



FACULTAD DE
EDUCACIÓN

GRADO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

ENSEÑAR LENGUA A TRAVÉS DEL MOVIMIENTO



TEACH LANGUAGE THROUGH MOVEMENT

Autor: Sergio Mediavilla Sansegundo

Director: María Lourdes Royano Gutiérrez

Fecha

VºBº DIRECTOR

VºBº AUTOR

ÍNDICE

Resumen.....	2
Abstract	2
Introducción	3
Marco teórico	4
A) ¿Cuál es la razón por la que es interesante para el aprendizaje de la lengua?	10
B) ¿Cuáles son los beneficios del juego para la enseñanza de la lengua?	12
C) La enseñanza de la Lengua y el movimiento, en la escuela.....	13
D) El movimiento para alumnos con dificultades.....	14
E) Papel del maestro.....	14
F) Inconvenientes que se pueden presentar:	15
G) Ejemplo de actividad.	16
H) Algunos tipos de juegos y clasificación:.....	16
1) Algunos tipos de juego con movimiento:	17
2) Tipos de juegos estáticos:	17
3) Clasificación de los juegos, de forma general:	18
Ejemplo Propuesta Didáctica:.....	19
Propuesta didáctica:	20
Contexto y justificación.	20
Contenidos.....	20
Objetivos generales.....	21
Objetivos específicos de la propuesta:.....	21
Atención a la diversidad	22
Metodología	22
Sesiones:.....	25
Evaluación alumnos.	31
Evaluación proceso enseñanza-aprendizaje.....	33
Conclusiones:.....	36
Anexos.....	37
Anexo 1: Ficha de contenidos (propuesta didáctica)	37
Anexo 2: Prueba escrita (propuesta didáctica):.....	38
Bibliografía	39

RESUMEN

Este trabajo tiene como objetivo principal mostrar la utilización del movimiento corporal como recurso didáctico para enseñar Lengua en las aulas de Educación Primaria. Demostrando la importancia que tiene que los alumnos tengan un papel activo en su proceso de enseñanza-aprendizaje y las ventajas y desventajas que puede presentar.

Para ayudar en la comprensión de la idea que se plantea, se ha diseñado una propuesta didáctica para un cuarto curso de Educación Primaria. Basada en la metodología expuesta.

PALABRAS CLAVE:

Movimiento, motivación, lengua española, propuesta didáctica, Educación Primaria.

ABSTRACT

This work is aimed to show the use of body movement as a teaching resource to teach language in the classrooms of primary education. Demonstrating the importance that students must have an active role in their teaching-learning process and the advantages and disadvantages that can present.

To aid in the understanding of the idea that arises, is designed a didactic proposal for a fourth course of Primary Education. Based on the methodology exposed.

KEYWORDS:

Movement, motivation, teaching Spanish, proposed language, Primary Education.

Introducción

A lo largo de este trabajo, vamos a aprender una nueva estrategia para enseñar Lengua. Una forma más entretenida para los niños, mediante la cual aprenden significativamente. El movimiento está presente en la vida de las personas desde su nacimiento, y por ello, es un buen recurso en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Dejando a un lado el contenido exclusivamente teórico, y jamás llevado a la práctica, o aquellos conocimientos que necesitan de un esfuerzo personal y extraescolar para ser interactuados con el entorno, combinándolo con actividades que refuercen y asienten los conocimientos transmitidos dentro del aula.

Este movimiento puede ser manifestado a través de un recurso didáctico muy llamativo para los jóvenes aprendices, el juego. Mediante el cual los niños desarrollan sus habilidades básicas, a la vez que fortalecen lazos sociales, y aprenden los diferentes contenidos que presenta dicho material. Haciéndoles formar parte de este aprendizaje, y ser conscientes de ello, es decir, haciéndolo significativo, duradero y con sentido para ellos en ese momento concreto, así como para su vida futura.

Por eso, primero comprenderemos la repercusión del juego en el proceso de enseñanza- aprendizaje, y luego enfocaremos su uso en el aula de Lengua Española.

Teniendo siempre en cuenta, que el objetivo de introducir el juego como recurso en el aula no trata de dejar de lado la utilización de actividades que requieran estar relajados, concentrados así como las realizadas en un plano individual, sino que se trata de un refuerzo de los contenidos, de una nueva forma de enseñar y apoyar las explicaciones encargadas de transmitir los contenidos académicos.

Marco teórico

En el mundo, todo tiene movimiento, desde lo más pequeño, hasta lo más grande. Ese movimiento, unido al nuestro, es el que nos permite interactuar con todo lo que nos ofrece el entorno, generándose así el conocimiento.

El movimiento otorga una forma de aprender muy valiosa, y de la que podemos aprovecharnos para transmitir conocimientos dentro del aula. La razón de esto es que, a través de actividades que requieren nuestra acción, prestamos más atención, observamos, sentimos, nos esforzamos más, etc. Por lo que tomamos conciencia de lo que estamos haciendo y lo que está ocurriendo, modificando nuestra conducta a los incesantes cambios que surgen en el entorno, en busca de soluciones. Es decir, a lo largo de nuestra vida, no solo aprendemos a través de aquellos contenidos que nos llegan de manera teórica cual sea en el contexto en el que nos encontremos, sino que también aprendemos mediante lo que vemos, lo que sentimos, y lo que llega a nuestros sentidos a través de nuestra interacción con el entorno. Por ejemplo, cuando nos guían en la realización de una actividad lúdica, lo primero que nos explican es el funcionamiento y el desarrollo del juego, las reglas, los objetivos, etc. Pero, hasta el momento en el que no lo realizamos, no afianzamos todos esos contenidos que nos han sido transmitidos, de forma duradera y real. De la misma manera, esto es lo que ocurre con los contenidos habituales en la escuela. La escuela fomenta una serie de conocimientos, que en numerosas ocasiones, se enseñan de principio a fin de manera teórica, lo que hace que sea una tarea difícil para el alumnado el transmitirlo a la vida real hasta el momento que les hace falta utilizarlo. Por tanto, una manera de conseguir que se afiancen los contenidos, es imitando o simulando una situación real, es decir, a través del movimiento, una vez se han proporcionado los conocimientos teóricos que lo guiarán, siendo el juego el mejor método para conseguirlo.

De esta manera, introducir el juego como recurso didáctico es una gran opción a tener en cuenta. A través del juego, el niño controla su cuerpo y coordina sus movimientos, organiza su pensamiento, explora todo lo que le rodea, resuelve los conflictos cognitivos que se le presentan, y todo ello desde

un punto de vista social dado que se necesita a otras personas para poder llevarlo a cabo. De este modo, se favorece su desarrollo intelectual, haciéndole ser consciente de lo que está aprendiendo, lo que está haciendo, lo que memoriza, razona, resuelve problemas emocionales etc. Y, secundariamente, el niño desarrolla sus capacidades motoras básicas, y sociales, al relacionarse con el resto a través del respeto y la confianza ocupando un lugar dentro de su comunidad, convirtiéndose así en un ser social. El niño gracias al juego se mueve, se relaciona con el resto, aprende y, simula situaciones que pueden adherirse a la realidad. Por lo que, además de desarrollar las destrezas básicas, desarrolla herramientas de actuación y pautas de comportamiento que luego llevará a la práctica en su vida personal fuera del aula.

El juego se presenta como una forma modificable para mejorar al niño como persona. El juego evoluciona, cambia, se modifica según la edad, según la habilidad, según la sociedad. Existe un juego para cada momento, para cada necesidad, o para cada objetivo que se necesite o se quiera establecer.

