



GRADO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

4º C- CURSO 2015-2016

LA ENSEÑANZA DE LA LENGUA A TRAVÉS DEL JUEGO

TEACH THE LANGUAGE THROUGH GAMES

Autor: Inés Teresa Ruiz Rebolledo

Directora: María Lourdes Royano Gutiérrez

Fecha:

VºBª DIRECTOR

VºBº AUTOR

ÍNDICE

RESUMEN	3
ABSTRACT	4
INTRODUCCIÓN	5
JUSTIFICACIÓN	6
MARCO TEÓRICO.....	8
A. ¿Por qué es interesante el juego para el aprendizaje?	18
B. ¿Qué aspectos se trabajan con el juego?	19
C. La enseñanza de la lengua y el juego, en la escuela.....	21
D. El maestro y su rol en el juego	22
E. Inconvenientes del uso del juego como estrategia metodológica	23
F. Tipos de juego en Lengua	25
G. Clasificación de los juegos.....	26
EJEMPLO PROPUESTA DIDÁCTICA	28
1. CONTEXTUALIZACIÓN.....	28
2. TEMPORALIZACIÓN	29
3. OBJETIVOS DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA.....	29
4. CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES.....	30
5. CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS	32
6. METODOLOGÍA.....	33
7. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	44
8. TRANSVERSALIDAD.....	45
9. SISTEMA DE EVALUACIÓN	45
10. CONCLUSIONES DE LA PROPUESTA	51
ANEXOS	53
Anexo 1:.....	53
Anexo 2:.....	56
Anexo 3:.....	58
Anexo 4:.....	58
Anexo 5:.....	59
BIBLIOGRAFÍA	63

A lo largo de este documento, y con el fin de facilitar la lectura del texto, se hará uso del masculino genérico para referirse a las personas de ambos sexos, no significando en ningún momento esta adopción la utilización del uso sexista del lenguaje ni de las connotaciones que éste implica.

RESUMEN

La enseñanza de la asignatura de Lengua Castellana y Literatura en Educación Primaria desde una perspectiva lúdica es la característica principal de este trabajo, tanto en la parte teórica como en la parte práctica.

La parte teórica del trabajo consiste en una reflexión sobre la importancia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos, que se basa en diferentes teorías del aprendizaje que han sido relevantes a lo largo de la historia y que abogan por la participación activa del alumnado, la motivación, el descubrimiento y la consideración de los conocimientos previos de los alumnos con el objeto de conseguir la mejor educación posible. Además, se recogen las ventajas e inconvenientes que presenta el juego en el aula, el papel del maestro y los tipos de juegos que podemos utilizar en esta área.

Para facilitar la comprensión del informe, se añade una parte práctica que se fundamenta en el diseño de una propuesta didáctica destinada a 2º de Primaria en la que se tiene en cuenta el juego como estrategia metodológica fundamental en el aprendizaje.

PALABRAS CLAVE: Enseñanza, aprendizaje, juego, motivación, Lengua Castellana, propuesta didáctica.

ABSTRACT

Teaching the Spanish Language in Primary Education from a ludic perspective is the focus of this work, both the theoretical part and the practical part.

The theoretical part of this work consists of a reflection about the importance of games in the teaching-learning process of pupils, which is based on different learning theories which have been important throughout history and which advocate active participation, motivation, the discovery and the consideration of previous knowledge of pupils in order to get the best education possible. Moreover, the advantages and disadvantages, the teacher's role and the types of games we can use in this area are collected at this work.

In order to ease the comprehension of this report, the practical part is added. It is a didactic proposal for second course of Primary Education, being the game the essential methodological strategy in the learning process.

KEY WORDS: Teaching, learning, game, motivation, Spanish Language, didactic proposal.

INTRODUCCIÓN

En este informe se presenta el trabajo de fin de grado sobre “La enseñanza de Lengua Castellana a través del juego”. A lo largo de este documento reflexionaré y valoraré esta estrategia metodológica, basándome en diferentes expertos en el tema. Asimismo, elaboraré una propuesta didáctica que contenga sesiones en las que se contemple el juego como herramienta esencial para promover la participación y favorecer un adecuado desarrollo de las destrezas fundamentales de esta asignatura. Al mismo tiempo, se trabajará el ámbito socio-emocional de los niños desarrollando valores y habilidades necesarias para la vida.

JUSTIFICACIÓN

Son varias las razones que me han llevado a escoger la temática “La enseñanza de Lengua Castellana a través del juego”.

El juego es una de las principales acciones que el ser humano realiza desde tiempos inmemoriales para divertirse, distraerse o relajarse. Desde hace algunos siglos se ha comenzado a valorar el juego como un elemento clave en la enseñanza que permite a las personas expresarse, pensar, conocer y aprender.

Durante mis tres periodos de prácticas he echado en falta este recurso tan necesario que favorece enormemente el desarrollo íntegro y armónico de todos los alumnos, por tanto, en mi propuesta integraré actividades lúdicas que enriquezcan el aprendizaje de los niños y que fomente su curiosidad por aprender.

Otra de las razones por las que hago uso de esta estrategia, es combinar las tradicionales clases de Lengua que se basan principalmente en la transmisión de contenidos, con otra alternativa que motiva a los alumnos y que logra que el aprendizaje sea más significativo. En mi propuesta invito a los alumnos a participar y a experimentar con los conocimientos, siendo ellos el centro de enseñanza-aprendizaje. Además, desde esta área pretendo dar mayor valor a la expresión y comprensión oral que resulta en algunas ocasiones olvidada y debemos otorgarle la importancia que se merece puesto que es esencial, por ejemplo, para relacionarse con las personas del entorno o para adquirir un buen trabajo.

Asimismo, a través del juego quiero favorecer la creatividad, la imaginación y valores fundamentales como el respeto, la justicia, la empatía...que formarán parte de la personalidad de los alumnos, otorgando la importancia que merece la dimensión afectiva-emocional, tan poco valorada y escasamente contemplada en el currículum oficial. Por tanto, como docente enseñaré determinadas habilidades emocionales, como el conocimiento de uno mismo, la expresión y reconocimiento de sentimientos y emociones, empatía, habilidades sociales de cooperación y respeto para que el desarrollo sea íntegro.

Como sabemos, la escuela es un lugar idóneo en el que muchos niños aprenden a leer, escribir, expresarse y comprender oralmente. Por este motivo, la asignatura de Lengua es fundamental sobre todo en las primeras etapas educativas, supone una gran responsabilidad docente y me gustaría afrontar este reto, que me servirá enormemente para mi experiencia profesional.

MARCO TEÓRICO

La educación es uno de los pilares fundamentales de nuestra sociedad. A través de la enseñanza se ha conseguido que el mundo evolucione y avance mediante la transmisión de conocimientos y teorías que han permitido un adecuado desarrollo de la humanidad en distintos ámbitos como en ciencia, en tecnología, en medicina...que han mejorado nuestras vidas. En la educación es esencial la función del docente para formar ciudadanos, es considerada una buena educación aquella que desarrolla los cuatro pilares fundamentales de la educación (De León, 2012):

- Aprender a aprender: Despertar en los alumnos el interés por aprender y la curiosidad intelectual.
- Aprender a hacer: favorecer aprendizajes significativos, transmitir estrategias o métodos, desarrollar habilidades y destrezas que les permita desenvolverse en su día a día.
- Aprender a convivir: conocer y respetar al otro, llegar a soluciones conjuntas (consenso), plantear objetivos comunes, resolver conflictos, escuchar y dialogar, en definitiva, saber vivir en sociedad.
- Aprender a ser: Engloba los tres pilares anteriores y permite desarrollar al individuo su personalidad y su identidad.

Con el objeto de fomentar el desarrollo íntegro y armónico en los alumnos es necesario que el profesorado tenga una buena formación y que disponga de estrategias metodológicas para crear un adecuado y confortable clima de aula que propicie la participación y el aprendizaje de todo el alumnado.

La metodología del docente se debe basar en algunos principios fundamentales como conocer y tener en cuenta los intereses del alumnado, la existencia de cooperación entre el alumnado y el profesorado, la sustitución de la competitividad por la cooperación y la preparación del individuo no sólo para ser ciudadano que cumple deberes, si no que sea consciente de su dignidad como persona. Algunos otros principios que no se llevan a cabo en determinadas escuelas, pero deberían ser fundamentales para favorecer un aprendizaje significativo, son el *principio de la actividad* que se basa en las necesidades y los

intereses del alumno, de manera que se motiva su aprendizaje y el *principio del juego*, en el que me centraré en este trabajo, la especie humana aprende jugando y realizamos con mayor entusiasmo aquello que nos gusta o nos motiva, por tanto, los conocimientos los adquirimos mejor jugando.

El juego es una actividad fundamental en la etapa de la niñez y de la adolescencia que permite a las personas divertirse, distraerse, ser fuente de aprendizaje, les sirve para conocer, comprender e interpretar el mundo que les rodea. Asimismo, a través del juego los alumnos desarrollan su imaginación y creatividad, se implican emocionalmente, imitan a los adultos y a otros niños, mueven y coordinan sus músculos y articulaciones...Además, el juego también invita al individuo a socializarse de manera que favorece las relaciones con otros niños y con su entorno. Éste aporta a los niños una serie de valores de gran importancia (amor, respeto, responsabilidad, cooperación, confianza en sí mismos...) lo que facilita el aprendizaje. Los niños mediante el juego aprenden de forma intuitiva (ven, captan cosas), significativa (los alumnos aprenden modificando sus esquemas de conocimiento). Para aprender, deben poder atribuir sentido y significado a lo que hacen, a las actividades que les proponen, es decir, adquirir un aprendizaje significativo que se define en oposición del aprendizaje memorístico, por eso, implica la memorización comprensiva. El aprendizaje significativo está muy presente en el juego.

A continuación, realizaré un breve **recorrido histórico** de autores que han reconocido la relevancia del juego en el desarrollo evolutivo de las personas.

En la época de la Antigua Grecia, Platón en “Leyes” mostraba interés por el juego otorgándole gran importancia en la educación, argumentaba que era conveniente que se asociara el aprendizaje con el juego para que se ejercitara de forma disciplinada en sus futuras profesiones, dando importancia al juego para la preparación de la vida adulta. Además, lo contemplaba como un medio para la definición de gustos y aficiones.

