

Esta experiencia se ha llevado a cabo en el CEIP Marie Curie de Zaragoza con el alumnado de infantil. El centro cuenta con 9 aulas del 2º ciclo de infantil, 3 en cada uno de los niveles.

A nivel de ciclo durante el segundo trimestre, realizamos un proyecto sobre océanos y mares, y se nos ocurrió la idea de transformar nuestra sala de psicomotricidad en un “oscuro” fondo marino donde pudiésemos experimentar y jugar.



Objetivos de la actividad.

- Despertar la curiosidad y creatividad de nuestros alumnos.
- Disfrutar de la realización de distintas actividades en un ambiente no conocido.
- Ser capaces de vencer nuestros miedos a la oscuridad y descubrir que puede ser “divertida”
4.
- Contenidos trabajados:
- Experimentación con diversos materiales que lucen en la “oscuridad”.
- Vivenciación de sensaciones al jugar en la “oscuridad”.
- Creación de obras plásticas individuales y grupales con diversos materiales.
- Desarrollo de la autonomía e iniciativa propia en actividades lúdicas.

Recursos y herramientas utilizados.

- Con la intención de que todo el ciclo pudiera disfrutar de la actividad, se decidió utilizar la sala de psicomotricidad, en la que se retiraron los materiales habituales para poder generar lo distintos espacios de experimentación.
- Se acondicionó la sala con diferentes materiales que proporcionan luz ultravioleta (luz negra). El CIFE Juan de Lanuza de Zaragoza colaboró con nosotras en el préstamo de materiales (telas negras y un tubo de luz), el propio centro adquirió una cinta de leds ultravioletas y el resto de tubos y luces leds fueron aportados por las maestras.
- A disposición de los niños se pusieron diferentes materiales idóneos para la experimentación

con ese tipo de luz: mesa de luz, construcciones brillantes, papel continuo blanco con rotuladores y pinturas color flúor, plastilina fluorescente, murales de experimentación ambientados en el mar...

Desarrollo de la actividad.

Nuestro planteamiento surgió tras haber visto con anterioridad algunas propuestas y actividades realizadas en otros centros, con luz ultravioleta. Dichas propuestas despertaron nuestra motivación e interés hacia el tema. Por ello, al plantearnos nuevas propuestas para nuestro proyecto sobre los océanos y el mar, creímos que la creación de una sala de luz negra sería una motivadora experiencia, perfecta para ser introducida en el tema que estábamos tratando junto con todo el ciclo de infantil.

Nuestra intención y objetivo fundamental con esta actividad era conseguir que nuestros alumnos experimentasen y fueran capaces de vivenciar una realidad que no se les presenta en el día a día, de forma libre eligiendo según propios intereses.

Pretendíamos despertar su curiosidad hacia lo desconocido y aumentar sus ansias por conocer e investigar venciendo los pequeños miedos que a estas edades pueden aparecer ante la oscuridad y el no saber que va pasar dentro de un ambiente al que no están acostumbrados.

La sala de psicomotricidad se preparó y convirtió en “nuestro fondo marino”, durante una semana. Aprovechamos la distribución del horario semanal de las sesiones de psicomotricidad para que los grupos pudieran acudir a la sala. De esta forma, cada grupo disfrutó de dos sesiones para realizar la actividad.

En un primer momento se realizó en las aulas una asamblea motivadora donde se habló sobre la preparación en el cole de un lugar oscuro en el que podían habitar los animales del fondo marino y que un día iríamos a visitarlo por lo que ese día debían venir con ropa blanca o fosforita para que se les viese mejor porque allí estaba bastante oscuro.

En el desarrollo de la sesión propiamente dicho también se distinguieron distintos momentos:

- *Motivación y ambientación:*

1 - Maquillamos a los niños con maquillaje flúor en la cara y las manos dentro del aula y les explicamos las sencillas normas que debían cumplir en la sala.

2 - Entrada silenciosa y oscura a la sala de Psicomotricidad.

- *Desarrollo de la sesión:*

1 - Narración de un cuento centrado en los miedos o en la temática del mar, adecuado para ser contado con luz ultravioleta o con una linterna.

2 - Encendido de las luces ultravioletas de toda la sala y observación del ambiente.

3 - Elección libre de zonas por parte de los alumnos y juego no dirigido durante 40 minutos aproximadamente.

4 - Apagado de luces, vuelta a la realidad y al aula.

- *Actividad de consolidación y evaluación:*

1 - Asamblea y diálogo sobre lo experimentado y vivenciado.

2 - Representación gráfica de lo vivido en la sala.

Los espacios o zonas y algunas de las actividades que planteamos dentro de la sala fueron los siguientes:

- Zona del mar: Simulación de pesca de peces con cañas.



- Zona ecológica: “Limpieza de mares y océanos”. Experimentación en la mesa de luz con materiales de plástico.



- Zona de la fauna marina: Murales de “creación dirigida”, decorados con gomets de color flúor.



- Zona creativa: Murales de libre creación con témperas, rotuladores, pinturas de barras y plastilina de color fluorescente.



- Zona de construcciones: Construcción de objetos y animales relacionados con el mar utilizando piezas planas de goma eva, piezas de construcciones imantadas...



- Zona del juego simbólico: Dramatización y simbolización de una inmersión en el mundo submarino con materiales diversos que despiertan la imaginación y creatividad de los niños.



Para evaluar la actividad, se utilizó la observación directa realizando anotaciones por parte de las maestras sobre las actitudes e interacciones de los niños en la sala. Además, en el aula tras las sesiones, se dialogó y preguntó a los alumnos sobre la experiencia pidiéndoles en asamblea que realizarán una pequeña valoración del 1 al 10 y que nos sirvió para conocer

En el fondo del mar.

el grado de satisfacción de nuestros niños ante la actividad.

Valoramos de forma positiva esta propuesta, ya que fue una actividad muy motivadora para los alumnos, que llevaron a cabo con mucho entusiasmo y disfrutando de la experimentación libre en cada una de las zonas.

Marta García Tonda y Beatriz Luesma Veja-Murguía

CEIP Marie Curie (Zaragoza)