A través del juego, el niño muestra su personalidad a la vez que se desarrolla física, psíquica y socialmente. Por ello, no sólo obtienen placer, no sólo se entretienen, sino que aprenden y comprenden el mundo tal y como es, convirtiendo la fantasía en realidad. Llevando lo aprendido a la práctica.

A lo largo de la historia, ha habido autores que han defendido el movimiento como método educativo, o han destacado la necesidad e importancia que tiene para un correcto desarrollo en las personas.

Un gran precursor de esta idea fue Jean Piaget, quien afirmaba que la base para la inteligencia del niño, es la actividad motriz. Piaget fue un psicólogo constructivista centrado en conocer el desarrollo intelectual y cognitivo de los niños. A través de diferentes estadios de desarrollo de la inteligencia, Piaget tiene siempre en cuenta que la base de todo ello es el movimiento, el desarrollo cognitivo se genera gracias a la interacción con el medio. Descartando como únicos condicionantes la influencia ambiental o la maduración biológica, aunque tengan repercusión de manera conjunta. Por eso, define el juego infantil como:

“El juego infantil es una actividad cultural que desarrolla la inteligencia. De esta forma, los juegos manipulativos, simbólicos y de reglas responden a los tres niveles de la estructura del pensamiento: sensoriomotor, representativo y reflexivo. Así pues, la cultura, aliada con la inteligencia, se comportan en el período inicial de la vida como formas lúdicas.”

Si tenemos en cuenta esta concepción, y somos conscientes de la importancia que tiene el desarrollo del movimiento sobre la adquisición de aprendizajes y de nuestro desarrollo integral, basar nuestra educación en contenidos únicamente teóricos, se convierte quizá, en una metodología no tan eficiente como podría llegar a ser si lo combinamos con las destrezas motrices.

De esta manera, combinar en la escuela los contenidos teóricos con juegos que requieran movimiento y refuercen esos conocimientos, se mostrarán como un medio eficiente y entretenido para un fin duradero.

Otros autores como Pierre Vayer, también parten de la idea de que el desarrollo motriz, es la base del resto de posibilidades. Es decir, tener un control motor desarrollado, permite adquirir otras nociones básicas. Vayer mantiene que la interacción del cuerpo con el medio llevan a una persona a conseguir un desarrollo total, tanto afectiva, cognitiva, motriz y socialmente.

Para ello, utiliza el término, educación psicomotriz. Esta educación, en su principio, ayuda a que cada niño construya un esquema corporal de sí mismo, haciendo que sea capaz de relacionar todo aquello que ofrece su cuerpo (sensaciones, movimientos...) con todo aquello que ofrece el mundo exterior. A partir de ahí, una vez se adquiere el esquema corporal, comienzan a adquirirse los diferentes conocimientos, primero los elementos más visuales, y poco a poco aquellos más abstractos.

Al igual que Piaget, Pierre Vayer, basa el inicio de todo conocimiento en el movimiento. Así como para Gesell, en su teoría sobre el desarrollo humano, en el que el movimiento es la primera manifestación de la cual parte todo el desarrollo personal de una persona. La interacción con el medio es necesaria para comenzar a aprender. Inicialmente, los niños aprenden a medida que

interactúan, y una vez van adquiriendo esos conocimientos que se presentan de manera directa y visual, comienzan a interiorizarse contenidos más abstractos. Por ejemplo, un niño pequeño comienza jugando con una pelota. En un principio, observará las características visuales de la pelota, su forma, sus colores, su tacto, etc. Más adelante comenzará a botarla y observar cómo actúa esa pelota en ese momento. Por último, gracias a conocer los dos pasos previos, será capaz de relacionar la forma en la que bota con la forma de la propia pelota e incluso será capaz de imaginar lo que ocurriría con objetos similares si hiciera lo mismo con ellos, aunque no sea el mismo.

Como ocurre con este ejemplo, todo lo que conocemos surgió a partir del movimiento y de la observación, del uso y la valoración. A medida que usamos algo, lo vamos comprendiendo mejor. Por eso, no se debe dejar el movimiento y la interacción con el medio como fuente de aprendizaje y conocimientos, o al menos como refuerzo y afianzamiento de los mismos.

Otro autor que defendía la idea del movimiento como necesidad es Le Boulch, quien llegó a crear un sistema que consiste en utilizar el movimiento como método pedagógico. Le Boulch, desde el campo de la Educación Física, decidió crear una herramienta metodológica que se basa en utilizar el movimiento de las personas como instrumento educativo para que lleguen a desarrollarse íntegramente. Una herramienta basada en la psicomotricidad, es decir, en la actividad psíquica y la actividad motriz, de manera conjunta. Teniendo en cuenta que es gracias a la segunda que la primera llegue a desarrollarse. Por eso, en uno de sus libros menciona que:

“Para que los aprendizajes sean asimilados adecuadamente el niño debe haber logrado primero una real conciencia de su cuerpo y de las habilidades que es capaz de realizar a través de él: lateralizarse, situarse en el espacio y dominar el tiempo (Jean Le Boulch, 1983).”

Con esto, este autor quiere decir que, al igual que los anteriores, una vez se domina el cuerpo, y su interacción con el medio, en especial en el plano espacio-temporal, se facilita la adquisición del resto de aprendizajes. El

movimiento se convierte, en una fase inicial, en la base de todo aprendizaje, y en una fase central, un medio para seguir aprendiendo.

Es importante destacar el papel que ha desempeñado la psicomotricidad a lo largo del tiempo en la educación. La psicomotricidad integra las interacciones cognitivas, emocionales, simbólicas y sensorio-motrices en la capacidad de ser y de expresarse en un contexto de relaciones sociales continuas. El objetivo de la psicomotricidad es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo y su movimiento. Le Boulch no ha sido el único exponente de esta metodología educativa.

Para Bernard Acoutururier la Práctica Psicomotriz Educativa y Preventiva es:

"La práctica de acompañamiento de las actividades lúdicas del niño, concebida como un itinerario de maduración que favorece el paso del placer de hacer placer de pensar y que la práctica psicomotriz no enseña al niño los requisitos del espacio, del tiempo, del esquema corporal, sino que pone en situación de vivir emocionalmente el espacio, los objetos y la relación con el otro de descubrir y de descubrirse, única posibilidad para el de adquirir e integrar sin dificultad el conocimiento de su propio cuerpo, del espacio y del tiempo".

O también Berruezo (1997), expresando que la psicomotricidad es un enfoque de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que le lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello: disfunciones, patologías, estimulación, aprendizaje, etc.

Todos estos autores han dedicado su trabajo al desarrollo de la psicomotricidad, y están de acuerdo en que el movimiento es parte fundamental del aprendizaje, gracias al cual las personas adquieren conocimientos, se estimulan y crecen.

Del mismo modo, Groos (1898, 1901) propone que:

“El juego es un modo de ejercitar o practicar los instintos para llegar a desarrollarlos completamente, un ejercicio preparatorio para el desarrollo de funciones necesarias en la vida adulta, teniendo al juego como el fin mismo de la actividad, por el solo hecho de realizar una actividad que nos produce placer”.

Como se puede observar, son muchos los autores que a lo largo de la historia han defendido que el movimiento debe ser parte necesariamente aplicada en la educación de las personas, en este trabajo están recogidos aquellos que han sido para mí más influyentes. Y gracias a los cuales se puede observar que el movimiento es la base del conocimiento. Por tanto, no se debe dejar de lado durante el proceso de aprendizaje.