Es decir, a pesar de que en esa época el juego se suponía parte del aprendizaje no formal, este filósofo aportó un punto de vista diferente, en el que lo consideraba elemento importante en la enseñanza, ya que mediante esta

actividad se adquieren normas, valores y conocimientos que serán útiles para desenvolverse en la vida y para conformar la personalidad y el carácter de las personas (Nevado, 2008).

En el siglo VIII autores como Rousseau y Pestalozzi basaban sus teorías sobre la enseñanza en el aprendizaje activo.

Rousseau fue un filósofo importante de la educación en cuya obra “Emilio o De la Educación” establecía los principios de una educación natural, en la que el centro de aprendizaje era el niño y el papel del niño no era tan pasivo “el niño sabe algo no porque se lo hayas dicho, sino porque lo ha comprendido él mismo” o “Asignad a los niños más libertad y menos imperio, dejadles hacer más por sí mismos y exigir menos de los demás”. En definitiva, este filósofo abogaba por estimular más al niño y partir de los instintos, impresiones, sentimientos que le nacen a través de la libertad y espontaneidad que el juego provee. (Martínez-Salanova), (Rousseau, 1990) y extraído de Biografías y Vidas (Enciclopedia Biográfica en línea).

Pestalozzi, hizo grandes aportaciones a la educación, concretamente en los planteamientos educativos del juego, fijó muchas bases de la educación actual, a través del método de enseñanza que implantó por Europa consiguió grandes avances. Su pedagogía se apoya en el principio de la intuición, en el que el niño es guiado para aprender a través de la práctica y de la observación. Estableció la organización de experiencias y defendió la idea de fomentar el desarrollo de los niños mediante la actividad y el juego. (Nevado, 2008)

En el s. XIX-XX Dewey plantea en su libro “La naturaleza del método”, el juego como recurso o apoyo a determinadas actividades en el aula promoviendo el papel activo del alumno y el maestro, que adquiere el papel de guía en el proceso de enseñanza-aprendizaje. (Nevado, 2008) (Aguilar, 1979)

En el siglo XX, Johan Huizinga considera que “la cultura humana brota del juego y -como juego- y en él se desarrolla”. En este trabajo quiere demostrar que el juego es auténtico fundamento y factor de la cultura en toda su totalidad. Por lo que considera fundamental el juego en nuestro desarrollo. Este autor

expresa que “El juego es acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente...esta categoría juego, parece ser considerada como uno de los elementos espirituales más fundamentales de la vida” Además, considera que “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”. (Huizinga, 1990) (Garfella, 1997)

En el siglo XX florecen las teorías de Piaget y Vigotsky.

Piaget, uno de los primeros autores constructivistas, estudió la psicología evolutiva en los niños, consideraba los juguetes y los juegos “materiales útiles” para el desarrollo de las cuatro etapas que estableció: Sensorio-motor (hasta los dos años): inteligencia preverbal y predominio del juego motor e individual), Preoperacional (2-7 años): aparece la función simbólica), Operaciones concretas (7-11 años): operaciones y principios lógicos, Operaciones formales (11-12 años): pensamiento abstracto e hipotético. (De Andrés, 2011) Cada etapa se caracteriza por la presencia de ciertos procesos y estructuras mentales, que maduran y se fortalecen para pasar a la siguiente etapa. Estos estadios son iguales para todas las personas, siguen un orden determinado y son irreversibles.

Piaget afirma con su teoría del “Constructivismo” que, a través de un proceso de intercambio entre el organismo y el entorno, o el sujeto y los objetos que le rodean, el niño construye paulatinamente una comprensión de sus propias acciones como del mundo externo. Se trata de un proceso de autoconstrucción del conocimiento basado en la acción, aspecto fundamental en la actividad intelectual del niño.

La construcción de las estructuras de conocimiento tiene lugar gracias a dos procesos biológicos, complementarios y simultáneos, éstos son la “asimilación” y la “acomodación”. Entendemos por asimilación, moldear o añadir

la información nueva con el fin de que encaje en los esquemas actuales del niño correspondientes a la etapa en la que se encuentre. Sin embargo, la acomodación es el proceso de modificar esquemas de conocimiento para poder incorporar a esa estructura cognoscitiva nuevos objetos o eventos. Esto ocurre cuando la información discrepa en algún aspecto con los esquemas.

Piaget considera que la adaptación constituye un equilibrio entre los procesos de asimilación y acomodación. Este equilibrio se logra en varias ocasiones a lo largo del desarrollo, siendo cada vez más sofisticado y estable, produciendo de esta forma el aprendizaje. Los diferentes tipos de equilibrio constituyen los estadios del desarrollo.

En definitiva, el sujeto interactúa con el medio y a través de los esquemas, los nuevos conocimientos quedan asimilados en la estructura mental, por la inteligencia, y ya no lo olvida nunca. (Villar, 2003)

Piaget concedió un valor importante al desarrollo cognitivo, motivacional y social del niño. Para este autor: “El juego infantil es una actividad que desarrolla la inteligencia. De esta forma, los juegos manipulativos, simbólicos y de reglas responden a los tres niveles de estructura de pensamiento: sensoriomotor, reflexivo y representativo. Así pues, la cultura, aliada con la inteligencia, se comportan en el período de la vida inicial como formas lúdicas” (Piaget, 1991).

El libro de Piaget nos hace ver lo importante que es el juego en el desarrollo evolutivo de los niños y la necesidad del uso de estrategias metodológicas que se combinen con la enseñanza basada en la pura transmisión de los contenidos, si únicamente transmitimos conocimientos a través de explicaciones magistrales los alumnos no participarán en el proceso de enseñanza-aprendizaje por lo que no será un aprendizaje significativo para ellos, por tanto, debemos organizar la enseñanza de manera que se usen juegos y se explique teoría para favorecer el desarrollo íntegro y armónico de nuestros alumnos.

Vygotsky, es otro de los precursores en el constructivismo, éste defiende el enfoque sociocultural y plantea la importancia de la interacción del sujeto con

otras mentes como fomento de su desarrollo, además, considera que otros aspectos del contexto (físico, cultural, histórico) en los que la mente se sitúa pueden influir también en su cambio.

Según Vygotsky el individuo se desarrolla a través de la participación activa en la interacción social y actividades culturalmente significativas, que contribuirán en la interacción que establece con los agentes culturales (maestro, familia...) y a través de instrumentos de mediación también culturales (herramientas o signos), a la determinación de su propio desarrollo. Por tanto, los procesos que se originan en la acción social y son configurados por una mediación semiótica (el lenguaje principalmente) se transfieren al plano individual y pasan a configurar procesos mentales superiores.

Las relaciones dialécticas entre personas que actúan, con el contexto y la actividad misma posibilitarán el andamiaje apropiado para la Zona de desarrollo próximo (ZDP). ZDP: "Distancia entre el nivel de desarrollo actual del niño, determinado por la resolución independiente de problemas, y el nivel superior de desarrollo intelectual, determinado a través de la resolución de problemas bajo la guía de un adulto o en colaboración con compañeros más capaces". Vygotsky cree en la figura del maestro porque es el que tiene la responsabilidad de enseñar. (Rodríguez, 2014)

Vigotsky considera que "el juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño" (Vigotsky, 1926, citado por Tomás de Andrés 2011) a través de esta actividad el niño trabaja la atención, la percepción, la memoria y el lenguaje. El niño es el constructor de su propio aprendizaje y de su realidad cultural y social. Además, jugando con otros niños aumenta su capacidad de comprender la realidad de su entorno social-natural, que Vigotsky denomina "zona de desarrollo próximo". (De Andrés, 2011)

Bruner es un psicólogo y pedagogo que aportó la implicación educativa conocida como "Aprendizaje por descubrimiento", en la que "El instructor debe motivar a los estudiantes para que sean ellos mismos los que descubran relaciones entre conceptos y construyan conocimientos." (Guilar, 2009) Por tanto, en el aprendizaje por descubrimiento, el maestro organiza la clase de

manera que los estudiantes aprendan a través de la participación activa y con el uso de su propia mente. El juego permite a los alumnos descubrir a través de su participación activa y construir sus propios conocimientos.

Por tanto, según lo que hemos estudiado en Fundamentos Teóricos de la Educación Primaria, y tal y como comentó Bruner “el juego no es solo un juego infantil. Jugar, para el niño y para el adulto es una forma de utilizar la mente e, incluso mejor, una actitud sobre cómo utilizar la mente. Es un marco en el que poner a prueba las cosas, un invernadero en el que poder combinar pensamiento, lenguaje y fantasía”. (De León, 2012)

Ausubel desarrolló la teoría del aprendizaje significativo, una de las principales aportaciones de la pedagogía constructivista. Este pedagogo concedió gran importancia a la relación entre la actividad que se realiza en el aula y los factores cognoscitivos, afectivos y sociales que en ella influyen. Su teoría supone la necesidad de conocer y considerar los conocimientos previos de los alumnos para construir desde esa base nuevos conocimientos. En su metodología aboga por el uso de organizadores previos, que son materiales introductorios presentados antes del material de aprendizaje en sí, que servirán de puente entre lo que el aprendiz ya sabe y lo que debe conocer con el fin de que el nuevo material sea aprendido de forma significativa, es decir, que los alumnos atribuyan sentido a lo que hacen, a las actividades que se les proponen. (Moreira, 2012)

Este aprendizaje se opone al memorístico, dado que en este proceso intervienen ideas que ya existen en la estructura cognitiva del alumno y que sirven para almacenar lógicamente y sistemáticamente los conocimientos, consiguiendo que sean mejor asimilados.

