

Reflexión profesional:

Soy maestra de educación infantil y primaria, funcionaria de carrera desde el año 2005. Siempre he sentido vocación por la enseñanza y por la atención a la infancia, desde pequeña he pasado horas y horas jugando a ser maestra con mis muñecos. En mis estudios de la Diplomatura de Magisterio y de la Licenciatura de Psicopedagogía, siempre me he concienciado con la importancia de ofrecer una educación de calidad. Siempre he tratado de favorecer una enseñanza en la que los alumnos sean los protagonistas de su propio aprendizaje y desarrollen estrategias para aprender a aprender, todo ello mediante actividades motivadoras y cooperativas mediadas por el docente.

Como sostenía Piaget, *el juego es el trabajo de la infancia*, por ello en mis programaciones priman las actividades lúdicas en las que los alumnos puedan interactuar y manipular diferentes materiales para lograr así un aprendizaje significativo.

Mis primeros quince años de docencia fui maestra de Educación Infantil. Fueron unos años maravillosos en los que disfruté de programar, planificar y hacer realidad mil y un proyectos en los que tanto mis alumnos como yo nos embarcamos en aventuras que atravesaban fronteras tanto en el tiempo como en el espacio: nos convertimos en piratas, en hombres y mujeres prehistóricos, vivimos como lo hacían nuestros antepasados en las diferentes civilizaciones (egipcia, romana...), viajamos al espacio, a diferentes lugares del mundo etc.

Durante estos años puse en marcha metodologías activas como:

- El trabajo por proyectos, en los que se veía implicada toda la comunidad educativa. Siempre partíamos de centros de interés que realmente fueran motivadores para el alumnado. Comenzábamos el proyecto con alguna sorpresa, por ejemplo, si estábamos abordando un proyecto de dinosaurios, de pronto una mañana aparecían huellas de dinosaurios en la clase, si el proyecto era el espacio, nos montábamos en un cohete y si el proyecto era sobre civilizaciones antiguas, viajábamos en el tiempo en una máquina del

tiempo. Para realizar muchas de las actividades, por ejemplo, la máquina del tiempo, utilizábamos la pizarra digital interactiva con programas digitales. Partíamos de los conocimientos previos de los alumnos mediante actividades variadas como lluvias de ideas. nos marcábamos unas metas o retos que queríamos aprender y finalmente valorábamos juntos el proyecto. Durante el proyecto, las familias colaboraban aportando materiales o actividades relacionadas y toda la decoración de la zona de infantil estaba inmersa en nuestro proyecto. Todo el equipo de educación infantil seguíamos el mismo proyecto adaptando los contenidos al nivel educativo.

- La globalización de la enseñanza, pues las tres áreas estaban interconectadas, por ejemplo, si estábamos trabajando en el proyecto de los Inuits, para trabajar el área del propio cuerpo y autonomía personal, los alumnos tenían que pescar peces como lo hacen en el polo norte (ice fishing). Para trabajar el área del conocimiento del entorno, los alumnos se acercaban a la forma de vida del Polo Norte como el uso del Kayak, la fabricación de un iglú con briks de leche, la caza, el uso de pieles de animales...para desarrollar el pensamiento lógico matemático, los alumnos realizaban actividades por rincones en las que tenían que relacionar objetos relacionados con la vida en el Polo Norte con los números correspondientes, y ordenar iglúes de menor a mayor, por ejemplo. Para trabajar el área de Lenguajes, aprendíamos danzas típicas de los Inuits, canciones, poesías, e incluso preparábamos actividades de lectoescritura relacionadas en el rincón de aula, por ejemplo, en función del nivel, creábamos oraciones disparatadas utilizando palabras y pictogramas.
- El trabajo cooperativo, pues la mayoría de las actividades propuestas implicaban el trabajo en equipo del alumnado para conseguir un objetivo. Gracias a ello, aprendían habilidades sociales fundamentales para su futuro.
- Los rincones de aprendizaje en el aula y en los espacios comunes del centro, pues como mantenía Lovelace, los rincones de aprendizaje son fundamentales en un aula de infantil. En nuestro aula había rincones fijos dedicados al desarrollo lógico-matemático, a la lectoescritura o al juego simbólico. Pero también dedicábamos mucho esfuerzo a crear rincones propios del proyecto en el que estuviésemos inmersos: desde una cueva prehistórica hasta un bazar marroquí...¡Era tan mágico!