Es conocido que no todos los conocimientos permiten ser enseñados a través de un juego o del movimiento del aprendiz en todo su esplendor. Pero dentro del movimiento puede encontrarse la interacción con el medio, con el entorno, aprovechar los recursos, hacer que el alumno sea parte del aprendizaje, etc. En definitiva, dejar de lado la pasividad por parte del alumno, y la visión que se tiene de ellos como meros receptores de conocimientos, que durante una serie determinada de horas deben estar en un pupitre adquiriendo conocimientos abstractos para ellos, sin ser los protagonistas de dicho aprendizaje.

Llevando la búsqueda de fuentes que demuestren que el movimiento es necesario para aprender y desarrollarse un grado más lejos, se puede llegar a analizar la definición del término “aprender”. El cual en el Diccionario de la Real Academia Española, lo encontramos con la siguiente definición:

“*Aprender* 1. tr. Adquirir el conocimiento de algo por medio del estudio o de la experiencia.”

Lo que apoya a la idea que se quiere mostrar durante todo este estudio. Mediante la experiencia, se aprende. A través de la interacción y de la acción se crean conocimientos.

Una manera de llevar todo esto a la práctica puede ser a través del juego.

El juego implica crear, implica imaginar, explorar y fantasear, buscar soluciones ante problemas, inventar situaciones... El juego, implica que los niños se relacionen con el resto, por lo que se desarrolla y se perfecciona el lenguaje.

A) ¿Cuál es la razón por la que es interesante para el aprendizaje de la lengua?

Principalmente, esta propuesta es fundamental de cara a la motivación de los alumnos. La motivación es entendida por algunos autores como:

Sexton, (1977:162). "Motivación es el proceso de estimular a un individuo para que se realice una acción que satisfaga alguna de sus necesidades y alcance alguna meta deseada para el motivador."

Robbins, (1999:17):

La motivación es el deseo de hacer mucho esfuerzo por alcanzar las metas de la organización, condicionado por la necesidad de satisfacer alguna necesidad individual. Si bien la motivación general se refiere al esfuerzo por conseguir cualquier meta, nos concentramos en metas organizacionales a fin de reflejar nuestro interés primordial por el comportamiento conexo con la motivación y el sistema de valores que rige la organización.

Gardner (1993): "La motivación es un conjunto de factores que incluye el deseo de lograr un objetivo, el esfuerzo dirigido a esa consecución y el refuerzo asociado con el acto de aprendizaje."

O incluso Mahillo (1.996) con una simple definición, pero a la vez, para mí, una de las más completas “El primer paso que nos lleva a la acción”.

Estas son algunas de las definiciones de motivación más significativas desde mi punto de vista. Como se ha podido comprender gracias a ellas, la motivación juega un papel muy importante en la vida de las personas. Especialmente en el contexto educativo. La motivación dirigirá el cómo las personas van a realizar una acción, el tiempo que necesitarán para realizarlo, y la calidad con la que lo realizarán.

Dentro de la educación, la motivación conlleva prestar atención, integrarse de manera completa en las actividades, comprender y adquirir los conocimientos. Es el factor fundamental que guiará el grado de implicación de una persona, y lo que es más importante, el rendimiento de los aprendices.

Los sentimientos juegan un papel fundamental dentro de la educación. Por eso deben fomentarse aquellas conductas, actividades y metodologías que se encarguen de que los sentimientos sean positivos, consiguiendo esa motivación en los alumnos, ese bienestar que hará que los conocimientos transmitidos sean duraderos y permanezcan en su memoria.

Asimismo, el juego sirve para desarrollar las actividades comunicativas de expresión oral, dado que la comunicación es parte fundamental por su contenido social. Pero no sólo para esto, sino para desarrollar, también, habilidades y estrategias de aprendizaje, competencias sociales y competencias lingüísticas, expresiones escritas, comprensión lectora y comprensión auditiva.

Además, el juego posee un proceso de interacción de significados, desarrollando habilidades comunicativas. Uno de los puntos recién mencionado es el fomento de las estrategias de aprendizaje, lo que permite a los alumnos a mejorar los métodos de aprender la lengua y la manera en la que ponen en funcionamiento sus destrezas con una finalidad concreta.

Como menciona Huizinga (1990) “Jugando, fluye el espíritu creador del lenguaje constantemente de lo material a lo pensado. Tras cada expresión de algo abstracto hay una metáfora y, tras ella, un juego de palabras».”

A través de adivinar, acertar, resolver problemas, inferir las reglas, descifrar acertijos, memorizar conceptos se desarrolla la lengua, y dado que necesita la colaboración de sus compañeros, se crean momentos de comunicación.

B) ¿Cuáles son los beneficios del juego para la enseñanza de la lengua?

El juego, al tener una base tan social, se incrementa las producciones orales del alumnado, y además se presentan de manera espontánea y necesaria. Asimismo, la variedad de producciones de habla aumenta.

A través de la observación, y los resultados que se vayan obteniendo, permite una mayor individualización de la enseñanza y atención de las necesidades individuales que puede presentar cada estudiante, necesario para el área que sea, no solo en el área de lengua. La razón es que el propio juego necesita de la participación de todos y cada uno de ellos, y en el momento en el que alguno pudiera presentar algún tipo de dificultad o necesitase de algún tipo de refuerzo para poder continuar, la solución residiría en la enseñanza entre iguales, es decir, apoyándose en el resto de compañeros. Utilizando la mediación del docente en casos extremos.

También, incrementa la motivación y la cooperación, dado que requiere del esfuerzo y la entrega de todos los alumnos. Por lo que finalmente se fomenta la integración social. Y muy importante, la autonomía personal, dado que requiere que cada uno se esfuerce por comprender, por avanzar, por mejorar, por organizarse y conseguir que los resultados obtenidos cada vez vayan a mejor.

Es muy importante tener en cuenta que, el juego acentúa lo que nos acerca, en vez de lo que nos diferencia.

C) La enseñanza de la Lengua y el movimiento, en la escuela.

Teniendo en cuenta todos estos factores, la enseñanza de la lengua se convierte en una manera de aprender de forma eficiente y dinámica. La lengua y sus reglas en la Educación Primaria tienen como objetivo final la utilización del saber lingüístico para una mejor utilización verbal y escrita. El problema, es que en su proceso, actualmente, se presenta como una reproducción del conocimiento, más que en una utilización de lo aprendido.

Por eso, el juego puede proveer esa parte faltante en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Es decir, la utilización de los saberes, más que la reproducción de los mismos.

Lo curioso de realizar esta metodología, es que los alumnos dejan de tener presente que están trabajando esta asignatura, haciéndoles participar en una situación real.

Este método, no debe dejar de lado muchos de los puntos que actualmente mantiene la escuela en la enseñanza del lenguaje. Dado que, el lenguaje tiene una parte verbal y una parte escrita, no se puede establecer el juego como única forma de enseñanza, sino que debe haber momentos para aprender esto de forma individual, en estado de calma y concentración. El juego debe ser una combinación, una forma de reforzar algunos contenidos, y de establecer comunicaciones verbales, aunque exista la posibilidad de crearse juegos que impliquen escritura y lectura, no se debe alejar de los momentos de realización personal de estas habilidades.

D) El movimiento para alumnos con dificultades.

La psicomotricidad sirve como medio preventivo. Gracias a las acciones corporales, gracias al movimiento, se adquieren de manera intuitiva aprendizajes necesarios para el desarrollo personal. Por tanto de forma divertida, aprenden conceptos espacio-temporales, destrezas motrices, equilibrio, etc. lo que desarrolla otros campos como son la escritura, la lectura, matemáticas... Competencias necesarias para el éxito académico, y que, ayuda a las personas en su desarrollo personal y social.

