

Proyecto ABP: ¡Buscadores de Letras, Controladores del Tiempo! 6-8 años

Misión: Convertirnos en Científicos del Tiempo para entender cómo nuestro cerebro procesa la información y cómo podemos mantener la calma ante tareas complejas.

Fase 1: Hipótesis de Investigación

Antes de comenzar con el juego "Encontrar la letra igual", reflexionemos sobre lo que esperamos que suceda.

- **Escenario A:** Hay 50 letras mezcladas en el suelo del aula. ¿Tardarás mucho o poco en encontrar la letra objetivo? _____
- **Escenario B:** Solo quedan 3 letras visibles. ¿Será el proceso más lento o más rápido? _____
- **Tu estado emocional:** ¿Cómo te sientes cuando el tiempo corre y la zona de juego está llena de elementos? _____

Fase 2: El Laboratorio de Datos

Inicia el **Modo Competitivo del juego online "FIND THE LETTER"**. Mientras juegas, o inmediatamente después, registra tus observaciones en la siguiente tabla:

Momento del Juego	Volumen de Letras	Velocidad Percibida	Nivel de Tensión (1-5)
Inicio de Partida	Máximo (Escena llena)		
Fase Intermedia	Medio (Espacios vacíos)		
Fase Final	Mínimo (Casi vacío)		

Fase 3: Análisis y Conclusiones

Tras analizar los datos de tu tabla, completa la siguiente conclusión científica:

"He descubierto que al principio de este juego la velocidad de encontrar letras es _____ porque hay más información que procesar. A medida que resuelvo el problema y el número de elementos disminuye, el tiempo necesario es _____. Por lo tanto, si voy lento al empezar, no debo ponerme nervioso porque es parte del proceso natural."

Fase 4: Kit de Herramientas Emocionales

Diseña tu propia estrategia para gestionar los nervios cuando la tarea sea difícil al principio:

1. **Respiración:** Describe un ejercicio sencillo (ej. la técnica del cuadrado).
2. **Autodiálogo:** ¿Qué frase positiva te dirás a ti mismo?

3. **Enfoque:** ¿En qué parte de la pantalla te centrarás primero?