- Actividades Montessori, siempre presentes en nuestro aula, por ejemplo, en el rincón de juego simbólico los niños contaban con material de la vida diaria para hacer trasvases, barrer, tender o destender...en el rincón de lectoescritura tenían actividades sensoriales para trabajar los trazos y letras, también contaban con una mesa de luz para explorar diferentes objetos con distintas formas, colores y texturas.

Respecto al uso de las Tecnologías digitales en el aula, debo mencionar que el colegio donde trabajaba como docente de Infantil, era pionero en la Comunidad de Madrid en la instalación de pizarras digitales interactivas, por lo que todo el claustro estábamos inmersos en formaciones para adquirir las competencias digitales necesarias para utilizarlas en el aula y sacar el mayor aprovechamiento didáctico. Eran formaciones a cargo de personal de SMART y seminarios y grupos de trabajo entre los docentes del centro.

En el curso 2018/19, en mi aula de infantil utilizaba la pizarra digital interactiva para diferentes actividades didácticas:

- Crear asambleas digitales interactivas relacionadas con el proyecto de turno. Cada día realizábamos la asamblea de manera digital y eran los alumnos quienes debían completar las actividades interactivas: fecha, ausencias, organización semanal de rincones, actividades interactivas propias del proyecto...
- Crear y utilizar actividades de lógico matemática o lectoescritura con la Pizarra Digital: por ejemplo, con el programa *El bosque de las letras*.
- Visionado de videos o imágenes relacionados con el proyecto de aprendizaje.
- Actividades de gamificación relacionadas con los contenidos curriculares: memory, sopa de letras, de diferentes webs educativas.

Gracias a estas actividades digitales, los alumnos adquieren destrezas para el uso de las nuevas tecnologías que utilizarán en el futuro. Además los contenidos son mucho más atractivos para ellos.

Actualmente soy docente en la etapa de Educación Primaria, he estado en el segundo y tercer ciclo desde el curso 2019/20. Cabe decir que el paso de docente de Infantil a Primaria ha supuesto un reto para mí, pues cambié simultáneamente de centro educativo y de localidad por el cambio de domicilio en mi vida personal.

En los cursos que llevo como docente en Educación Primaria, he aplicado mi manera de enseñar en infantil con los alumnos de primaria. No ha sido fácil, pues los horarios en un centro bilingüe no me permiten estar en el mismo aula mucho tiempo, y eso ha costado de una adaptación por mi parte. Centrándome en este curso escolar 2022/23, he impartido las áreas de lengua castellana y matemáticas. Para programar mis asignaturas me coordiné con el docente de las áreas de lengua inglesa para aunar criterios y trabajar en proyectos globalizados, poniendo así en práctica el **ABP** (*aprendizaje basado en proyectos*). Siguiendo esta metodología, los alumnos deben investigar y trabajar de manera cooperativa, para crear un producto final que suele estar relacionado con el uso de las nuevas tecnologías: creación de programas de televisión, como por ejemplo *El hormiguero*, creación de presentaciones interactivas, videos, cortos, uso de códigos QR, actividades con Chroma, fabricación de un castillo medieval: donde se pusieron en práctica actividades de competencia matemática para su construcción y de competencia lingüística, pues utilizamos ese castillo para que los alumnos recitarán romances medievales. De este modo trabajamos de una manera **globalizada e interdisciplinar**.