Por otro lado, en relación con las definiciones de los diferentes autores, sirve como medio terapéutico, para aquellas personas que tienen problemas o patologías. La psicomotricidad ayuda a comunicarse a todas aquellas personas que tienen dificultades en sus relaciones sociales o con el mundo que les rodea dado que necesita a otras personas para que se pueda llevar a cabo. Esta metodología detecta, diagnostica y trata diversos trastornos del desarrollo personal, reeducando también en los ámbitos afectivos y emocionales.

De manera específica, los juegos pueden solucionar muchos otros problemas que pueden caracterizar a los alumnos. Un ejemplo podría ser la dislexia, la cual a través de la psicomotricidad, con el desarrollo que en ella interviene de la lateralidad, los espacios, los tiempos, motricidad, etc. Puede ser trabajada y corregida. Otro ejemplo específico podría ser un alumno con un trastorno de déficit de atención, que gracias a los juegos, la motivación que les caracteriza, el papel activo que otorga al alumnado... Puede ayudar en su desarrollo educativo. O incluso alumnos con problemas sociales, problemas para relacionarse con el resto. Dado que los juegos requieren que todos los participantes tengan un papel importante, haciendo que se formen de manera necesaria comunicaciones y relaciones interpersonales.

E) Papel del maestro.

El maestro debe comprender la diferencia entre juego infantil y la cultura como forma de juego.

El rol del maestro debe ser el de animador del juego, o el de un jugador más dentro del mismo. Debemos como maestros dar ideas, ayudar, animarles.

Tenemos que dar las pautas y los conocimientos base, y que ellos a través del propio juego lo adquieran y lo mejoren.

Las respuestas erróneas de los niños no son más que una fuente de conocimiento, a través de las cuales el maestro debe guiar hacia la respuesta correcta. Por eso se debe conseguir un clima relajado, sin tensiones y permisivo. Conociendo y respetando todas las normas.

Es muy importante que el maestro construya un entorno seguro cuyas emociones sean todo lo positivas que se pueda. Está demostrado que las emociones positivas son muy importantes de cara a adquirir nuevos conocimientos. De esta manera, debe establecer una relación fluida entre alumnos y con él como mediador.

Por otra parte, el maestro debe explicar las bases del juego y de los conocimientos que guiarán la actividad antes de dar comienzo a la misma.

F) Inconvenientes que se pueden presentar:

Según en el contexto que nos encontremos, la acción docente puede dificultarse ligeramente. Pues pueden aparecer problemas con los espacios, o los tiempos. Haciendo que la variedad de los juegos sea menor.

También pudiera surgir que el juego propuesto en un determinado momento no consiga transmitir los contenidos que se quieren enseñar. Por eso, los juegos han de ir acompañados de una parte teórica. Al igual que lo que busca este estudio, es observar que aprender de manera única y exclusivamente teórica quizá no es óptima, hacer que la manera de aprender sea únicamente práctica obtendría el mismo problema. Lo que se quiere mostrar, es que la combinación de ambos es posiblemente una metodología óptima, o al menos, más eficiente.

Incluso, que el contenido que se quiera explicar, no permita la posibilidad de realizarse ninguna actividad al respecto, ya sea por su dificultad, o por el tiempo que conlleva explicarlo.

G) Ejemplo de actividad.

Como ya se ha mencionado, lo que se busca con este método es afianzar los conocimientos a través del movimiento, por eso, un ejemplo de un contenido de este área, reforzado con una actividad de este tipo, podría ser:

- Teniendo en cuenta el BOC. Uno de los contenidos del área de Lengua, dentro del bloque 4 (Conocimiento de la lengua), es conocer las distintas clases de nombres (comunes, propios, individuales y colectivos).

En una de las sesiones para enseñar este contenido, tras una explicación teórica por parte del maestro, en la que se expliquen lo que son, los tipos de nombres que existen, y dar ejemplos. Una actividad que lo refuerce podría ser:

Con una pelota, el maestro comienza diciendo un nombre, inicialmente nombre común, y pasa la pelota a uno de los alumnos al azar. Este alumno debe decir un nombre común también, y pasar la pelota a otro compañero, así hasta que todos digan al menos dos o tres nombres comunes. Después, se repite el mismo proceso para los nombres propios, y lo mismo con los individuales y colectivos.

Una vez todos ellos han dicho dos o tres de cada uno. Los alumnos pasarán la pelota a un compañero, y le deben decir el tipo de sustantivo que tiene que responder. En caso de que a dicho compañero no se le ocurriera, tiene que devolver la pelota al anterior, y responderse este último a sí mismo. En caso de que tampoco supiera, el resto de compañeros pueden ayudar. De manera que así se refuerza que todos estén pendientes de pensar uno, y de ayudar.

H) Algunos tipos de juegos y clasificación:

Es importante conocer distintos tipos de juegos que puedan ayudar en el refuerzo de los contenidos, según el contexto, las posibilidades, o los aprendizajes que se estén transmitiendo.

Por eso, según la situación, se puede optar por juegos que conlleven mayor carga de movimiento, y por tanto de espacio. O por juegos que sean más estáticos.

Es importante que se transmitan valores positivos en los que los alumnos busquen apoyarse los unos a los otros. Para ello, la mejor opción es que los juegos que se propongan, tengan como punto necesario que todos los alumnos del aula participen, comprendan y sean parte del juego. Esto se puede conseguir haciendo que se puedan ayudar entre ellos, es decir, reduciendo al máximo la competitividad, y buscando siempre la colaboración, tener siempre como base que la clase es un equipo, y si uno pierde, pierden todos. No se debe dejar de lado que no es jugar por jugar, sino que jugar es el medio para aprender, por tanto el objetivo nunca debe ser ganar, sino adquirir conocimientos.

1) Algunos tipos de juego con movimiento:

Danza o teatro: En la que predomina la expresión corporal, la cooperación, la comunicación, la creatividad y el respeto.

Con materiales: Que potencian la interacción con objetos y refuerza valores como compartir con los compañeros.

Juegos musicales: Que estimulan la conciencia auditiva y coordinación de movimiento. Además de trabajar de forma directa en la integración de hemisferios.

De equipo: mostrando cierto grado de competitividad entre los dos equipos (necesariamente controlada, y en busca de la mejora y el desarrollo), ya que así se fomenta la colaboración entre los propios miembros de cada equipo

Individuales: fomentando la autonomía personal y el esfuerzo para conseguir un objetivo.

2) Tipos de juegos estáticos:

Dado que no siempre es posible que los juegos que se realicen conlleven movimiento, dado que no todos los contenidos pueden ser tratados de la misma manera. Una posibilidad son los juegos estáticos. Muy importantes para desarrollar habilidades de escritura y lectura principalmente.

Juegos de observación: a través de una actividad inicial como leer un libro, un relato, un cuento, o enseñar fichas, imágenes, comics... El alumnado realiza una observación a través de sus sentidos y expresándose de manera adecuada después, grupal o individualmente.

Juegos de conversación: conversaciones entre ellos, y con el docente. De manera que todos hagan preguntas y se respondan, relaten experiencias... Enriqueciendo el vocabulario y desarrollándolo.

Juegos de imaginación: cuentos incompletos, preguntas imaginarias, adivinanzas... a través de lo que el niño debe utilizar su imaginación e invención.

Juegos de elocución: juegos de trabalenguas y sonidos onomatopéyicos mediante los cuales el niño mejora la articulación de la lengua.

Juegos dramáticos: juegos dramáticos organizados, informales y libres gracias a los cuales desarrollan la imitación, mejoran el movimiento, sonido, memoria, dominio personal...

