

LA CLASE-AULA MÓVIL 5 (Sin fotos)

(Con fotos en <https://ideaswaldorf.com/el-aula-movil-5/>)

EJEMPLOS PRÁCTICOS DE ENSEÑANZA EN EL AULA MOVIL

1. Dibujo de formas
2. La lecto-escritura
3. Matemáticas
4. Juegos de motricidad
5. Manuales

MATERIAL DIDÁCTICO PARA EL AULA MÓVIL

- Para los Juegos, la Parte Rítmica y los Descansos
- Para el dibujo de Formas
- Para la lecto-escritura
- Para las matemáticas
- Para la Música

oOo

EJEMPLOS PRÁCTICOS DE ENSEÑANZA EN EL AULA MÓVIL

1. Dibujo de Formas

Andar formas:

En el medio del círculo definido por los banquillos, los niños andan formas grandes en el suelo o en la alfombra, en grupos o por separado. Los niños sentados en corro alrededor observan las formas que están naciendo o las dibujan con los dedos sobre los banquillos. En algún momento se puede arrimar los banquillos a las paredes del aula para que los niños puedan seguir mejor las formas andadas; entonces las pueden reproducir dibujándolas con las manos en el aire y, se presta, con los pies, primero sin ceras ni cuadernos.

Crear formas con la cuerda:

Con cuerdas cortas o largas se crea la forma deseada en el suelo.

Dibujar en la arena:

Se dibuja una forma en un recipiente de más o menos 80 x 120 centímetros colocado en el medio del círculo, y los niños repiten la forma en recipientes pequeños que tienen delante. En este caso la forma se dibuja en horizontal o el maestro dibuja las formas en la pizarra. De todas maneras se ahorra papel.

Crear formas con los cojines:

Se ponen los cojines en la forma deseada. Después los niños pueden andar la forma pasando de un cojín a otro.

Crear formas con los bancos:

Para crear formas rectas, se ponen los bancos en la forma deseada. Después los niños pueden andar la forma balanceando sobre ellos.

Crear formas con el cuerpo:

Los niños se echan en el suelo creando la forma con sus cuerpos.

El eje de simetría:

En el centro, se coloca una cuerda como eje de simetría. El maestro anda una forma, un niño anda la misma forma en el mismo lado, y un tercer niño anda la forma simétrica en el otro lado. Lo mismo se puede hacer con dos cuerdas en cada lado del eje de simetría.

2. La Lecto-Escritura

Escribir en la espalda

Todos los niños se sientan "a caballo" sobre los bancos mirando en la misma dirección. Un niño escribe una letra, una sílaba o una palabra en la espalda del niño que tiene delante.

Primero con fuerza con el puño, después más exacto con el dedo, y al final dibujando la forma con el dedo en el aire sin tocar al compañero. ¿Sentirá éste la forma imaginaria?

Mensajes secretos:

Todos los niños se ponen "a caballo" sobre los bancos mirando en la misma dirección. El maestro, o un niño envía una letra dibujándola en la espalda del niño que tiene delante. No está permitido hablar. El destinatario afirma con la cabeza que la recibió la letra y le da curso, escribiéndolo en la espalda del siguiente compañero. El último niño escribe la letra recibida en una hoja de papel. Así se pueden transmitir mensajes enteros. Para acelerar el juego, se pueden formar dos grupos que compiten en quién mandará el mensaje más rápido. Al final se lee el mensaje secreto en voz alta.

Escribir poemas:

Se forman grupos de tres, cuatro o cinco niños que están sentados en el suelo o en dos bancos juntos. Cada niño tiene utensilios para escribir. El maestro da una palabra para la que los niños encuentren una palabra rimada. Por ejemplo, “rana”:

“La rana se come la manzana”

El “escritor” del grupo (normalmente un niño avanzado en la escritura) escribe la rima en una hoja grande.

El “pintor” diseña un adorno como cenefa de la hoja o pinta el motivo correspondiente.

El “calígrafo” diseña la forma para la letra inicial de la palabra, etc.

Cada niño tiene su tarea.

Al final el “presentador” lee la rima y presenta el trabajo común.

Dado de letras:

Se echa un dado grande de letras (de veinte caras o más) en el medio del corro. Los niños han de encontrar palabras que empiezan con la letra en la cara superior del dado. Según las letras que se han echado, se forman frases enteras entre todos, por ejemplo: *M: mi, T: tía, N: no, H: ha, P: perdido, Z: zebras, ...*

Un niño echa el dado. Los niños deben encontrar un máximo de palabras que empiezan con letra.

3. Matemáticas

Andar números:

Para decir la tablas, los niños se colocan en el círculo interior o exterior y cuentan series de números andando o saltando hacia la derecha o a la izquierda (2, 4, 6 etc, o 4, 8, 12, etc). El paso se puede acelerar o variar entre más lento y más rápido.