Por tanto, como maestros debemos partir de lo que el alumno sabe, fomentando el crecimiento de sus estructuras cognitivas con nuevas aportaciones graduales que encajen progresivamente y den a la vez respuesta a la necesidad del individuo de conocer y dar sentido a su entorno. (Extraído de *Biografías y Vidas*)

Wittrock, con su “Aprendizaje generativo”, afirma que “El aprendizaje ocurre cuando el estudiante construye o genera vínculos entre la información que recibe y la que posee”. Según este autor los niños aprenden material significativo generando o construyendo relaciones entre la nueva información y el conocimiento almacenado en la memoria a largo plazo. Estas elaboraciones verbales o imaginativas ocurren cuando el estudiante busca descubrir una regla o la relación subyacente, sacando inferencias de la regla, aplicándola, probándola, relacionándola con otras reglas y con la experiencia. El mecanismo principal de esta teoría sería la producción de inferencias, por parte del estudiante, sobre las relaciones potenciales, y luego buscar activamente “feedback” sobre la adecuación de estas relaciones. (Wittrock, 1974, citado en Beltrán 2002)

César Bona es un maestro de Primaria que ha sido nominado al Global Teacher Prize (nobel para profesores), en su libro “La nueva Educación” expone ideas muy claras sobre la enseñanza, en las que reflexiona sobre la importancia de la participación de los niños en la educación, ellos son el centro de aprendizaje, hay que escucharlos y hacerlos participar en este proceso, además de inculcarles valores, porque para construir una sociedad mejor debemos empezar por la escuela.

Para este autor es interesante y necesario fomentar la curiosidad en el aula, ya que “Se deja de aprender cuando dejas de sentir curiosidad por las cosas que tienes a tu alrededor. (...) La curiosidad es el motor que debe estar siempre en marcha”. Además, a través del juego debemos mantener o aumentar la ilusión de los niños. Según César Bona, “Los niños y las niñas están hechos, sobre todo, de ilusión. Y no podemos olvidarnos de esto ni un solo día”

Ha habido muchos autores que a través de sus obras o de sus teorías han destacado ventajas que el juego proporciona tanto en el ámbito personal como en el educativo. El recorrido histórico que he realizado recoge algunos de los autores más importantes en la historia del juego en mi opinión, sin embargo, “otros autores como Fröebel (La educación del hombre), Decroly (El juego educativo), Leif y Brunelle (La verdadera naturaleza del juego), Elkonin (

Psicología del juego), Ortega (Jugar y aprender), también han aportado sus reflexiones y a través de sus obras han conseguido que el juego gane importancia en la Educación”. (Nevado, 2008)

Consultando el diccionario de la Real Academia, he encontrado la definición de aprender: “Adquirir el conocimiento de algo por medio del estudio o de la experiencia”. Si reflexiono sobre lo que es necesario para el aprendizaje destaco la experiencia y los contenidos o conocimientos que se explican en el aula que deben ser interiorizados por los alumnos. La manera de interiorizarlos es realizando casos prácticos a través del juego, donde ellos experimentan y prueban sus conocimientos.

En la RAE se define juego como: “Acción y efecto de jugar por entretenimiento” o “Ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde”. Tras investigar diferentes trabajos sobre el juego, establecería la siguiente definición: El juego es una actividad enriquecedora en el desarrollo de los niños que favorece sus habilidades sociales y emocionales, su capacidad cognitiva a través de la experimentación, de los descubrimientos, de explorar, de buscar soluciones a problemas, además, se fomenta la creatividad y la imaginación y, se estimula y favorece la adquisición del lenguaje.

La asignatura que trabajaré en la propuesta didáctica es la de Lengua Castellana, que según el decreto 27/2014, de 5 de junio, que establece el Currículo de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Cantabria que define que “La enseñanza de la lengua Castellana y Literatura a lo largo de la etapa de Educación Primaria tiene como objetivo el desarrollo de la competencia en Comunicación Lingüística que se concreta con el trabajo de las siete destrezas básicas: la producción (escrita y oral), la receptiva (leer, escuchar y audiovisual) y finalmente la interactiva (conversar y escribir), definidas por el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCERL)”.

La asignatura de Lengua Castellana comprende principalmente dos lenguajes, el oral y el escrito. El lenguaje hablado es efímero, ocurre en un tiempo concreto y precisa de oídos que lo escuchen, en cambio, el lenguaje escrito es más duradero, es espacial, permanente y visual. (Garton & Pratt, 1991)

Según el libro “Aprendizaje y Proceso de Alfabetización. El desarrollo del lenguaje hablado y escrito”, se entiende el habla como un aspecto que se da más rápido que la escritura, considerando el lenguaje escrito lento y cuidadoso, ratificando que ha sido una de las principales razones por las que se le ha dado mayor importancia en la enseñanza y el aprendizaje de las destrezas de comprensión y expresión escrita. Se ha mantenido esta concepción durante mucho tiempo basándose en “la idea de que los niños llegan a la escuela sabiendo hablar puesto que es un aprendizaje que se realiza en el ámbito social, mientras que la adquisición y el desarrollo de la lengua escrita exigen un aprendizaje formal que la escuela se encarga de proporcionar”. (Garton & Pratt, 1991)

Es importante hacer una referencia a las destrezas de la lengua, ya que en muchas escuelas no se trabaja lo suficiente la expresión oral y se crea un déficit en la sociedad, en la que los ciudadanos no disponen de estrategias y habilidades suficientes para expresarse oralmente. Esta flaqueza por ejemplo es observable en la universidad, concretamente, en la exposición de trabajos orales. Los alumnos no llegamos a la universidad lo suficientemente preparados en este ámbito y aprendemos a base de hacer continuas exposiciones.

Por tanto, el juego es útil para estimular el lenguaje, ya que se puede establecer un clima de confianza en el que los alumnos tengan libertad de expresión y en el que aprendan divirtiéndose. De todas maneras, no debemos centrarnos únicamente en el lenguaje oral, sino también en el escrito que es fundamental.

Como vemos, el juego facilita el aprendizaje de los alumnos porque les motiva, se genera curiosidad en ellos y ganas de aprender, partiendo de sus necesidades e intereses y realizando actividades de las que puedan disfrutar y puedan aprender al mismo tiempo, haciéndoles ver que aprender es bueno y que es divertido hacerlo.

El objetivo que deberíamos tener como maestros es que la escuela se convierta en un lugar donde los niños quieran ir. (Bona, 2015)

A. ¿Por qué es interesante el juego para el aprendizaje?

El juego es un recurso fundamental para el aprendizaje de la lengua porque aporta múltiples beneficios al alumnado. En primer lugar, se trata de una actividad que a los alumnos les divierte o les gusta realizarla por lo que conseguimos que estén motivados durante el aprendizaje. ¿Qué es la **motivación**? Según la asignatura de Aprendizaje y Desarrollo Psicológico I, “La motivación es un proceso adaptativo que es resultado de un estado interno de un organismo, que impulsa y le dirige hacia una acción en un sentido determinado, principalmente, hacia la consecución de objetivos/metas gratificantes”. (Fernández, 2012)

Otra definición según Gardner, “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”. Por tanto, entendemos la motivación como un elemento clave que permitirá al alumnado realizar las actividades prestando más interés, lo que le llevará a un mejor conocimiento de los contenidos y de sí mismo (potencialidades, limitaciones, características, etc.). La motivación es el ingrediente fundamental que guiará el grado de implicación de una persona, y lo que es más importante, su rendimiento. Mediante la motivación estaremos mejorando el rendimiento de los alumnos, su compromiso con la tarea y estaremos creando el mejor estado emocional para realizarla.

Asimismo, se favorece el desarrollo de la dimensión socio-afectiva que afecta a todos los ámbitos de la vida de las personas. El desarrollo emocional influye directamente en la evolución intelectual de los estudiantes y es por ello, que el docente debe enseñar determinadas **habilidades emocionales**, como el conocimiento de uno mismo, la expresión y reconocimiento de sentimientos y emociones, la empatía, las habilidades de cooperación y respeto. Mediante el juego, los alumnos aprenderán a gestionar su mundo emocional y podrán alcanzar un mayor ajuste de sus emociones, como consecuencia, el aprendizaje será realmente significativo.

Además, la integración del aspecto lúdico en las sesiones facilita la realización de ejercicios grupales en los que se consigue la **interacción y la comunicación** entre compañeros, lo que favorece la cohesión de grupo y se desarrollan ciertos valores morales como la tolerancia, la cooperación, la igualdad o la participación. Establecer un clima de confianza en el aula facilita la participación del alumnado y favorece la comunicación, los alumnos desarrollan la **expresión oral** que es tan importante, y todas las destrezas de Lengua Castellana (también la destreza escrita), adquieren estrategias y habilidades de aprendizaje, mejoran aspectos cognitivos y competencias sociales e individuales.

Además, se trabaja la **creatividad** que según (Pereira, 1997, citado en Esquivias 2004) “La creatividad es un proceso mental complejo, el cual supone: actitudes, experiencias, combinatoria, originalidad y juego, para lograr una producción o aportación diferente a lo que ya existía”. La creatividad les sirve a los alumnos para tomar decisiones, disponer de soluciones e ideas que les permitan adaptarse a un entorno en constante cambio, además, mejora las relaciones sociales y les permite comprender la realidad desde distintos puntos de vista y facilita la resolución de problemas.

B. ¿Qué aspectos se trabajan con el juego?

A través del juego se trabajan muchos aspectos que conformarán el desarrollo íntegro y armónico del individuo. Según Eduardo Crespillo, el juego hoy en día presenta un papel esencial en la escuela que contribuye al desarrollo intelectual, emocional y físico.

En relación al **desarrollo físico**, el niño controla su cuerpo y coordina sus movimientos lo que influye también en el **desarrollo intelectual**, ya que, al mismo tiempo, organiza su pensamiento y explora el mundo que le rodea, además, se trabaja el **desarrollo emocional**, controla sus sentimientos y resuelve sus problemas emocionales.

Más detalladamente, podríamos dividir los aspectos que se trabajan en el juego en cuatro grupos fundamentales según Sandra Millán:

En cuanto al **Área físico-biológico**, los alumnos desarrollan una buena movilidad, rapidez de reflejos, destreza manual, coordinación y despiertan los sentidos.

En lo que se refiere al **Área socio-emocional**, los discentes trabajan la espontaneidad, la socialización, el placer y satisfacción, expresión de sentimientos y aficiones, resolución de conflictos y confianza en sí mismos.