3) Clasificación de los juegos, de forma general:

Una clasificación menos específica, en la cual se pueden establecer los diferentes juegos que se propongan. De esta manera, se pueden categorizar todos los juegos propuestos para las distintas Unidades, buscando la mayor variación posible, dado que cada uno de los tipos, reforzará de una manera o de otra.

A. Grado de competitividad:

- a. Juegos competitivos
- b. Juegos cooperativos

B. Funcionamiento del juego:

1. Juegos de vacío de información
 - 1.1. Unívocos
 - 1.2. Recíprocos
2. Juegos de averiguación
 - 2.1. Juegos para adivinar
 - 2.2. Juegos de búsqueda y averiguación

3. Juegos puzzle
4. Juegos de jerarquización
5. Juegos para emparejar
6. Juegos de selección
7. Juegos de intercambios
8. Juegos de asociación
9. Juegos de roles
10. Simulaciones.

Ejemplo Propuesta Didáctica:

A continuación se va a exponer un ejemplo de lo que sería una Unidad Didáctica que se basa en lo expuesto a lo largo de esta investigación, y teniendo en cuenta los contenidos que el currículo de Cantabria plantea como necesarios. De manera que se consigue una forma de enseñar posible en el contexto actual que tienen las escuelas en España.

PROPUESTA DIDÁCTICA:

Contexto y justificación.

Esta propuesta de intervención está planteada para poder ser desarrollada en un grupo de alumnos y alumnas que cursan el cuarto curso de Educación Primaria teniendo en cuenta los contenidos que se pretenden trabajar a lo largo de la propuesta. Para su elaboración he tenido en cuenta el contexto de un colegio existente, así como la dinámica y organización de una de las aulas en las que he podido trabajar a lo largo de mi último periodo de prácticas.

La clase consta de 21 alumnos, de los cuales 12 son niños y 9 niñas. Por lo que se puede observar, es un grupo bastante numeroso y equilibradamente mixto, cuya diversidad no presenta diferencias especialmente significativas.

La propuesta didáctica está desarrollada para llevarla a cabo en el área de lengua, y está basada en el objeto de estudio del trabajo.

Las clases de esta área tienen una duración de 60 minutos cada una, y 5 a la semana en el cuarto curso de EP.

Los contenidos a trabajar están relacionados con los temas que se trabajan en gran parte de los libros de texto de 4ºEP en el área de Lengua y Literatura Española, normalmente en la primera unidad.

Contenidos

Haciendo referencia a los contenidos del currículo de Educación Primaria de la Comunidad Autónoma de Cantabria, se proponen, en relación con las actividades diseñadas a lo largo de esta Unidad Didáctica:

- Situaciones de comunicación utilizando la coherencia.
- Comprensión y expresión de mensajes verbales y no verbales.
- Respeto a las normas, los turnos y los compañeros.
- Desarrollo de la ortografía.
- Desarrollo del vocabulario.
- Reconocer las distintas partes de una palabra.

- Reconocer los distintos tipos de palabras.
- Expresión y producción de textos narrativos.
- Creación de textos valorando la creatividad.
- Coherencia y cohesión en un texto.

Objetivos generales

De los objetivos que están presentes en el currículo de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Cantabria, dentro del Artículo 3 del Decreto 27/2014, de 5 de junio, en relación a la Unidad Didáctica diseñada, se destacan:

b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.

e) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y desarrollar hábitos de lectura.

Objetivos específicos de la propuesta:

El principal objetivo que tiene como meta esta propuesta didáctica, es:

- Aprender a hacer un uso correcto de la lengua castellana, de forma tanto oral como escrita.

Para alcanzar este objetivo general, se cumplen una serie de objetivos específicos:

- Aprender a comunicarse verbal y no verbalmente.
- Adquirir vocabulario.
- Conocer y aprender reglas gramaticales y ortográficas.
- Trabajar todas las destrezas lingüísticas: comprensión oral y escrita, expresión oral y escrita.
- Interiorizar valores de respeto, confianza, trabajo en equipo y crear un clima positivo en el aula.

- Promover la creatividad y la diversión en el proceso de aprendizaje.
- Fomentar la motivación, la autonomía personal y la autosuperación.

Atención a la diversidad

Como principal medida de atención a la diversidad, el maestro debe tener en cuenta las necesidades educativas que cada alumno pueda presentar. Por eso, teniendo en cuenta el Artículo 19. Atención a la diversidad del Decreto 27/2014, de 5 de junio, que establece el currículo de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Cantabria. El docente cuenta con el apoyo educativo del personal especializado para ello, ayudando al propio docente a elaborar un proceso de enseñanza-aprendizaje lo más personalizado posible para los alumnos con necesidades educativas.

Aun así, las sesiones buscan la mayor inclusión posible, buscando el concepto de equipo, y enseñanza entre iguales, aprendiendo todos de todos y siendo cada uno de ellos importante durante todas las actividades.

Metodología

Para que esta propuesta sea completamente eficaz, se han de tener en cuenta una serie de aspectos:

- Al principio de cada sesión didáctica (parte inicial), el docente hace una toma de contacto de los contenidos que se van a trabajar durante ella con los alumnos. La forma de hacerlo es a través de un pequeño debate o conversación inicial. De esta manera, se conoce el punto de partida de los alumnos, se les hace ser partícipes, además de hacerles ser conscientes de sus conocimientos previos y fomentando una motivación al querer saber si esos conocimientos son correctos.

Una vez este debate ha terminado, el docente inicia la explicación teórica del contenido, de una manera sencilla y clara. En este momento entran en juego las estrategias didácticas personales de cada docente,

es decir, la explicación puede ser a través de dibujos, conceptos, lectura, explicación oral, ejemplos, etc.

Una vez las explicaciones han llegado a su fin, comienza la parte central de la sesión. Los juegos. Cada juego de la propuesta está pensado para alcanzar un conocimiento específico, a través de la motivación, el trabajo en equipo y el respeto.

- La Unidad Didáctica está diseñada para que los alumnos no necesiten un libro de texto. Al principio de cada Unidad a lo largo del año, el docente debe preparar una ficha con los contenidos teóricos que se trabajarán, entregándosela a cada alumno. De esta manera, se refuerzan otros objetivos secundarios. Como ya se ha mencionado, al principio de cada sesión los alumnos tienen una toma de contacto con el tema. Es posible que muchos alumnos, al saber de esto, echen un vistazo a las hojas con los contenidos teóricos, teniendo una toma de contacto previa con los contenidos que se van a trabajar, respondiendo a las preguntas de manera correcta, y maximizando así la motivación.
- Todos los alumnos deben disponer de un pequeño cuaderno, a modo de diario. Al final de cada sesión, los alumnos tendrán un tiempo determinado para escribir lo que han aprendido durante ese día. Con esto se refuerzan varios aspectos como la expresión escrita, la organización de las ideas, la concentración para recordar y plasmar dichos recuerdos, etc. Además de repasar lo trabajado durante el día.
- Dado que la parte central de cada sesión se realiza a través de juegos, es importante que durante cada día se tengan preparadas unas actividades para que los alumnos realicen en casa. De esta manera, repasan diariamente, y se trabaja la responsabilidad y la autonomía personal. Además de mejorar otras destrezas lingüísticas (comprensión y expresión escrita), ya que durante las clases se busca más la comprensión y la expresión oral.