Las tablas se pueden hablar y andar hacia delante (por ejemplo 1, 12, 123, 1234) y hacia atrás (por ejemplo 1, 21, 321, 4321, etc). Este ejercicio requiere un máximo de concentración, sobre todo en los cambios de ritmo o de paso, y para evitar chocar con los niños que están en los dos lados.

Hacer cálculos con los cojines

Con los cojines amontonados en el medio, el maestro puede demostrar muy bien las operaciones aritméticas. Por ejemplo, se puede hacer dos partes de en una fila de 10 cojines o un montón de 10 cojines y contar los elementos que resultan. Los niños pueden observar lo

que pasa en el medio y comprobar los resultados con sus dedos o con piedrecillas u otros objetos pequeños.

Saltar a la otra orilla:

Los niños están sentados en corro sobre sus banquillos como en la orilla de un gran lago o río. Los cojines servirán para llegar a la otra orilla sin mojarse los pies.

Por ejemplo se ponen 12 “piedras” en el agua, con lo cual se puede cruzar el río dando 12x1, 6x2, 3x4, 4x3, 2x6 o 1x12 saltos. Los dos saltos grandes sobre 6 piedras sólo lo hacen los niños más atrevidos.

El gran salto de 1x12, lo pueden hacer todos los niños volando, con ayuda del maestro.

Mercado:

En el mercado hay comerciantes, vendedores, y diversos animales cargados con sus sacos (cojines). Es un escenario ideal para ejercitar las operaciones aritméticas fundamentales.

Adivinar números:

El maestro fija cifras grandes en la espalda de cada niño. Cuando suena una señal, los niños deben agruparse en grupos de dos o tres. Tras haber verificado sus cifras, pueden formar un número de dos o tres cifras, colocarse en el orden correspondiente y decir su número al maestro, que comprobará si lo han dicho bien y si están puestos en el orden correspondiente.

Juego aritmético:

En el suelo se colocan los números de 0 a 20 (En hojas grandes de papel. Un mejor material es el resistible de goma y el que no se desliza).

Los niños se pasean por el aula con una libreta en la mano, mientras el maestro toca una melodía en la flauta.

Al cesar la música, cada alumno tiene que estar sobre uno de los números.

Hasta que suene la siguiente melodía, los niños deben encontrar el máximo posible de operaciones aritméticas cuyo resultado sea idéntico a su número (por ejemplo, $15 = 10+5$, $15 = 20-5$, $15 = 5 \times 3$, $15 = 30:2$, etc.).

Antes de empezar el juego, se pueden indicar reglas que determinan qué tipo de operaciones aritméticas están permitidas y cuántas hay que encontrar.

Alfombra de números:

Se necesita una lámina con las tablas de multiplicar (al menos de 4x4 metros) fijada debajo de la alfombra.

Mientras la clase canta rítmicamente una de las tablas, un alumno salta de número en número, siguiendo el compás de las palabras.

Espiral de números:

En el centro, se pone una sábana en la que está pintada una espiral de los números de 1 a 36. Mientras el maestro pide resolver tareas aritméticas encadenadas, un niño salta al número que corresponde al resultado (por ejemplo $5 - 3 + 4 - 2$, o $2 \times 3 + 4 : 5$). Los niños que están sentados alrededor del escenario, hacen cálculo de cabeza y comprueban si su resultado corresponde al número al que ha saltado el niño en el centro.

Círculo de 10:

Diez niños están colocados en corro. Cada niño representa un número de 0 a 10, que lleva en sus manos. Uno de los alumnos recorre la secuencia o tabla del 1, otro la tabla de 2, etc. Los niños se dan cuenta que cada secuencia tiene su propia forma de estrella, por ejemplo, la tabla de 2 resulta en un pentágono. Para hacer visible la estrella, se puede utilizar un hilo o cuerda que niño que está moviéndose en el medio va deshilando y lo da en la mano a cada uno de los diez niños que forman el círculo.

4. Juegos de Motricidad

Los juegos que se proponen a continuación, deben ser preparados por el maestro dándoles un determinado sentido o contexto, o asociándolos con una determinada imagen.

Pasar bolas:

Los niños están sentados en corro y se pasan una bola que un par de veces da la vuelta entera en el círculo. Las bolas se pueden pasar por detrás de la espalda o por delante del cuerpo, o alternando entre las dos posibilidades. También se puede cambiar de sentido y de compás.

Una variante de este juego es pasar las bolas con los pies, o alternando entre manos y pies (más o menos a partir de 3º).

Otra variante consiste en pasar saquitos rellenos de arena o lana.