El juego, como argumentaba Huizinga, es un modo de expresión de la infancia, una especie de lenguaje por medio del cual el niño exterioriza su personalidad, lo que nos permite conocer a los alumnos para dar respuesta a sus necesidades. Al mismo tiempo, se favorece el principio de inclusión puesto que los alumnos conocerán, respetarán y valorarán las diferencias de los compañeros como algo positivo y enriquecedor en el aprendizaje. Además, como maestros, es realmente útil conocer a los alumnos para partir de sus intereses en la elaboración de temario y actividades enriquecedoras.

En relación al **Área cognitiva-verbal**, mediante la continua actividad en el juego, el niño fomentará la imaginación, la creatividad, la exploración y la fantasía. Dado que el niño juega, crea cosas, inventa situaciones y busca soluciones a diferentes problemas que se plantean a través de los juegos. El juego favorece el desarrollo intelectual, el niño aprende a prestar atención en lo que está haciendo, a memorizar, a razonar, etc. A través del juego, su pensamiento se desarrolla hasta lograr ser conceptual, lógico y abstracto.

En lo relativo a la **Dimensión Académica**, se trabajan contenidos de diversas asignaturas, pero en especial, la expresión oral, la escritura, la lectura, donde el niño presenta más dificultades. Al tratarse de actividades de comunicación oral, se trabaja mucho las producciones orales y se facilita el desarrollo social, la relación y la cooperación con los demás, así como el respeto mutuo, base de la educación.

En conclusión, el niño se convierte en un ser social y aprende a ocupar un lugar dentro de su comunidad.

C. La enseñanza de la lengua y el juego, en la escuela

Como dicen “cada maestrillo tiene su librillo” por lo que cada profesor establece la metodología que considera adecuada a su grupo de alumnos, algunos optan por transmitir los contenidos de manera que ellos son los protagonistas en el proceso de enseñanza-aprendizaje y como consecuencia no se promueve lo suficiente la participación. Sin embargo, la participación es el elemento clave que propicia un buen aprendizaje, por ello, debemos aprender de aquellos docentes que, en sus prácticas, además de explicar la teoría hacen uso de recursos como el juego para motivar a sus alumnos y conseguir de esta manera fomentar el interés y la curiosidad por aprender con el fin de que construyan su propio aprendizaje.

En esta propuesta pretendo no dar tanto protagonismo al uso del libro, ya que en varias ocasiones he podido ver que crea cierta dependencia por parte de los profesores y además muchas veces no se tiene en cuenta el alumnado, ni el contexto que les rodea, ni lo que es más importante, sus intereses y sus necesidades. Como docentes debemos conocer muy bien al grupo de alumnos con el que vamos a trabajar y utilizar estrategias para motivarlos y engancharlos en actividades que les emocionen y al mismo tiempo aprendan. Por este motivo, el juego se puede adaptar a las necesidades de los alumnos, cambiando ciertas normas, los tiempos o los agrupamientos para favorecer un adecuado desarrollo del aprendizaje significativo.

Además, al fomentar la participación del alumnado haremos más hincapié tanto en la parte escrita como en la parte oral, dando la suficiente importancia a la parte oral que es tan necesaria trabajarla hoy en día.

Debemos valorar otras opciones y combinar la teoría con sesiones lúdicas en las que el juego forme parte de la base del aprendizaje. Esta actividad les sirve para sentirse más cómodos y comunicarse mejor.

D. El maestro y su rol en el juego

Con la llegada de la Escuela Nueva con pedagogos como Rousseau o Pestalozzi, se convierte al niño en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje, mientras que el profesor deja de ser el punto de referencia para convertirse en un dinamizador de la vida en el aula, al servicio de las necesidades e intereses de los niños.

Mediante este movimiento pedagógico se pretende conseguir que los niños aprendan haciendo, partiendo de sus aprendizajes, construyendo contenidos a partir de los intereses y motivaciones de cada uno de ellos e incorporando actividades lúdicas para desarrollar su creatividad, la iniciativa y la imaginación.

El maestro debe desempeñar la función de guía en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Lo primero es explicar en qué consiste el juego, transmitiendo las instrucciones y normas fundamentales a los alumnos y explicando los contenidos pertinentes. Durante el juego el maestro será orientador, animará a los alumnos, les ayudará a resolver todas las dudas que planteen, les dará pistas o estrategias para hacer mejor las actividades y corregirá aquello que es erróneo, haciéndoles pensar porqué está mal y cómo deben solucionarlo (Sarlé, 2006).

Además, el maestro debe adoptar una actitud positiva en la que transmita a los alumnos la emoción y la ilusión de jugar para aprender más. Es imprescindible establecer un clima de confianza que promueva la participación de los alumnos, para ello el maestro debe realizar actividades iniciales de “romper el hielo” para que los alumnos se conozcan y ganen confianza con el resto, generalmente, los alumnos se conocen desde infantil y según la clase, van a tener un mejor o peor clima. Es necesario conocer a los alumnos, tanto para generar un clima de confianza como para realizar actividades en las que se valoren las diferencias y que todos los alumnos tengan oportunidad de participar.

Una definición completa sobre el clima de aula es la siguiente: “Definimos pues el clima o ambiente de aula como una cualidad relativamente duradera, no

directamente observable, que puede ser aprehendida y descrita en términos de las percepciones que los agentes educativos del aula van obteniendo continua y consistentemente sobre dimensiones relevantes de la misma como son sus características físicas, los procesos de relación socio-afectiva e instructiva entre iguales y entre estudiantes y profesor, el tipo de trabajo instructivo y las reglas, y normas que lo regulan. Además de tener una influencia probada en los resultados educativos, la consecución de un clima favorable constituye un objetivo educativo por sí mismo”. (Martínez, 1997, citado en Barreda, 2011-2012)

Por tanto, el clima se crea a partir de varios factores, principalmente las relaciones sociales entre alumno-alumno y alumno-profesor, el profesor es el que se encarga de gestionarlo y aplica su metodología. Además, forman parte del clima las características físicas y ambientales del aula.

E. Inconvenientes del uso del juego como estrategia metodológica

El juego es una estrategia metodológica que debe combinarse con otras, no se debe utilizar como único recurso en el aula, también debe haber momentos de concentración en tareas de lectura, escritura y escuchar teoría que favorezca su trabajo individual, su autonomía y su capacidad de concentración en la realización de la tarea, aunque no sea tan divertida. Aunque el juego ayuda en múltiples ocasiones a que los niños entiendan mejor los contenidos, puede presentar algunas desventajas.

Estos inconvenientes pueden deberse a un **espacio** pequeño que impida la movilidad en el aula, si la actividad conlleva movimiento. El **tiempo** también influye en el desarrollo de la actividad, a veces es necesario buscar momentos que se adecuen a la actividad o terminar actividades en otro momento. Es importante que el tutor sea flexible con los tiempos y que se adapte a las necesidades de la clase para sacar el mayor provecho posible.

Otro inconveniente que se puede dar en algunas clases es la **falta de seguridad** de algunos alumnos por diversas razones, por ejemplo, debido a situaciones familiares, por su timidez o no se sienten a gusto con su aspecto físico...nos podemos encontrar una baja participación. Como maestros debemos

trabajar en el aula desde la diferencia, haciéndoles ver que todos somos diferentes en cuanto a gustos, personalidad, ritmos, físico...y que no por ello somos más o menos que otros, si no que debemos valorar lo que tenemos y, además, respetar siempre a los compañeros porque la base de la educación reside en el respeto que debe haber en el aula. Para que en un aula se cree un clima de confianza es importante que haya respeto, y el clima de confianza es fundamental para la participación y el aprendizaje de los alumnos.

La **actitud del profesorado** debe ser positiva, debe tener ilusión para buscar actividades alternativas a la mera explicación, deben poner interés en lo que están preparando porque si no, no saldrán actividades que motiven a los niños lo suficiente y no aprenderán lo que han previsto. Además, puede que un juego no reúna los contenidos que se quieren transmitir por ello hay que combinarlo con la parte teórica para buscar un equilibrio. A través de este trabajo quiero demostrar que es necesario una combinación de ambos. (Millán, 2012)

También, puede ocurrir que sea **difícil adaptar los contenidos** debido a su complejidad o a una excesiva cantidad de contenidos. Esta problemática se da sobre todo en los cursos más elevados dado que hay una gran cantidad de contenidos para transmitir y cada vez son más complejos, conlleva un mayor trabajo preparar actividades que guarden todos los contenidos necesarios y a veces puede retrasar el ritmo de las clases. Por esto matizo que es necesario confiar en esta idea del juego como algo positivo y tener ganas de buscar recursos o realizarlos tú mismo para favorecer un buen aprendizaje en el alumnado. En realidad, es muy útil en los cursos superiores para fortalecer y enriquecer los aprendizajes ya adquiridos por los alumnos.

En algunos casos, pueden darse casos de conflictos que nos servirá para aprender a resolverlos de forma asertiva, es decir, el que se encuentra en medio del estilo pasivo y el estilo agresivo, se trata el estilo ideal. “En este planteamiento interpersonal tanto el individuo como los demás son iguales, existiendo autoconfianza y respeto por los demás, a los que tratará de ayudar a la vez que se deja ser ayudado.” (Roca, 2005)

F. Tipos de juego en Lengua

En este apartado recogeré los principales juegos que se pueden emplear en la asignatura de Lengua Castellana, éstos son variados y cada uno ofrece distintas posibilidades, en función de cuáles sean nuestros objetivos emplearemos unos u otros con el fin de que los alumnos aprendan al máximo. Según Mabel Gutiérrez son:

1) Juegos de observación: Son actividades en las que el niño desarrolla la atención, la discriminación y la identificación. El niño observa a través de los sentidos, favorece el lenguaje oral y la expresión partiendo de sus intereses con materiales como cuentos, relatos o imágenes.

2) Juegos de conversación: Son ejercicios que se fundamentan en el intercambio de ideas entre dos o más personas, de esta manera, el niño expresa ideas, desarrolla el habla y enriquece su vocabulario. Los alumnos pueden conversar con sus iguales o con el docente.

3) Juegos de invención: Se trata de tareas en las que se plantean situaciones que el niño debe resolver mediante la imaginación, la invención y la creación. Se utilizan cuentos incompletos, preguntas imaginarias, adivinanzas...con el objeto de ejercitar la creatividad, la originalidad y la comprensión al comentar las respuestas.