- Es importante tener en cuenta que el papel docente es el de mediador. Su misión es hacer que los alumnos participen todos por igual, todos tengan la oportunidad, y nadie quede apartado. Llegando incluso a participar en los juegos si es necesario.
- La principal misión de todos los juegos es aprender los contenidos de manera motivadora y divertida. Hacer que los juegos sean lo menos competitivos posibles es parte de la tarea docente, mejorando el concepto de grupo y el alcance de metas en equipo. Aunque se puede considerar la idea de que algún juego tenga competitividad para enseñar otros valores secundarios como aprender a ganar o perder.
- Al final de cada tema se realiza una prueba escrita para conocer si el alumnado ha adquirido los contenidos propuestos durante ella, basados en el currículo de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Cantabria. Para trabajar y evaluar otros contenidos como la comprensión de textos o la producción de los mismos, esta prueba tendrá actividades destinadas para ello, que irán rotando o complementándose, según el docente crea conveniente. Esta información obtenida de las pruebas se complementa con otras observaciones realizadas a lo largo de las sesiones.

Sesiones:

Sesión 1:	
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Interiorizar diferentes tipos de comunicación y aprender a utilizarlos. • Practicar la comunicación tanto verbal como no verbal • Trabajar de forma cooperativa • Desarrollar el vocabulario. • Desarrollar la expresión corporal. • Fomentar el respeto a los demás.
Desarrollo: <i>La comunicación humana</i>	<p>Parte inicial (15 minutos):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se comienza la clase preguntando a los alumnos si saben lo que es la comunicación humana, y que tipos de comunicación conocen. - Una vez se comprueban los conocimientos previos de los alumnos, se explica de manera teórica, qué es la comunicación humana y sus tipos (verbal y no verbal). <p>Parte central (35 minutos):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se divide la clase en grupos aleatorios de 4-5 alumnos. Los grupos deberán diseñar una comunicación en la que no esté presente la comunicación verbal, es decir, a través de gestos, mímica, etc. Esta parte se realizará en 15 minutos. - Los 20 minutos finales, se dedicarán a la puesta en común, en la que, por turnos, los distintos grupos, recrearán la comunicación que han diseñado, enseñándoselo a los compañeros. Y posteriormente, explicando con una comunicación verbal lo que se ha representado sin ella. <p>Parte final (10 minutos):</p> <ul style="list-style-type: none"> - En sus diarios personales. Todos los alumnos tienen que escribir lo que han aprendido durante el día de hoy, respecto al tema trabajado.
Temporalización	60 minutos
Materiales	Esta actividad no precisa de materiales específicos.

Sesión 2:	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Interiorizar las reglas de acentuación • Aprender a acentuar correctamente • Identificar la sílaba tónica en cada palabra • Aprender a trabajar en equipo y tomar decisiones grupales. • Enseñarse los unos a los otros para que todo el grupo cumpla las metas que se propongan.
Desarrollo: <i>La tilde y las reglas de acentuación</i>	<p>Parte inicial (15 minutos):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se comienza la clase preguntando a los alumnos sobre los conocimientos que tienen sobre el uso de la tilde. Por ejemplo ¿Cuándo se utilizan las tildes?; ¿Qué palabras conocéis que llevan tilde?; ¿Hay alguna palabra que lleve tilde unas veces sí y otras no?... - Una vez se ha iniciado una toma de contacto con el tema. Se comienza una explicación teórica, empezando por la sílaba tónica, y la forma de reconocerla en cada palabra. Para así explicar las distintas reglas de acentuación según si son agudas, llanas, esdrújulas o sobresdrújulas. <p>Parte central (35 minutos):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se distribuye el aula dejando el mayor espacio posible en la parte central. En esta parte se colocarán 4 mesas separadas con un cartel en cada una en los que esté escrito la palabra (aguda, llana, esdrújula y sobresdrújula), respectivamente. Una vez está colocada el aula. Se reparte a los alumnos en dos equipos. Situándoles uno a cada lado del aula. En este momento, el docente deberá decir una palabra a uno de los equipos, y les deja unos 30 segundos para meditarlo. Después, ese equipo debe ir a la mesa que crea que se corresponde con la palabra dada. Si la mayoría acierta (dado que es posible que no todos decidan lo mismo), ganan un punto. Después, lo mismo para el otro equipo. Esta actividad durará 20 minutos. El objetivo es conseguir la mayor puntuación posible por cada equipo. Esta puntuación se sumará, convirtiéndose en una puntuación total. La cual deberán intentar superar si se repite un juego similar a este. - Durante los 15 minutos restantes. Se realizará una actividad en la que se trabaje la acentuación. En este caso, en la parte central del aula se establecen dos mesas con los carteles “con tilde” y “sin tilde”. Siguiendo el mismo método que antes, el docente debe decir una palabra a uno de los equipos, y tras pensarlo durante 30 segundos, deben ir a la mesa que corresponda. Lo mismo con el otro equipo. <p>Parte final (10 minutos):</p>

	<ul style="list-style-type: none"> - En sus diarios personales. Todos los alumnos tienen que escribir lo que han aprendido durante el día de hoy, respecto al tema trabajado.
Temporalización	60 minutos.
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> • Carteles DIN A-4 con las palabras: Sobreesdrújula, esdrújula, llana, aguda, con tilde y sin tilde. • Cronómetro • Listado de palabras • Lista de puntuación

Sesión 3	
Objetivos:	<ul style="list-style-type: none"> • Interiorizar los distintos tipos de palabras. • Desarrollar la autosuperación y concentración. • Respetar el turno de los compañeros. • Desarrollar el vocabulario.
Desarrollo: <i>La estructura de la palabra</i>	<p>Parte inicial (15 minutos):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se comienza el tema preguntando sobre los conocimientos previos de los alumnos. Algunos ejemplos de preguntas: ¿Sabéis qué es la raíz de una palabra?; ¿Conocéis los tipos de palabra que existen?; ¿Os suena qué es una palabra simple, derivada o compuesta?... - Seguido se hace una explicación teórica con los contenidos que se van a trabajar. Remarcando los diferentes tipos de palabra (simples, derivadas y compuestas), con ejemplos de cada una. <p>Parte central (35 minutos):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Para la primera actividad (15 minutos), se situarán a todos los alumnos formando un corro. En este momento, el docente dirá “palabras simples”, poniendo un ejemplo, y pasando una pelota a un alumno de dentro del corro. Este alumno deberá decir otra palabra simple, y pasársela a otro y así sucesivamente. Tras 5 minutos, se realizará lo mismo, pero con las palabras derivadas. Y por último, tras otros 5 minutos, lo mismo pero con palabras compuestas. - La segunda actividad, seguirá la misma dinámica que la anterior, pero en este caso, serán los alumnos los que deben decir una palabra, y el compañero al que se la pasen el tipo

	<p>de palabra que es. Si aciertan tienen que decir otra palabra y pasársela a un compañero para que diga qué palabra es, y si fallan, deben pasarla directamente para que sea otro quien responda.</p> <ul style="list-style-type: none"> • En ambas actividades, el docente tiene que tener un papel mediador, consiguiendo la participación de todos, y poniendo algún ejemplo o explicando de nuevo si es necesario. También, tiene la posibilidad de participar, fomentando la motivación de los alumnos. <p>Parte final (10 minutos):</p> <ul style="list-style-type: none"> - En sus diarios personales. Todos los alumnos tienen que escribir lo que han aprendido durante el día de hoy, respecto al tema trabajado.
Temporalización	60 minutos
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> • Balón multiusos.