La serpiente:

Los niños forman una cadena mirando en la misma dirección y cogiéndose de hombros o caderas. Sólo el primer niño puede mirar, los demás deben andar con los ojos cerrados. El terreno tiene obstáculos que hay que superar, por ejemplo hay que pasar por encima del tronco de un árbol (un banquillo) o balancearse sobre él.

La isla del dragón:

En el medio del círculo se construye una isla con cojines. "Una princesa" sentada en la isla se acerca a devorar a la princesa. Debe intervenir un caballero para salvarla. Entre el dragón y el caballero empieza una lucha y el uno intenta empujar el otro al agua. Antes del juego, el maestro da las reglas; por ejemplo, el dragón y el caballero sólo se pueden tocar en los hombros.

Lucha en el centro:

Se pone una cuerda en forma circular en el medio del círculo. Dos niños entran en la arena e intentan empujar al otro fuera de la marca. Es importante que antes del juego el maestro define las reglas que se deben seguir; por ejemplo sólo de deben usar las palmas para empujar.

Transportar cargas:

Los niños andan en círculo llevando un saco (cojín) en la espalda, o una jarra sobre la cabeza.

Juego de palmas:

La mitad de los niños se coloca en el círculo interior, la otra mitad en el exterior, cada niño con una pareja en el otro lado. El poema se acompañan con palmadas derecha con derecha, izquierda con izquierda y cruzadas al frente. En un momento hay que dar una patada en el suelo en lugar de la palmada, primero con el pie derecho, después con el pie izquierdo.

El poema puede ser:

*Pease porridge hot,
pease porridge cold,
pease porridge in the pot.*

*derecha, izquierda, ambos manos
derecha, izquierda, ambos manos
derecha, izquierda, pie derecho, pie izquierdo, ambas manos*

*nine days old
some like it hot,
some like it cold,
some like in the pot
nine days old*

*derecha, izquierda, ambos manos
derecha, izquierda, ambos manos
derecha, izquierda, ambos manos
derecha, izquierda, pie derecho, pie izquierdo, ambas manos
derecha, izquierda, ambos manos*

Cuando los niños sepan realizar bien el juego, pueden repetir el verso y los movimientos cambiando de pareja.

Para cambiar de pareja, los niños en el interior y en el exterior del círculo dan un paso a la derecha. (Las parejas nuevas repiten el verso sin hacer ninguna pausa). De esta manera cada niño del círculo interior tendrá todos los niños del círculo exterior como pareja.

Se puede acelerar el ritmo o hacer cambios de ritmo.

5. Manuales

MATERIAL DIDÁCTICO PARA EL AULA MÓVIL

Para los Juegos, la Parte Rítmica y los Descansos:

- Dos colchonetas de gimnasia. Cada tipo de juegos.
- Objetos deportivos y recreativos (como por ejemplo pelotas, balones, colchonetas, cuerdas, zancos, aros, twisters, etc).
- Como barra de equilibrio se pueden utilizar los maderos de los banquillos puestos al revés.

Para el dibujo de Formas

- Para el dibujo de formas se pueden usar un recipiente de 1m x 1m para llenar de arena. Cuerdas.
- Recipientes pequeños de 30 cm x 50 cm para cada niño.
- Un juego de pizarras para cada niño.
- Confetis o trozos pequeños de papel para trazar formas en el suelo.

Para la lecto-escritura

- El equipo básico consiste en una biblioteca propia de la clase: enciclopedias, libros de animales, letras del abecedario de formato grande de corcho (u otro material)
- Dado grande de letras (normalmente de 20 o más caras)
- Dados de letras pequeñas para cada niño
- Un libro de lectura.

Para las Matemáticas

- Un ábaco grande adecuado para demostrar operaciones de cálculo.
- Una tabla con los números de 1 a 100.
- Una alfombra con las tablas de multiplicación (4m x 4m).
- Un juego de círculos de 10 puntos para practicar las tablas de 1 a 10.
- Una espiral con los números de 1 a 36 para practicar sumar y restar.
- Dado grande de números y signos aritméticos.
- Dados pequeños de números y signos aritméticos para cada niño.

Para la Música

- Diversos tipos de instrumentos de sonido y ritmo.
- Objetos que sirven para marcar el ritmo; por ejemplos cáscaras de coco, que son ideales para imitar el sonido de los varios pasos de los caballos.

Traducción del alemán
Michael Kranawetvog

El Aula Móvil 1 <https://ideaswaldorf.com/el-aula-movil-1/>

El Aula Móvil 2 <https://ideaswaldorf.com/el-aula-movil-2/>

El Aula Móvil 3 <https://ideaswaldorf.com/el-aula-movil-3/>

El Aula Móvil 4 <https://ideaswaldorf.com/el-aula-movil-4/>