4) Juegos de elocución: Son actividades para mejorar la articulación de sonidos, palabras y frases con el fin de que los niños superen las dificultades en la pronunciación. Por ejemplo, se utilizan trabalenguas y sonidos onomatopéyicos. Mediante estos juegos logran una mejor entonación y acentuación, al mismo tiempo, descubren aspectos lúdicos y rítmicos en el lenguaje.

5) Juegos dramáticos: Son actividades que combinan principalmente dos sistemas de comunicación: el lingüístico y el de la expresión corporal. Este ejercicio es uno de los más completos puesto que el niño estimula la memoria, desarrolla la habilidad de imitación y experimenta con el movimiento, el sonido, la expresión facial...además,

estos juegos pueden ser organizados, informales y libres (cuentos, animaciones, relajación y otros).

Según Antonio García del Toro, “Las dramatizaciones han tenido resultados significativos. Han hecho posible el desarrollo, en primer lugar, de una mayor creatividad en los estudiantes, que los ha llevado con el tiempo a expresarse mucho mejor tanto de forma oral como por escrito”.

6) Juegos narrativos: En estos juegos el soporte principal es el cuento, en el que se diferencian dos clases, el cuento tradicional (oral) y el cuento literario (escrito). El cuento puede ser contado, leído o transmitido por distintos medios.

G. Clasificación de los juegos

Los juegos se pueden clasificar atendiendo a diferentes criterios por lo que no existe una única clasificación. Estas categorizaciones se realizan para orientar y ayudar a los educadores. Podemos encontrar diferentes tipos de juegos:

Según la **teoría de Piaget**, los juegos se pueden clasificar en cuatro grupos, partiendo del proceso evolutivo de los niños:

1) Juegos de ejercitación (0-2 años): se centran en la acción, en los movimientos, en la manipulación y la observación de objetos y personas. Se basan en la repetición de acciones que les gusta. Mediante estos juegos alcanzarán la autonomía de desplazamiento.

2) Juegos de simbolización (2 a 6-7 años): El niño mantiene el juego con manifestaciones más complejas. En un primer momento los niños representan acciones de la vida cotidiana como si fueran reales (comer, beber, dormir...). En un segundo lugar, utiliza los objetos de forma simbólica, imagina objetos cotidianos en útiles para sus juegos: un palo es una cuchara. Esta es la fase que mejor representa el juego infantil y también cumple mayores posibilidades educativas de socialización.

3) Juegos de construcción (7-11): Este juego aparece en el primer año de vida y se mantiene durante el estadio sensorio-motor, posteriormente aumenta

su complejidad, durante el estadio, preoperacional. Se trata de construir con piezas para realizar castillos, barcos, granjas...donde se juega de manera simbólica.

4) Juegos reglados (11-12): las reglas del juego se convierten en base específica de los juegos. Deben aceptar las normas y comparten con el compañero de juego. Deberán mantener reglas comunes y tomar decisiones grupales.

Clasificación de forma más general

- Dónde se juega (juegos de exterior o de interior)
- Con qué se juega (sin materiales o con materiales: juguetes u objetos varios)
- Según las capacidades que se desarrollen (juegos psicomotores, cognitivos, sociales y afectivos)
- Según los participantes (individual o colectivo)
- Según el grado de competitividad: cooperativos o competitivos

(Extraído de Juegos y desarrollo infantil. Tipos de juegos)

EJEMPLO PROPUESTA DIDÁCTICA

Para concluir con la investigación, añadiré una propuesta que contemplará los aspectos tratados en la parte teórica del trabajo con el fin de demostrar la importancia del juego en la clase de Lengua. Se trata de una unidad didáctica que utiliza el juego como herramienta fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

1. CONTEXTUALIZACIÓN

Esta propuesta didáctica se llevará a cabo en 2º de Primaria en el Colegio Agapito Cagiga, donde he realizado el practicum III. Este centro se encuentra ubicado en el Valle de Camargo (municipio de la comunidad autónoma de Cantabria), concretamente en la localidad de Revilla. Se trata de un colegio de Educación Infantil y Primaria de una línea de titularidad pública dependiente de la Consejería de Educación de Cantabria. Se caracteriza por ser un centro pequeño en el que hay matriculados 196 alumnos. Existe una gran diversidad de alumnado en la escuela y es considerado un centro ordinario de Atención Preferente con discapacidad motora.

El grupo al que va dirigido la unidad didáctica está formado en total por 22 alumnos, catorce niños y ocho niñas. Es un grupo muy trabajador, muestran ganas e interés por aprender y el nivel de participación en el aula es elevado. Sin embargo, los alumnos son bastante habladores por lo que es necesario recordarles las normas de aula, en las cuales se recoge que deben escuchar tanto al profesor como a los compañeros y levantar la mano para pedir el turno de palabra con el fin de conseguir un buen clima basado en el respeto y la participación.

El grupo de 2º es heterogéneo en cuanto a capacidades, personalidad, contextos familiares, ritmos, etc. Me gustaría mencionar el caso de Luis Rodríguez, ya que presenta necesidades educativas especiales asociadas a una discapacidad motora y un retraso madurativo. Este alumno presenta dificultades en el área de lengua, concretamente en la comprensión y expresión escrita por lo que es necesario tomar medidas ordinarias para facilitarle el acceso al

currículum. Estas medidas quedarán recogidas en el apartado de Atención a la Diversidad en las diferentes sesiones de la unidad didáctica. (Ruiz, 2016)

2. TEMPORALIZACIÓN

Se realizará la unidad didáctica en seis/siete sesiones de 60 minutos que se desarrollarán en las semanas de 2 al 11 de mayo del 2016.

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
						1
2 Primera Sesión	3 Segunda Sesión	4 Tercera sesión	5 Cuarta Sesión	6	7	8
9 Quinta sesión	10 Sexta sesión	11 Séptima sesión	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

3. OBJETIVOS DE LA PROPUESTA DIDÁCTICA

En cuanto a los objetivos que establece el currículo de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Cantabria, dentro del artículo 3 del Decreto 27/2014, de 5 de junio, en esta unidad didáctica se tienen en cuenta los siguientes objetivos:

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

Otro objetivo que añadiría a mi propuesta didáctica es:

- Utilizar la lectura como fuente de placer, de información, de aprendizaje y enriquecimiento personal.

4. CONTENIDOS, CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES.

Estos contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables se basan en el decreto 27/2014, de 5 de junio, que establece el currículo de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Cantabria.

Lengua Castellana y Literatura		
Contenidos	Criterios de Evaluación	Estándares de aprendizaje Evaluables
-Conocer y aplicar las normas en el intercambio comunicativo: participación, exposición clara, respeto al turno de palabra, entonación, respeto por los sentimientos y experiencias de los demás. -Desarrollo de la comunicación lingüística. -Comprensión de textos leídos en voz alta y en silencio. -La palabra. Reconocimiento de algunas clases de palabras y explicación de su uso en situaciones concretas de comunicación (nombre, verbo y adjetivo). - El verbo en pasado. -Distinguir las tres partes del cuento. -Creación de cuentos. -Caligrafía. Orden y presentación.	1.-Mantener una actitud de escucha atenta y respeto hacia la intervención de los demás, hacia sus sentimientos, experiencias y opiniones. <i>1º) Comunicación lingüística.</i> <i>5º) Competencias sociales y cívicas.</i> <i>6º) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</i>	1.1. Aplica las normas de la comunicación social: espera el turno, escucha atento y participa con respeto. 1.2. Escucha con atención las intervenciones orales e interactúa con respeto mostrando sorpresa, incredulidad, aceptación o rechazo ante las declaraciones de otros compañeros o del docente.
	2.-Resumir textos orales sencillos. <i>1º) Comunicación lingüística.</i>	2.1. Resume oralmente las ideas principales de los textos orales escuchados, con la claridad y precisión adecuadas a su madurez cognitiva.
	3.-Aplicar los conocimientos básicos sobre la estructura de la lengua, la gramática (categorías gramaticales), el	3.1. Identifica el verbo, conoce el pasado y lo emplea adecuadamente en oraciones.

<p>-Ortografía: utilización de las reglas básicas de ortografía. Signos de puntuación.</p> <p>-Dramatización y lectura dramatizada de textos literarios realizados por ellos.</p> <p>-Gusto por la lectura. Hábito lector. Lectura de diferentes textos como fuente de información, de deleite y de diversión.</p>	<p>vocabulario (significado de las palabras), así como las reglas básicas de ortografía para favorecer una comunicación más eficaz.</p> <p><i>1º) Comunicación lingüística.</i></p> <p><i>4º) Aprender a aprender.</i></p> <p><i>7º) Conciencia y expresiones culturales.</i></p>	
	<p>4.-Desarrollar estrategias para mejorar la comprensión oral y escrita a través del conocimiento de la lengua.</p> <p><i>1º) Comunicación lingüística.</i></p> <p><i>4º) Aprender a aprender.</i></p> <p><i>6º) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</i></p>	<p>4.1. Conoce las principales características del cuento. (momentos esenciales, personajes, tiempo, ambiente...)</p> <p>4.2. Escribe un nuevo final para el cuento.</p> <p>4.2. Redacta un cuento a partir de pautas o modelos dados, aplicando progresivamente los recursos literarios que se van explicando en clase.</p>
	<p>5.-Escuchar con atención diferentes tipos de cuentos.</p> <p><i>1º) Comunicación lingüística.</i></p> <p><i>5º) Competencias sociales y cívicas.</i></p>	<p>5.1. Escucha cuentos con atención y es capaz de reproducir los datos más relevantes de los mismos: tema, personajes y sus relaciones y hechos secuenciándolos lógicamente.</p>
	<p>6.- Participar con interés en las dramatizaciones de textos literarios sencillos adaptados a su edad utilizando adecuadamente los recursos básicos de la técnica teatral.</p> <p><i>1º) Comunicación lingüística.</i></p>	<p>6.1. Realiza dramatizaciones en grupo de textos literarios apropiados a la edad, utilizando técnicas teatrales trabajadas en el aula.</p>

	<p>4º) <i>Aprender a aprender.</i></p> <p>7º) <i>Conciencia y expresiones culturales</i></p>	
	<p>7. Disfrutar de las audiciones o lecturas en prosa.</p> <p>1º) <i>Comunicación lingüística.</i></p> <p>7º) <i>Conciencia y expresiones culturales.</i></p>	<p>7.1. Disfruta con las audiciones y lecturas, comprendiendo el sentido (lúdico, estético y cultural) de las mismas.</p>

5. CONTRIBUCIÓN AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS

Comunicación lingüística: se fomenta la expresión oral y escrita durante las sesiones, los alumnos tienen la oportunidad de reflexionar y dialogar sobre los contenidos de la temática, escuchar y aportar sus ideas. Además, se trabaja la comprensión escrita, la realización de composiciones escritas y exposiciones orales relacionadas con el cuento y en las que se hace uso del juego. La comunicación lingüística es esencial en el aula.

