

CASO 3

Desde o perfil de persoal Técnico Superior de Educación Infantil, deseñe unha proposta de xogo heurístico para o alumnado de 1-2 anos. Teña en conta que un dos nenos de 2 anos ten Síndrome de Down.

A Escola Infantil Municipal na que se desenvolverá a programación é de dúas liñas. Conta con: unha graduada mestra en Educación Infantil, sete persoas técnicas superiores de Educación Infantil.

A maiores das respectivas aulas, a escola conta cun patio exterior (con balancíns, horto escolar, etc.) así como cunha aula de aproximadamente 50 metros cadrados usada como aula polivalente. Tamén existen outras dúas salas máis pequenas destinadas a comedor e a espazo de relaxación, biblioteca infantil e escola de nais e pais (con coxíns e colchonetas así como cadeiras altas de adultos).

Faga unha proposta axustada fundamentada pedagóxica e legalmente.

Proposta de resolución do suposto

Introdución

Contextualización

- Na especialidade de Intervención Sociocomunitaria

Competencias TSEI e módulos máis relacionados:

- Módulo de Desenvolvemento cognitivo e motor
- Módulo de proxecto de atención á infancia
- Módulo FCT

- Etapa de Educación Infantil, 1º ciclo

Características das crianzas de 2º de Educación Infantil con 1-2 anos. Podemos aludir a elas de nivel xeral pero focalizando sobre todo no referido ao xogo. Información sobre as propostas de xogo na etapa de infantil especialmente no cesto dos tesouros, e no xogo heurístico como a súa continuación.

Importancia de coñecer e potenciar o desenvolvemento cognitivo e motor nas crianzas para facer unha proposta axustada. Pero non todo o alumnado segue o mesmo ritmo de desenvolvemento, de aí a necesaria **atención á diversidade (orde 8 de setembro de 2021 pola que se desenvolve o decreto 229/2011 de 7 de decembro)**, coordinación coas familias así como coordinación coa **Rede Galega de Atención Temperá (decreto 183/2013, do 5 de decembro)**.

- Contexto concreto: Escola de Educación Infantil (características e requisitos)

Organización interna dunha Escola Infantil (localización, Proxecto educativo, regulamento interno, horarios e servizos, rateos seguindo o **decreto 329/05 de 28 de xullo**)

Ratio máximo de **13 nenos/as por educador** para a etapa de 1 a 2 anos. Tendo en conta que na escola hai unha graduada mestra en Educación Infantil e sete Técnicos Superiores en Educación Infantil, podemos organizar adecuadamente os recursos humanos para garantir o ratio adecuado, tanto en termos de seguridade como de calidade.

Resolución da temática a abordar

O **xogo heurístico** é unha actividade fundamental para a etapa de 1-2 anos, baseada na manipulación de obxectos de diferentes materiais e formas, co obxectivo de estimular a curiosidade, a exploración e o desenvolvemento cognitivo e motor.

O xogo heurístico, inspirado nas teorías de Elinor Goldschmied, ofrece ás crianzas a posibilidade de experimentar libremente coa mestura de obxectos sen unha finalidade concreta, promovendo o desenvolvemento autónomo e a exploración. Baséase nos principios de individualización, socialización e xogo activo, tal como recolle o currículo de educación infantil.

Podemos deseñar unha sesión / obradoiro: debe estar contemplado dentro da Proposta Didáctica e na PXA. Teremos en conta o RRI e a organización espacial da escola así como os **recursos materiais e humanos** para poder realizar o obradoiro.

Material: caixas de cartón, botes metálicos, tapóns de plástico, teas de diferentes texturas, pedras pulidas, obxectos de madeira, entre outros. (material cotiá, reciclado, de orixe natural...) Estes materiais deben ser seguros e de tamaño adecuado para evitar riscos de asfixia. Ademais de ter en conta o catálogo de material e equipamento co que conta a escola.

Persoal: máximo dous proxenitores por neno/a e todas as persoas titoras de cada aula. (previa inscrición da familia unha semana antes por cuestións organizativas).

Temporalización: Podemos temporalizar o obradoiro como unha actividade a levar a cabo semanalmente en horario de 10 a 11.

Para a experimentación en familia, elaborárase un calendario de obradoiros de xogo para as tardes dos venres aberto ás familias para poder acudir e realizar o obradoiro conxuntamente.

Organización espacial: Aula polivalente de 50 metros cadrados, onde se distribuirán os materiais en recantos para facilitar a libre circulación e manipulación das crianzas.

Obxectivos (partindo do curriculum de cada unha das áreas)

1. **Estimular a curiosidade e exploración** a través do uso de materiais diversos.
2. **Fomentar o desenvolvemento cognitivo e motor**, proporcionando oportunidades de manipulación.
3. **Promover a autonomía** na elección e uso dos materiais dispoñibles.

Contidos: Traballaremos (exemplo), e tendo en conta os bloques de contido de cada unha das tres áreas de EI. Todos os contidos que poñamos deberían conter, ao igual que os obxectivos, un perfil máis conceptual, máis procedimental e máis actitudinal. Aínda que se traballen de xeito global, é importante incluír de todas as clases na proposta para facela realista.

