ofrecer la posibilidad de servir a los fines de la educación desde una respuesta educativa que

va a tener en cuenta a los alumnos desde su individualidad, poniendo en marcha así uno de los principios de la atención a la diversidad.

En definitiva, una metodología cuyos ejes sean la dinamización, motivación, participación, comunicación e interacción. Una metodología que parte de la participación activa de todos los agentes implicados desde un enfoque claramente colaborativo, aquella en la que el alumnado participe en las actividades al tiempo que construye y adquiere nuevos conocimientos.

No enfocaremos el objetivo de las actividades en la memorización y la atención, puesto que son habilidades que se activarán y entrenarán de manera natural por el propio interés que suscita la tarea en el alumnado.

Con esta metodología se pretende conseguir un aprendizaje significativo y relevante, que sea útil para el alumnado ya favorecedor de la escuela inclusiva. Se deberán llevar a cabo actividades de carácter grupal y que requieren de una experimentación continua con los elementos del Proyecto de Multiaventura.

TEMPORALIZACIÓN

Podría definirse nuestra propuesta de intervención como un programa que comprenderá diversas actividades que pretenden formar parte de la filosofía del centro, por lo que aspiramos a crear, entre todos, una serie de acciones y recursos que pasen a formar parte de la vida del centro a lo largo de diferentes cursos escolares.

PROCESO EVALUADOR DEL PROYECTO

Es necesario a la hora de abordar un nuevo proyecto, plantear el proceso evaluador que llevaremos a cabo, pues la evaluación es un componente ineludible de todo proyecto educativo que aspira a ser válido y eficaz. Se debe contemplar la evaluación desde su proceso de planificación o programación hasta el impacto logrado. No debe, pues, constituir una acción puntual llevada a cabo en un solo momento de su desarrollo; por el contrario, ha de ser inherente al desarrollo del propio proyecto en sus diferentes fases y debe estar permanentemente presente desde antes, incluso, de su implantación, como una investigación en la acción.

Pueden considerarse, con carácter general, tres momentos para evaluar: inmediatamente después de su elaboración (antes de pasar a su puesta en práctica), en su ejecución o desarrollo; y después de su realización.

Esta evaluación ha de plantearse, con una finalidad esencialmente formativa, lo que implica que ha de llevarse a cabo con el propósito de utilizarla para mejorar los resultados, para optimizar el proceso de ejecución, subsanar las deficiencias presentes en él y, si fuera preciso, para reconsiderar los objetivos propuestos con vistas a una próxima puesta en práctica.

Enfatizar el concepto de evaluación a modo de reflexión y de análisis, como si de un control de calidad del proyecto se tratase.