



AUTORREGULACIÓN DEL APRENDIZAJE (MITAA)

Empezar

sesión 7



- Evaluación de la puesta en práctica
- Nuevas experiencias (infantil)
- Actividades

1

Evaluación de la puesta en práctica












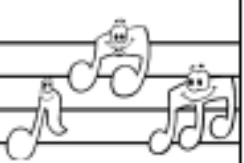





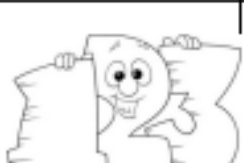












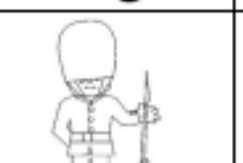



VENTAJAS	INCONVENIENTES	POSIBLES SOLUCIONES

Nuevas experiencias

2

**PROPUESTA PARA ÚLTIMOS CURSOS
DE INFANTIL O PRIMEROS DE
PRIMARIA.**



Lunes						
Martes						
Miércoles						
Jueves						
Viernes						

FUNCIONAMIENTO

Cada alumno dispone de un plan de trabajo como este para cada semana. Al comienzo del día, en la asamblea, el/la profesor/a explica las tareas del día (p. ej.: lógica-matemática: *sumas en moqueta*; lectoescritura: *dictados en pareja*; etc.). A continuación, en las mesas, cada alumno colorea la celda de día de la semana que corresponda y decide por dónde desea comenzar a trabajar. Una vez finalizada la tarea, acude a su plan y colorea la celda asociada a la actividad que acaba de finalizar para marcar que ya está hecha. Este proceso se repetirá hasta haber cumplimentado todas las tareas establecidas.

LEYENDA

	Ordenador		Lógica-matemática
	Lectoescritura		Psicomotricidad
	Música		Inglés
	Experimentos		Juego libre
	Religión/Alternativa		Expresión plástica

grupo de trabajo
ACTITUDES

3

Actividades para fomentar la autonomía





- **Escritura cooperativa de palabras significativas en mayúsculas, autodictados individuales a partir de pictogramas en minúsculas.**
- **TENDERO DE LOS DESEOS**
- **Rutinas cooperativas: intercambiar dificultades, Inventario cooperativo , Parada de tres minutos, Lo que sé y lo que sabemos, Paneles de transferencia**
- **Juegos de atención: BrainBox (pais: comida, población, tradición)**
- **Dobble: creado por ellos de palabras.**
- **Letra a letra**



¡Gracias!