Otras metodologías innovadoras utilizadas en el aula son **Visual thinking y Flipped classroom**. Para poner en práctica la primera de las metodologías, al inicio de cada unidad didáctica de lengua nos hemos servido de mapas conceptuales con pictogramas muy atractivos para el alumnado. Para poner en marcha la metodología de aula invertida, hemos propuesto a los alumnos que investiguen sobre diversos temas y hagan una exposición a la clase a través de diferentes medios elaborando un producto final: presentación con diapositivas, con murales, utilizando códigos QR para crear actividades de gamificación, etc.

Para atender a la diversidad del aula, comenzamos el día exponiendo el horario con pictogramas y apoyos visuales útiles para facilitar la orientación temporal del

alumnado de necesidades educativas especiales. Respecto a la atención a la diversidad, pongo en práctica estrategias y técnicas del ***Diseño Universal de Aprendizaje***, así como la Metodología ***Teacch***.

El DUA propone la implementación permanente de tres principios para lograr la accesibilidad en el diseño curricular:

- Ofrecer múltiples medios de representación, por ejemplo, el pasado curso 2021/22 y este presente curso 2022/23, he tenido un alumno con parálisis cerebral en silla de ruedas, para que pudiese leer con mayor fluidez, se le ofrecían textos con la letra más grande o videos con subtítulos.
- Ofrecer múltiples medios de expresión, este alumno con parálisis cerebral cuenta con un ordenador portátil táctil personal que le facilita la escritura (a mano no le es posible por su discapacidad).
- Ofrecer múltiples medios de motivación y compromiso, siguiendo con el mismo alumno de ejemplo, me parece bonito compartir que para incentivar la escritura en teclado de ordenador, se le propuso escribir el guión de la obra de teatro que dramatizarían algunos alumnos en la graduación de sexto pues este alumno es muy creativo inventando historias y necesitábamos un motivo para que se comprometiera y a la vez se motivara hacia la escritura. El teatro el día de la graduación fue un éxito y conseguir ser el guionista de la historia fue maravilloso ¡Qué orgullo!

En cuanto a la metodología Teacch, se ha puesto en práctica con varios alumnos: un alumno de necesidades educativas especiales que está diagnosticado con síndrome de Charge y con varios alumnos TEA.

Para dirigirnos a ellos utilizamos frases claras y cortas en la comunicación, adaptamos la metodología a las características que presenta el alumnado, fomentamos la motivación ante la realización de las actividades partiendo de sus intereses y usamos material visual y elementos que orientan a los alumnos. Por tanto, adaptamos:

- El tiempo: se organizan tareas cortas y variadas, tratando siempre de que estén relacionadas con el tema que estamos dando en clase con el resto del alumnado. También tienen un horario pictórico tanto en el aula como en su mesa.

- El espacio: se organiza el aula, estructurando el espacio por zonas o rincones, estos alumnos cuentan en el aula con un espacio de relajación con materiales que les ayudan a relajarse, por ejemplo: figuras antiestrés, juegos didácticos de atención, botellas de la calma, etc
- el sistema de trabajo: adaptamos los materiales, lo organizamos por niveles y áreas de trabajo. Normalmente usamos dos cajas, una roja y otra verde. La roja para dejar las tareas pendientes y la verde para que el alumno deje las actividades terminadas.

Asimismo, en mis programaciones aparecen actividades de refuerzo y ampliación motivadoras y relacionadas con los contenidos curriculares para aquellos alumnos con diferentes ritmos.

Para terminar, y a modo de conclusión personal sobre mi actuación docente, decir que día a día continuo aprendiendo de mis alumnos. Me interesa investigar sobre nuevas perspectivas en educación: neurociencia, nuevas tecnologías, metodologías innovadoras, etc. Además, puedo decir que guardo en mi memoria momentos inolvidables, soy muy feliz siendo lo que siempre he soñado: *MAESTRA*.