Competencia digital: No es la competencia que más se desarrolla en el aula, sin embargo, está presente cuando los niños comparten en el blog los videos de sus representaciones teatrales. Además, les enseñó una página web a través de la cuál pueden divertirse escribiendo cuentos.

Aprender a aprender: se fomenta esta competencia porque el niño adquiere herramientas y habilidades para continuar aprendiendo de forma más eficaz y autónoma. Les enseñamos cómo comprender textos y cómo elaborar cuentos siguiendo unas pautas, además, aprenden a trabajar de forma autónoma y en equipo favoreciendo así sus propias capacidades y la adquisición de estrategias necesarias para desarrollarlas. Mediante esta unidad didáctica pretendemos promover un aprendizaje significativo en los alumnos.

Competencias sociales y cívica: Esta competencia se desarrolla en la realización de diferentes actividades, concretamente, en las grupales. Los alumnos deberán respetar el turno de palabra de la profesora y de los compañeros, evitando interrumpirles. Además, a través del trabajo en equipos de seis o de tres como hemos planteado en la unidad, se fomentarán habilidades

de cooperación, respeto, justicia, tolerancia, empatía...que favorecerán un agradable y adecuado clima de aula en el que se promueva la participación y el aprendizaje del alumnado.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor: Se favorecerá la planificación, organización, gestión y toma de decisiones en las actividades individuales y grupales. Esta competencia se desarrollará sobre todo en la elaboración del cuento por equipos y su representación teatral, ya que deberán ser creativos, tener iniciativa y tener una actitud positiva y motivadora que les permita realizar la tarea lo mejor posible.

Conciencia y expresiones culturales: Los alumnos aprenderán sobre la literatura popular española a través de los diferentes cuentos que trataremos en la propuesta didáctica, lo que les ayudará a conocer y entender mejor la cultura literaria de nuestro entorno y a respetarla. Además, desarrollarán el lenguaje artístico a través de la elaboración de cuentos, la realización de dibujos y a mediante la representación de sus cuentos en el Teatro de Sombras.

6. METODOLOGÍA. Este apartado se basa en la teoría de Currículum, Sociedad y Equipos Docentes (Crespo, 2014).

6.1. Principios metodológicos: Para que esta propuesta resulte eficaz debemos tener en cuenta algunos principios que van a estar presentes y que son esenciales para favorecer el desarrollo íntegro y armónico de los alumnos.

- Principio de individualización: Tenemos en cuenta a cada individuo como persona con características diferentes a los demás. Todos somos diferentes como persona en lo psíquico y en lo físico, y por tanto nuestra forma de aprender tiene formas distintas de realizarse, en esta propuesta valoramos las necesidades de los niños e intentamos que todos los respeten.
- Principio de socialización: El aprendizaje es más eficaz si se hace en grupo a través de la comunicación, ya que se trabaja

el pilar aprender a convivir juntos, en el que los alumnos deben respetar y cumplir una serie de normas de grupo, deben tener en cuenta a sus compañeros y, en definitiva, conlleva a que el niño interiorice esquemas de conducta. En la metodología de esta unidad didáctica se utiliza en la mayoría de las sesiones el trabajo en equipo.

- Principio de actividad y participación: En esta propuesta los alumnos adquieren los conocimientos de manera activa en lugar de pasiva, de manera que se despierta el interés de aprender, conocer nuevas cosas, investigar, etc. Y contribuye a un aprendizaje significativo.
- Principio del juego: Esta unidad didáctica se basa en actividades lúdicas que harán que el alumnado tenga mayor entusiasmo para realizar las tareas, por lo que aprenderá mejor, ya que, si el aprendizaje es interesante y atractivo, le servirá en su día a día.
- Principio de la creatividad: A través de las actividades y juegos que planteo en la unidad pretendo que los alumnos desarrollen la espontaneidad y la capacidad expresiva.
- Principio de aprendizaje significativo: Partimos en las sesiones de los conocimientos previos con el fin de que formen parte de su propio aprendizaje y que enlacen los contenidos que trabajamos con sus propios conocimientos y experiencias.

6.2. Recursos: Mediante una gran variedad de recursos mejoraremos el aprendizaje y estableceremos las condiciones para que profesores y alumnos interactúen dentro de un clima cálido con el fin de extraer del mismo los mejores resultados para su formación.

6.2.1. Recursos materiales:

- Pizarra de tiza o tradicional
- Material de aula (lápices, gomas, tijeras, folios, pinturas...)
- Material para el teatro de sombras (cartulinas negras, palitos de brocheta, papel cebolla y linterna)
- Ordenadores del aula de informática (blog de la clase de 2º)
- Murales con diferentes tipos de palabras.

6.2.2. Recursos personales:

- Tutor
- Orientador
- Alumnos

6.2.3. Espacios:

- Aula de centro

6.3. Agrupamientos: Aplicaré diferentes situaciones dentro del aula para que los cambios les enriquezcan en su forma de trabajar y faciliten sus procesos de aprendizaje. Los tipos de agrupamiento que llevaremos a cabo durante las sesiones son:

- Grupos de tres: estos agrupamientos se llevarán a cabo para realizar tareas en las que es difícil ponerse de acuerdo con un gran número de personas y porque para ciertas actividades es más cómo dividir el trabajo entre tres.
- Grupos de mesa: se compone de 4 o seis alumnos dependiendo de la mesa a la que pertenezcan.
- Individual: cada alumno de modo independiente.
- Grupo clase: En esta clase son 22, por tanto, se trata de la participación de toda la clase predominando el coloquio entre sus miembros.

6.4. Sesiones:

SESIÓN 1: ¿Qué sabemos de los cuentos?	
Agrupamiento: Grupo-clase, individual	Temporalización: 60 min (5/10/15/10/20)
Espacios: Aula de 2º	Materiales: Cuento de Cantabria y pizarra.
DESARROLLO DE LA SESIÓN	
<p>1) Comenzaré la sesión contando un cuento tradicional de Cantabria “El alfiletero de la Anjana”¹. Mediante esta actividad captaré la atención de los alumnos y les motivaré para realizar la sesión con ganas e interés y, al mismo tiempo, les acercaré a la cultura y a la historia de nuestra comunidad de Cantabria. (5 min)</p> <p>2) Al terminar de narrar el cuento, pediré voluntarios para resumir la historia, no sólo lo hará un alumno, sino que la síntesis se realizará entre varios alumnos de forma oral, respetando siempre el turno de palabra. (10 min)</p> <p>3) Introduciremos el tema de “El cuento” a través de la activación de conocimientos previos de los alumnos. Se llevará a cabo una lluvia de ideas “brainstorming” en la que los niños responderán a preguntas del tipo: ¿Qué es un cuento?, ¿De qué partes se compone el cuento?, ¿qué cuentos conocéis? Estas ideas las recogeremos en la pizarra. (15 min) Después de esta actividad, les preguntaré si les gusta leer y si lo hacen con frecuencia para conocer la situación lectora dentro del aula y promover la participación. (10 min)</p> <p>4) Explicaré lo que es un cuento y cuál es su estructura. Tras conocer la teoría sobre el cuento, les pediré que piensen de manera individual cómo dividir el cuento para posteriormente compartirlo con la clase. (20 min)</p>	

¹ Este cuento está disponible en este enlace:
<http://albalearning.com/audiolibros/cuentos/elalfiletero.html>

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Luis Rodríguez en esta sesión no necesitará adaptación porque las actividades que se llevarán a cabo se basan en la comprensión y en la expresión oral, aspectos en los que Luis no presenta dificultades.

SESIÓN 2: Leemos “El niño que quería ser pirata” y creamos una historia	
Agrupamiento: Grupo-clase, individual.	Temporalización: 60 min (5/10/10/15/5/15)
Espacios: Aula de 2º: zona de mesas y alfombra.	Materiales: Ficha con cuento y actividades.
DESARROLLO DE LA SESIÓN	
<ol style="list-style-type: none"> 1) Realizaremos un recordatorio de forma oral sobre la teoría de la sesión anterior. (5 min) 2) Les entregaré a cada alumno una ficha con el cuento popular “El niño que quería ser pirata”² (ANEXO 1: Ficha de lectura). Antes de comenzar la lectura, observaremos las marcas paratextuales: título y las ilustraciones. Les preguntaré de qué creen que puede tratar el cuento mirando las imágenes y conociendo el título. Además, pensaremos para qué escribe el autor este cuento y para quién. (10 min) 3) A continuación, leeremos el texto en voz alta, realizaremos pausas durante la lectura para explicar el vocabulario y comprobar si los alumnos están siguiendo el texto (10 min) 4) Contestaremos la primera actividad de forma oral y las siguientes de manera escrita. (15 min) 5) Puesta en común de las respuestas y opiniones sobre el cuento. (5 min) 6) Para finalizar la sesión, todos los alumnos se pondrán en pie y nos desplazaremos a la parte de atrás de la clase dónde hay una alfombra, allí nos colocaremos en círculo para realizar una actividad lúdica. La actividad se llama “Creemos juntos una historia”, un alumno al azar empezará el cuento con una frase, el siguiente alumno aportará otra frase y así sucesivamente, de manera que elaboremos un cuento con sus tres partes correspondientes (presentación, nudo y desenlace). 	