Competencias clave, educación en valores, convivencia...

Principios e autores referentes: basearémonos nos principios que establece o currículo: individualización, globalización, socialización, o xogo como elemento clave do ensino en EI, a confianza e o afecto....

COMPLETAR con bloque común de orientacións metodolóxicas: PLUS

Atención á diversidade. *completar cando vexamos bloque de desenvolvemento*

O síndrome de Down é a principal causa de discapacidade intelectual, trátase dunha triomía do cromosoma 21 e é facilmente identificable polo seu fenotipo: mans pequenas, baixa estatura, hipotonía muscular, ollos rasgados, macroglosia...

A súa diagnose é sanitaria a través de probas "screening", ADN fetal, amniocenteis... (prenatal), no momento do parto (perinatal) ou a través do fenotipo ou do cariotipo (postnatal con estudo cormosómico).

O grao de discapacidade intelectual e variable, presentan dificultades na atención sostida, retraso no desenvolvemento psicomotor e na linguaxe expresiva e comprensiva. Adoita estar asociado a patoloxías respiratorias e cardiovasculares e normalmente teñen unha boa percepción e memoria visual.

PROTOCOLO AT. ALUMNADO CON SÍNDROME DE DOWN E/OU DISCAPACIDADE INTELECTUAL (Xunta, 2018)

MAD: estimulación multisensorial, moitos apoios visuais, simplificación das tarefas: (presentaremos os materiais dun xeito máis sinxelo e con obxectos que poida manipular con maior facilidade), axuda individualizada (un membro do equipo estará dispoñible para darlle soporte ao neno cando precise máis axuda, sen limitar a súa autonomía), e moito reforzo positivo: utilizarase un reforzo verbal positivo para celebrar as súas iniciativas e logros, motivándoo a seguir explorando.

Actividades (creatividade na proposta)

- Escolla e colocación dos materiais por parte da persoa educadora.
- Rutinas no obradoiro: (exemplo)
 - ✧ Presentación do espazo.
 - ✧ Desenvolvemento da acción. As crianzas elixen autonomamente. Non hai tempos estritos para a permanencia na actividade.
 - ✧ Música de remate da actividade para motivar a recollida de material e volta á calma.

Avaliación e criterios avaliativos.

- Avaliaremos os grao de desenvolvemento dos obxectivos propostos mediante os criterios de avaliación (igual que os obxectivos pero formulados en forma persoal).
- Avaliación dos resultados da sesión e adaptación ás crianzas: mediante a análise do nivel de uso, participación e iniciativas das crianzas.
- No caso do obradoiro coas familias e crianzas, será precisa tamén a súa opinión na asemblea final colofón de cada obradoiro.

- Avaliación da adecuación do material: selección axeitada. *TEMA 51: motivadores, seguridade...)
- Avaliación da propia praxe do persoal como guías durante o proceso de desenvolvemento do obradoiro/sesión.

Para levalo a cabo empregárase a principal técnica: a observación. Deixando constancia no diario de aula e nos cadernos de actividade de información ás familias (diarios).

É importante facer mención a que a proposta é flexible. Irá mudando atendendo ás motivacións e necesidades dos nenos e nenas.

Conclusión

A importancia do enfoque lúdico

Creatividade

Estimulación sensorial ...

ESTRUTURAS COMÚNS CASOS PRÁCTICOS

Programación Escola Infantil

Ligado ao deseño xeral de programación, atendendo ás características da etapa de Educación Infantil e do centro no que se realizará a intervención.

Elementos clave recomendados		Lexislación básica
ESTRUTURA FORMAL	● Introdución ● Contextualización: ⇒ Competencias TSEI e módulos máis relacionados ⇒ Etapa de Educación Infantil, 1º ciclo ⇒ Contexto concreto no que se realiza a intervención. ● Desenvolvemento. ● Conclusión	● LOMLOE que modifica á LOE. ● D. 226/2008 de 25 de setembro. (Modificado polo D. 38/2010) FP ● DECRETO 150/2022 (currículo) ● D. 329/2005 de 28 de xullo (centros menores e at. infancia) ● Regulamentos de réxime interno de Escolas infantís. ● Orde 8 setembro 2021 ● D. 183/2013 de 5 de decembro.
Afondar no específico da etapa E.I *engadir estes elementos nas partes que considere ao longo do suposto intentando integrais con coherencia.	● Características psicoevolutivas das crianzas. (idade) ● Elementos organizativos (rateo, espazos...) seguindo a lexislación de referencia. ● Elementos curriculares atendendo ao D. obxectivos, contidos, avaliación e metodoloxía*. ● *Metodoloxía: <u>orientacións curriculares e referentes pedagóxicos</u>, organización espazo-temporal, recursos humanos e materiais, colaboración coas familias e comunidade, atención á diversidade, etc. ● Temporalización clara das propostas.	
IMPORTANTE	O suposto vai ser lido polo que a información debe ir cohesionada, ligada mediante conectores que fagan o discurso ameno e sen saltos bruscos. Innovación, creatividade e selo persoal son premisas para unha resolución diferente e chamativa. (*Incluir información "PLUSES")	