Sesión 4	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Interiorizar qué es una narración. • Mejorar la escritura • Desarrollar la imaginación. • Desarrollar el trabajo en equipo y el respeto al trabajo individual de cada persona. • Mejorar el vocabulario y la expresión escrita.
Desarrollo: <i>La narración</i>	<p>Parte inicial (15 minutos):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Al igual que en sesiones anteriores, se comienza con preguntas para saber los conocimientos de los alumnos sobre el tema. ¿Sabéis que es una narración? ¿Habéis leído alguna historia narrativa alguna vez?; ¿Conocéis alguna?... - Una vez terminada la toma de contacto, el docente realizará una explicación con el fin de que los alumnos conozcan lo que es una narración, y se les leerá una historia para que conozcan un ejemplo. <p>Parte central (35 minutos):</p> <ul style="list-style-type: none"> - El profesor escribirá en la pizarra una oración inicial. Que será el comienzo de una historia. Por ejemplo "Aquel día Pepito estaba...". Después, por turnos, los alumnos deberán ir a la pizarra y escribir una pequeña oración que continúe la anterior, de manera que finalmente quedará una historia

	<p>narrativa, hecha en grupo.</p> <p>Parte final (10 minutos):</p> <ul style="list-style-type: none"> - En sus diarios personales. Todos los alumnos tienen que escribir lo que han aprendido durante el día de hoy, respecto al tema trabajado.
Temporalización	60 minutos.
Materiales	<ul style="list-style-type: none"> • Pizarra, ya sea electrónica o clásica.

Sesión 5	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Repasar conceptos recientemente trabajados. <ul style="list-style-type: none"> ○ Recordar los tipos de comunicación existentes. ○ Recordar las reglas de acentuación, identificar la sílaba tónica en las palabras. ○ Recordar los distintos tipos de palabras. ○ Recordar que es una narración. • Respeto y trabajo en equipo. • Desarrollar el concepto de aprendizaje en grupo.
Desarrollo: <i>Repaso</i>	<p>Parte inicial (30 minutos):</p> <ul style="list-style-type: none"> - A lo largo de esta parte inicial, el docente realizará algunas de las preguntas realizadas en las partes iniciales de las sesiones anteriores, de manera que se pueda comprobar los nuevos conocimientos que los alumnos han adquirido, además de repasar contenidos. <p>Parte central (30 minutos):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se establecen 4 equipos, uno en cada esquina del aula. En el centro del aula, un hueco lo suficientemente grande para que quepan cuatro torres de construcción con fichas. El docente, ha de tener preparadas una serie de preguntas respecto a la unidad didáctica trabajada durante las sesiones anteriores. De esta manera, el juego comienza con la pregunta por parte del docente a uno de los equipos. Por ejemplo: ¿La palabra “casa” es esdrújula, llana o aguda? En caso que dicho equipo acierte, se les dará una ficha para que la sitúen en la parte central. En este momento, se hará una pregunta a otro equipo para que ocurra lo mismo. En caso de que un equipo falle se pasará la pregunta al siguiente equipo. La actividad dura hasta que todos ellos lleguen a 15 fichas, completando la torre. Por tanto, cuando un equipo

	<p>consigue completar su torre, los integrantes se repartirán en los otros equipos, para así ayudarles en sus respuestas. Todos los equipos dispondrán de 1 minuto máximo para pensar la respuesta. La cual se llevará a cabo a través del consenso.</p>
Temporalización	60 minutos
Materiales	<ul style="list-style-type: none">• Listado de preguntas y palabras preparadas para la actividad.• Fichas de construcción

Evaluación alumnos.

La evaluación es continua, por eso para valorar lo aprendido durante la propuesta, se tienen en cuenta un conjunto de factores significativos a lo largo de la misma.

Es fundamental la observación individual y el progreso de cada uno de los alumnos. Una de las formas es diseñando una ficha destinada a recoger la información relevante que está presente durante todas las sesiones didácticas. Teniendo en cuenta el nivel inicial del alumnado, su grado de implicación, su evolución, y todos los factores que pueden intervenir en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Ficha de seguimiento durante las sesiones didácticas.	Atiende y participa durante las actividades realizadas en clase.	Respeto a los compañeros y profesores, los turnos de palabra y la diversidad de	Se esfuerza por alcanzar las metas propuestas y los objetivos a cumplir.	Trabaja en equipo.	Se esfuerza por aprender los contenidos trabajados durante las distintas sesiones.	Realiza las tareas destinadas para trabajar en periodo extraescolar.	Intenta conocer los contenidos que se van a trabajar en futuras sesiones.	Ayuda a los compañeros en su proceso de enseñanza-aprendizaje.	Valorar el orden de la exposición de ideas como base para una buena comprensión tanto oral como escrita
Alumno 1									
Alumno 2									
Alumno 3									
Alumno 4									
Alumno 5									
Alumno 6									
Alumno 7									
Alumno 8									
Alumno 9									
Alumno 10									
Alumno 11									
Alumno 12									
Alumno 13									
Alumno 14									
Alumno 15									
Alumno 16									
Alumno 17									
Alumno 18									
Alumno 19									
Alumno 20									

Alumno 21									
-----------	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Esta ficha se rellenará a medida que va avanzando, valorando todos los aspectos que puedan intervenir en el proceso.

Otra de las herramientas para evaluar al alumnado es una prueba escrita tras terminar la Unidad Didáctica. En la que se obtiene la información necesaria para saber si se han adquirido los contenidos plasmados en el *currículo de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Cantabria*. Esta información, se recoge después en una ficha de contenidos. En esta Unidad Didáctica:

Ficha de seguimiento de contenidos didácticos.	Reconoce los distintos tipos de comunicación humana (verbal y no verbal).	Reconoce la sílaba tónica de las palabras, e identifica si son agudas, llanas, esdrújulas o sobresdrújulas.	Acentúa correctamente.	Clasifica los distintos tipos de palabras.	Produce textos narrativos con coherencia e imaginación	Localiza, extrae e interpreta información contenida en un texto.	Nota de contenidos Unidad Didáctica 1.
Alumno 1							
Alumno 2							
Alumno 3							
Alumno 4							
Alumno 5							
Alumno 6							
Alumno 7							
Alumno 8							
Alumno 9							
Alumno 10							
Alumno 11							
Alumno 12							
Alumno 13							
Alumno 14							
Alumno 15							
Alumno 16							
Alumno 17							
Alumno 18							

Alumno 19							
Alumno 20							
Alumno 21							

Esta información, unido a los diarios de los alumnos, determinará si los alumnos mejoran o no respecto su nivel inicial. Además de si adquieren los contenidos que se van trabajando durante el año. Otorgando un seguimiento personalizado a cada alumno y una nota objetiva que tiene en cuenta todos los factores que intervienen en su proceso de aprendizaje.

Evaluación proceso enseñanza-aprendizaje.

Con el objetivo de saber si las actividades han sido fructíferas, han funcionado y han cumplido todos los objetivos, se hará un cuestionario al alumnado, y otro para el mismo maestro.

Cuestionario alumnado:

	A	B	C
1) Las actividades realizadas han sido divertidas e interesantes.			
2) La participación de los compañeros ha sido alta.			
3) Se han creado buenas relaciones y momentos de trabajo en equipo.			
4) He aprendido los contenidos que se han trabajado.			
5) Las actividades han sido útiles para aprender.			
6) Las explicaciones teóricas han sido claras y útiles.			

A- Totalmente de acuerdo.

B- Indiferente.

C- Muy en desacuerdo.

Observaciones:

--

Cuestionario docente:

	A	B	C
1) Los alumnos han comprendido los contenidos que se han querido transmitir			
2) La participación de los compañeros ha sido alta.			
3) Se han creado buenas relaciones y momentos de trabajo en equipo.			
4) Los alumnos han colaborado para cumplir los objetivos propuestos.			
5) Las actividades han sido motivadoras y eficientes.			
6) Las explicaciones teóricas han sido claras y útiles.			
7) Ha habido un clima de confianza en el aula.			
8) Se ha fomentado el respeto a la diversidad en el aula			

D- Totalmente de acuerdo.