² Cuento “El niño que quería ser pirata”: <http://www.mundoprimaria.com/lecturas-para-ninos-primaria/juego-nino-pirata-tristan/>

Esta historia la escribiré en un documento Word para después leérsela a los alumnos. (15 min)

Atención a la diversidad

Luis Rodríguez deberá estar atento a la lectura en voz alta para responder de forma oral a las preguntas con mi ayuda, yo le leeré los enunciados para que pueda responderme sobre la lectura.

SESIÓN 3: ¡La palabra intrusa!	
Agrupamiento: grupos de 4 y de 6, grupo-clase	Temporalización: 60 (10/5/15/15/15)
Espacios: Aula de 2º	Materiales: mural con palabras intrusas, hoja en blanco con líneas horizontales y ficha.
DESARROLLO DE LA SESIÓN	
<ol style="list-style-type: none"> 1) Realizamos un recordatorio de forma grupal sobre los verbos. Este concepto lo hemos trabajado en anteriores sesiones. Mientras tanto, en las paredes del aula coloco carteles que contienen verbos y otros tipos de palabras (nombres, adjetivos...) que serán las palabras intrusas. (10 min) 2) Cuando he terminado de colocar los murales les explico que tienen que adivinar cuál es la palabra intrusa. Dividiremos la clase en función de la distribución de las mesas del aula (3 grupos de seis y un grupo de 4). (5 min) 3) Los alumnos podrán moverse por el aula y apuntar en una hoja por grupo las palabras que consideren intrusas y deben concretar de que tipo son. (15 min) 4) Al finalizar la actividad, les explicaré los verbos en pasado y los componentes que son necesarios para que las oraciones tengan sentido. (15 min) 5) Ficha de consolidación. (ANEXO 2: Ficha de consolidación: verbos en pasado) (15 min) 	
Atención a la diversidad:	
<p><u>Luis Rodríguez</u> cooperará con sus compañeros en la búsqueda de palabras y la realización de la ficha la hará de manera oral con mi ayuda.</p>	

SESIÓN 4: ¡Somos escritores!	
Agrupamiento: Individual/ grupo-clase	Temporalización: 60 min (10/5/20/)
Espacio: Aula de 2º	Materiales: hoja
DESARROLLO DE LA SESIÓN	
<ol style="list-style-type: none"> 1) Recordaremos los aspectos que se deben tener en cuenta para escribir una historia y les entregaré una plantilla para elaborar futuros textos donde les explicaré qué aspectos deben tener en cuenta para la elaboración de un cuento. (ANEXO 3: guía para la elaboración de un cuento). (10 min) 2) Les pediré que escriban un pequeño relato basándonos en una de las propuestas fantásticas de Rodari “El binomio fantástico”. En esta actividad los alumnos dirán diferentes palabras con las que se irán formando parejas que no tengan relación entre sí con el fin de los alumnos creen una historia que tenga sentido para ellos. Por ejemplo: con las palabras coco y feo. (5 min) 3) De forma individual escribirán el relato y realizarán un dibujo sobre ello. (20 min) 4) A continuación, pondremos las historias en común. (15 min) 5) Por último, leeré un cuento “La Cigarra y la Hormiga” y ellos deberán decirme un final alternativo a ese cuento de forma oral (10 min). 	
Atención a la Diversidad	
<p><u>Luis Rodríguez</u> escribirá un título que pensará él y le dictaré los fonemas para que lo pueda escribir, hará un dibujo de los personajes y de lo más representativo de la historia.</p>	

SESIÓN 5: ¡Nos contamos cuentos Populares!	
Agrupamiento: Grupos de tres y uno de cuatro.	Temporalización: 60 min (10/30/20)
Espacios: Aula de 2º	Materiales: Folios blancos, lápices y pinturas.
DESARROLLO DE LA SESIÓN	
<p>1) En esta sesión realizaremos una actividad en la que se trabajarán las partes que componen el cuento y la expresión oral. Dividiremos la clase en grupos de tres y uno de cuatro. A cada grupo le asignaré un cuento que conozcan y les guste, deberán ponerse de acuerdo con la elección del cuento todo el grupo, por ejemplo, un grupo trabajará con el cuento de “Caperucita Roja”. (10 min)</p> <p>2) Cuando se hayan asignado los cuentos, entre los miembros del grupo deberán repartirse la historia en tres, el comienzo, el nudo y el desenlace, el grupo de cuatro alumnos se repartirá la parte del nudo en dos para que todos puedan participar. Cada uno de los alumnos deberá dibujar la parte que le ha tocado en un folio en blanco para después explicarla a toda la clase. (30 min)</p> <p>3) Cuando hayan terminado todos expondrán el cuento. Cada miembro del grupo explicará la parte que le ha tocado sin llevarlo escrito en ningún papel. (20 min)</p>	
Atención a la diversidad	
<p><u>Luis Rodríguez</u> se colocará en el grupo de cuatro para compensar sus dificultades. Antes de que exponga el cuento le ayudaré a elaborar su breve discurso. Estaré pendiente de cómo trabaja con sus compañeros y si entiende bien qué es lo que tiene que hacer.</p>	

SESIÓN 6: Teatro de Sombras	
Agrupamiento: Grupos de tres y un grupo de cuatro	Tiempo: 60 min (30/20/10)
Espacio: Aula de 2º	Material: Guía para escribir el cuento, cartulinas negras, palitos de brocheta y teatro.
DESARROLLO DE LA SESIÓN	
<p>1) Recordaremos el contenido de la guía para escribir un cuento. (10 min)</p> <p>2) Los alumnos escribirán un cuento siguiendo la plantilla para su correcta elaboración, organizaremos la clase en los grupos de tres y cuatro que habíamos formado para la actividad anterior. Este cuento me lo entregarán por escrito, uno por cada grupo, con buena letra, sin faltas ortográficas y decorado. (30 min)</p> <p>3) Les entregaré a los niños cartulinas negras para que dibujen las siluetas de sus personajes y le peguen a un palito de brocheta con un poco de celo. Estaré supervisando a todos los grupos para animarles y ayudarles en todo lo que sea necesario. (20 min)</p> <p>4) Como probablemente no nos dé tiempo a exponer los cuentos en esta sesión, utilizaremos una sesión más para que todos los alumnos puedan representar sus cuentos en nuestro teatro de sombras. El escenario lo realizaré yo con una caja de cartón, papel de cebolla y una linterna y lo traeré para la próxima sesión. (ANEXO 4: teatro de sombras³)</p> <p>Estos cuentos los grabaremos y los publicaremos en el blog de nuestro curso para compartirlo con otros niños del colegio y con las familias.</p> <p>Al final de la sesión, les enseñare una página web a la que pueden acceder en sus casas para elaborar cuentos: http://portal.perueduca.edu.pe/modulos/m_pancho/</p>	
Atención a la diversidad:	

³ Enlace en el que se basa el Teatro de sombras: <https://www.youtube.com/watch?v=2yaqtNjRc0M>

Luis Rodríguez aportará ideas al cuento que haga con su grupo e intentará ayudar a pegar las figuras de los personajes en el palillo con mi ayuda o con la de sus compañeros.

7. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

Como hemos mencionado con anterioridad la diversidad se manifiesta en todos los cursos del centro y para dar respuesta hacemos referencia al concepto de Atención a la Diversidad, pero ¿Qué es Atención a la diversidad? Según el decreto 98/2005 de 18 de agosto de Atención a la Diversidad es el “Conjunto de acciones educativas que intentan dar respuesta a las necesidades de todo el alumnado y prevenir y atender las necesidades temporales y permanentes que requieren una actuación derivada de factores personales o sociales relacionados con situaciones de desventaja socio-económica y sociocultural, de condiciones que dificultan una asistencia continuada al centro educativo, de sobredotación intelectual, de desconocimiento de la lengua y cultura españolas, de discapacidad física, psíquica y sensorial, de trastornos graves de la personalidad, de la conducta, o del desarrollo, o de graves retrasos o trastornos de la comunicación y del lenguaje”.

La diversidad es inherente a cualquier grupo humano, por tanto, en esta aula encontramos alumnos muy diferentes y debemos dar respuesta a las necesidades de cada uno de ellos tomando las medidas de atención a la diversidad necesarias. En todo momento estaremos en contacto con el departamento de orientación, dado que uno de los alumnos de este grupo presenta dificultades que le impiden llevar a cabo las actividades como otros niños y debemos tomar medidas ordinarias que quedan recogidas en las sesiones de la propuesta didáctica. Como hemos visto, para Luis Rodríguez es complicado leer y escribir. La ayuda que principalmente le proporcionamos es para la escritura, en la que le dictamos los sonidos uno a uno para que pueda escribir o resolvemos las actividades de forma oral, la lectura la realiza mejor cuando las palabras están escritas en mayúscula, sin embargo, no ha

desarrollado la conciencia fonológica ni en la comprensión ni en la expresión escrita, ya que no lee con fluidez y comete errores en ambas prácticas.

Además, en el aula existen distintos ritmos de aprendizaje por lo que estaremos pendientes de ayudar a todos los alumnos que lo necesiten y tratar de acortar alguna tarea si es necesario o tener actividades de ampliación para los alumnos que terminen antes, procurando que todos los niños trabajen más o menos en un determinado tiempo.

8. TRANSVERSALIDAD.

Se fomentará el trabajo en grupo (cooperación). Actualmente es un requisito indispensable saber trabajar en equipo y adquirir una serie de normas para insertarse en el futuro mundo laboral. Todos estos trabajos en equipo conllevan consenso, diálogo, respeto, valoración y reconocimiento de la labor de los compañeros, escucha activa, etc. A través de estas sesiones se fomentan valores como el respeto, la justicia, la tolerancia, el compañerismo, la empatía... todos necesarios para la vida.

9. SISTEMA DE EVALUACIÓN

Realizaremos la evaluación de los alumnos, se trata de un proceso continuo investigador por el que obtenemos explicaciones sobre el funcionamiento del proceso de enseñanza-aprendizaje y que forma parte de él, con la finalidad de introducir los cambios oportunos para mejorarlo y adecuarlo al progreso real del aprendizaje de los alumnos.

La evaluación será continua, global y formativa, mediante la cual se valorará:

- El trabajo escolar diario: presentación, limpieza, caligrafía y ortografía.
- Actitud y responsabilidad hacia este trabajo.
- Participación en las actividades del aula.