E- Indiferente.

F- Muy en desacuerdo.

Observaciones:

Una vez es recogida esta información, más lo expuesto en los diarios de los alumnos, se puede comprobar si los objetivos se han cumplido, y si la forma en la que se ha trabajado ha sido eficaz. Dando la oportunidad de mejorar lo que se trabaja en un futuro.

Conclusiones:

Respecto la idea para la realización de este trabajo, me he basado en lo que he visto a lo largo de mi vida como estudiante, y como profesor de prácticas en dos escuelas diferentes. Los alumnos cada vez tienen más fuentes de conocimiento que se muestran más llamativas con el tiempo. Haciendo que el aprendizaje en la escuela lo sea cada vez menos. Lo que disminuye la motivación, el interés, las ganas de aprender, dificultando el paso del alumnado por la escuela.

Durante la realización del mismo, he aprendido diversas formas de enseñar, importantes aspectos a tener en cuenta durante el proceso de enseñanza-aprendizaje, la importancia de que los alumnos tengan un papel activo en la escuela... gracias a leer las diferentes fuentes que me han ayudado para adquirir los conocimientos previos a la elaboración.

También, al profundizar en las diferentes lecturas, he aprendido a valorar aún más la importancia que tienen los sentimientos de los aprendices durante su enseñanza escolar. Remarcando como punto más importante, a mí forma de ver, la motivación. Gracias a todas aquellas consecuencias que este factor desencadena.

La realización de la propuesta didáctica es una forma de comprender que lo mostrado en el marco teórico se puede conseguir llevar a la práctica. Para ello me he basado en lo que visto durante mis diferentes periodos como profesor de prácticas en las escuelas. En las clases de Educación Física, pude comprobar como los alumnos aprendían todo aquello que el profesor les enseñara, ya fuera teórico o práctico, a la vez que se movían, disfrutaban y estaban alegres, a diferencia de las clases en otras áreas, en las que debían guardar silencios, acatar órdenes y mantener un estado pasivo de recepción de conocimientos. Gracias a ver estas situaciones, empecé a pensar que se podían realizar las clases de una manera totalmente diferente a lo que conocemos. Soy consciente de que llevar a cabo una metodología como esta puede resultar complicado y muy laborioso, pero creo que la cantidad de beneficios que tiene en los alumnos, puede significar un gran avance y una forma muy bonita y divertida tanto de enseñar, como de aprender.

Anexos

Anexo 1: Ficha de contenidos (propuesta didáctica)

1) Tipos de comunicación

- a. Comunicación verbal: Puede realizarse de forma oral, a través de palabras habladas o de forma escrita, por medio de la representación gráfica de signos.
- b. Comunicación no verbal: La comunicación no verbal se realiza a través de gestos, sonidos e imágenes.

2)

Reglas del uso de la tilde	
Las palabras...	Llevar tilde...
Agudas	Cuando terminan en vocal o en N o en S.
Llanas	Cuando NO terminan ni en vocal, ni en N, ni en S
Esdrújulas y sobreesdrújulas	Siempre

3) Tipos de palabras

Simple	Derivadas	Compuestas
Formadas por una sola palabra.	Formadas añadiendo prefijos y sufijos a las palabras simples	Unión de dos o más palabras simples.
<ul style="list-style-type: none"> • Carta • Pájaro • Balón 	<ul style="list-style-type: none"> • Flauta + ista = Flautista • Des + peinar = Despeinar 	<ul style="list-style-type: none"> • Abre + Latas = Abrelatas • Corta + uñas = Cortauñas.

- 4) La narración es un relato de algo real o ficticio, contado de forma que resulte creíble.

BIBLIOGRAFÍA

- Biografías y Vidas. La enciclopedia biográfica en línea. Recuperado el 8 de marzo de 2015 en <http://www.biografiasyvidas.com/biografia/p/piaget.htm>
- Crespillo, E. (2010) *El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje*. Estudios pedagógicos. Recuperado el 25 de enero de 2015 de http://www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag_1663.htm .
- El movimiento y la educación Psicomotriz. Cosas de la infancia. Recuperado el 29 de marzo de 2015 de <http://www.cosasdelainfancia.com/biblioteca-psico13.htm>
- GARTON, A., y PRATT, C. H. (1991): *Aprendizaje y proceso de alfabetización*. El desarrollo del lenguaje hablado y escrito. Barcelona: Paidós/MEC.
- Gil. M. *Psicomotricidad y educacuón física*. Monografías. Recuperado el 10 de mayo de 2015 de <http://www.monografias.com/trabajos39/psicomotricidad/psicomotricidad.shtml>
- Gobierno de Cantabria (2014). *Decreto 27/2014, de 5 de junio, que establece el currículo de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Cantabria*. Boletín Oficial de Cantabria. Recuperado de: <https://boc.cantabria.es/boces/verAnuncioAction.do?idAnuBlob=269550>
- Guastalegnanne, H. (2009). *Juegos para trabajar la gramática y vocabulario en la clase de ELE*. Instituto Cervantes. Recuperado el 12 de abril de 2015 de http://marcoele.com/descargas/enbrape/guastalegnanne_juegos.pdf
- Gutierrez, M (2012). *La enseñanza de la lengua a través de los juegos*. En la escuela de Mabel. Recuperado el 1 de Febrero de 2015 de <http://www.enlaescuelademabel.com/experiencias-educativas/la-ensenanza-de-la-lengua-a-traves-de-los-juegos.php>
- HUIZINGA, Johan (1990): *Homo ludens*. Alianza Ed., Madrid.
- LE BOULCH, Jean (1961). Boceto de un método racional y experimental de educación física. En Dossier EPS Revue EducationPhysique et Sport, (57).

- Lorente, P; Pizarro, M. *El juego en la enseñanza de español como lengua extranjera*. Nuevas perspectivas. Recuperado el 8 de febrero de <http://www.tonosdigital.es/ojs/index.php/tonos/article/viewFile/821/554>
- Mahillo, Javier (1.996). *¿Sabes Enseñar? Manual para Padres y Profesores*. Madrid. Espasa Práctico.
- Marín, M. (2015). *¿Enseñar lengua o practicar el lenguaje?*. Educar. Recuperado el 5 de abril de 2015 de <http://www.educ.ar/sitios/educar/recursos/ver?id=91467>
- Panes J. *Movimiento y psicomotricidad*. Psicomotricidad. Recuperado el 22 de marzo de 2015 de: <http://app.kiddyshouse.com/maestra/articulos/movimiento-y-psicomotricidad.php>
- PIAGET, Jean (1991): *La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño. Imagen y representación*. FCE, México, D. F.
- Robbins, Stephen P. *Comportamiento Organizacional*, México, Editorial Prentice Hall, 1992.
- Rosler, R. (2014). *¿Por qué el ejercicio y el cerebro son aliados en el aprendizaje?*. Asociación educar. Recuperado el 26 de abril de 2015 de <http://asociacioneducar.com/ejercicio-aliado-aprendizaje2>
- Sexton, William P.: *Teorías de la Organización*, México, Editorial Trillas, 1977.
- Shapiro, T; Hertzig, M. *Desarrollo normal en la infancia y la adolescencia*. Recuperado el 3 de mayo de 2015 de http://www.hvil.sld.cu/bvs/archivos/292_04desarrollo%20normal%20en%20la%20infancia%20y%20la%20adolescencia.pdf
- Universidad de la luz. *Movimiento evolutivo*. Educación evolutiva. Recuperado el 15 de febrero de 2015 de http://www.educacionevolutiva.org/articulo_movimiento_en_la_educacion.html