- Comportamiento y respeto a las normas de convivencia en el aula y en el centro.

Los instrumentos de evaluación que utilizaré en esta propuesta son:

- Observación sistemática que recogeré en listas de control.
- Revisión de los trabajos y fichas.
- Pruebas objetivas. (examen)
- Autoevaluación (rúbricas)

Todas las conclusiones e incidencias quedarán registradas en el diario de aula.

Los criterios de calificación nos servirán para evaluar todos los ítems de evaluación y establecer una valoración final del aprendizaje del alumnado. Los criterios de evaluación son los siguientes:

- Trabajo en el aula: El alumno debe atender, participar y realizar las actividades que se le encomienden. Se valorarán las fichas y actividades que se realicen en el aula: 30%.
- Participación y escucha respetando las normas de comunicación: Aplica las normas de la comunicación social: espera el turno, escucha atento y participa con respeto: 20 %
- Actitud, interés y esfuerzo: Se esfuerza por alcanzar las metas propuestas y por aprender los contenidos: 20 %
- Sabe trabajar en equipo: respeta a sus compañeros y les ayuda en su proceso de enseñanza-aprendizaje. 10%
- Prueba objetiva (examen): Se trata de un examen que recoge los contenidos principales trabajados en esta unidad, para valorar el examen adjuntaremos una tabla que recoja los contenidos principales que deben ser adquiridos por el niño. 10 %
- Trabajo cuento y representación teatral: elaboración de un cuento y representación a través del teatro de sombras. Para evaluar esta tarea también adjuntaré una pequeña rúbrica. 10 %

Ficha de seguimiento durante las sesiones didácticas	Se implica en el trabajo de aula. (30 %)	Participa y escucha respetando las normas de comunicación. (20%)	Muestra interés y se esfuerza por aprender. (20 %)	Sabe trabajar tanto de forma individual como grupal. (10%)	Examen (10%)	Trabajo grupal y representación teatral (10%)	Nota final de la unidad
Alumno 1	8x0,3= 2,4	8x0,2=1,6	8x0,2=1,6	10x0,1=1	0,7	10x0,1=1	8,3
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							
Alumno 22							

Por ejemplo, ponemos un 7 sobre 10 en el examen, para adecuarlo al porcentaje de la nota final hacemos el porcentaje del 10%, multiplicando $0,1 \times 7 = 0,7$ y luego lo sumamos al resultado del resto de ítems, que también se calcularán en un primer momento del 1 al 10 y luego se le hará el porcentaje que corresponda.

Los alumnos realizarán un examen en el que se tendrán en cuenta los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables que nos

permitirán determinar el grado de aprendizaje de los alumnos. (Anexo 5: Examen).

La evaluación del examen sería la siguiente:

Evaluación examen	Comprende textos leídos en voz alta y en silencio. (3p)	Identifica el verbo, conoce el pasado y lo emplea adecuadamente en oraciones. (2p)	Distingue las tres partes del cuento y sus elementos principales. (2p)	Redacta un el final del cuento a partir de unos elementos dados: personajes, lugares, tiempo, un conflicto, etc. con coherencia e imaginación. (3 p)	Nota final del examen
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					
Alumno 22					

Para evaluar el trabajo grupal de la elaboración del cuento y su representación en el teatro de sombras también utilizaremos unos criterios de evaluación:

Evaluación trabajo grupal	Crea breves y sencillos textos de intención literaria a partir de pautas o modelos dados. (3p)	Creatividad y originalidad (1p)	Esfuerzo e interés (1p)	Buena letra y sin faltas de ortografía. (0,5p)	Limpieza. (0,5p)	Sabe trabajar en equipo (1p)	Realiza dramatizaciones en grupo de textos literarios apropiados a la edad con adecuado ritmo, entonación y vocalización. (2 p)	Sabe manejar el teatro de sombras. (1p)	Nota del trabajo
Alumno 1	2	1	1	0,5	0,3	1	1,5	1	8,3
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									
Alumno 22									

Para comprobar las sensaciones de los niños sobre lo que han aprendido y cómo han trabajado durante este tiempo, cerraremos la unidad con una autoevaluación de los alumnos que deberán realizar sobre su trabajo en el aula y que nos permitirá saber si las actividades han tenido éxito y han sido beneficiosas para ellos.

NOS EVALUAMOS			
			
Nombre:	Sí	A veces	No
1) He entendido bien las explicaciones de la profesora.			
2) He participado en las clases.			
3) Me he esforzado en la realización de las actividades.			
4) He aprendido los contenidos de este tema.			
5) He trabajado bien con mis compañeros.			
6) Me han gustado las actividades y me han parecido interesantes para aprender.			

Además, como profesora en esta unidad realizaré una autoevaluación sobre mi trabajo en el aula y sobre las impresiones adquiridas durante este tiempo, respondiendo a las preguntas de la siguiente tabla:

EVALUACIÓN DEL PROFESORADO	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	En desacuerdo
He explicado de forma clara el contenido del tema.			
Las actividades han resultado motivadoras e interesantes para los alumnos.			
La participación de los discentes ha sido elevada.			
Se ha creado un adecuado clima de aula en el que se ha fomentado el respeto a la diversidad.			
Han sabido trabajar bien en equipo.			
Se ha fomentado el interés y el gusto por los cuentos y el teatro.			

10. CONCLUSIONES DE LA PROPUESTA

La elaboración de la propuesta ha sido gratificante, ya que he reflexionado sobre diferentes metodologías que utilizan los profesores y he escogido todo aquello que me ha parecido más enriquecedor para trabajar en el aula. El juego lo considero una estrategia metodológica fundamental que adquiere un papel importante en mi propuesta didáctica con el objeto de favorecer el interés, la motivación y la participación de los alumnos promoviendo de esta manera un aprendizaje significativo.

Me ha entusiasmado llevar a la práctica algunas de mis ideas porque he podido observar y comprobar que resultan eficientes en el proceso de enseñanza- aprendizaje de los alumnos. Además, me he sentido muy a gusto en mi grupo porque los niños son muy entregados y cariñosos, lo que me ha transmitido confianza y comodidad para ejercer como maestra de prácticas de la mejor manera posible.

Trabajar los contenidos del currículum a través de juegos como “el teatro de sombras”, “la palabra intrusa” o fichas que contienen actividades lúdicas han enganchado a los alumnos, aportándoles diversión y placer por el aprendizaje, además de interés por la asignatura de Lengua Castellana y Literatura.

En el curso en el que he estado he conocido a algún niño con dificultades y he aprendido a tomar medidas ordinarias para favorecer su acceso al currículum, además, he valorado la diversidad como algo positivo y lo he querido transmitir a los niños de la clase con el objeto de crear un buen clima de aula basado en el respeto. Para ello, he optado por realizar juegos por equipos con el fin de que los niños adquieran valores de respeto, tolerancia, cooperación y, sobre todo, de inclusión, que entiendan que las diferencias se deben valorar positivamente y no como algo negativo que entorpece. En general, los niños de esta clase trabajan muy bien en equipo, escuchan las opiniones de sus compañeros, participan, colaboran y disfrutan compartiendo experiencias y momentos.

Por último, me gustaría hacer referencia a un factor a tener en cuenta, el tiempo. Cuando planificamos sesiones debemos tener en cuenta este aspecto, en mi opinión, es mejor tener pensadas actividades de más por si falta tiempo, aunque también es importante saber improvisar, todo profesor debe desarrollar esa habilidad para desempeñar un buen trabajo. A medida que practiquemos más, ganaremos más experiencia. Es necesario practicar para aprender, como ocurre con la asignatura de Lengua, si los alumnos se quedan sólo con la teoría no sirve para nada, tienen que saber aplicarla y eso se enseña a través de juegos o actividades para que consigan comprenderlo e interiorizarlo.

Asimismo, he pensado sobre el tiempo y el esfuerzo que el profesor invierte en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos, ya que no sólo se trabaja en las horas lectivas, sino que el profesor trabaja más horas para poder dar respuesta a las necesidades de los alumnos y partir de sus intereses para darles la mejor educación posible. Esta capacidad de trabajo y esfuerzo por enseñar bien es necesario en el profesor, por ello y por más razones, es importante tener claro que te gusta tu trabajo y que quieres dedicarte a ello. El trabajo de maestro no es fácil y para mi es importante que un maestro tenga vocación y mucha ilusión por enseñar a los niños.

ANEXOS

Anexo 1: Ficha de lectura.

Nombre: _____

Fecha: _____

Ficha de Lectura: "El niño que quería ser pirata"

A Tristán le encantaban las historias de piratas. A menudo se imaginaba surcando los mares en un barco con bandera negra de calavera y descubriendo valiosos tesoros en islas lejanas.

⁴Una tarde, su abuelo apareció en su casa con un pequeño paquete. En su interior, había pinturas de cara y un parche para el ojo.

- ¡Hoy voy a ser un pirata! – dijo sonriente.

Tristán se entusiasmó. Se puso el parche y dejó que su abuelo le pintara una barba muy negra y enormes cejas.

Después salió corriendo a la habitación de sus padres y revolvió en un cajón de la cómoda. Encontró un pañuelo de lunares rojos y se lo anudó en la cabeza frente al espejo.



- ¡Mira abuelo! ¿A que ahora si parezco un pirata de verdad?
- ¡Por supuesto! Ya sólo te falta encontrar el tesoro.
- ¿El tesoro...? En casa no hay ningún tesoro, abuelito – dijo Tristán decepcionado.
- ⁵Bueno...yo no diría eso. Mira debajo de tu cama a ver si encuentras algo que...

Antes de que el abuelo terminara la frase, Tristán salió pitando y bajo el colchón descubrió un cofre con una pequeña llave dorada en la cerradura. La giró cuidadosamente y dio un grito de alegría ¡En su interior había al menos 20 monedas de chocolate!



- ¡Ahora sí que eres un pirata con tesoro y todo! – susurró el hombre emocionado.

⁴ La primera imagen está disponible en: <https://goo.gl/8VsDi4>

⁵ Esta segunda está disponible en: <https://goo.gl/EqMfqk>

- ¡Y tú el mejor abuelo del mundo! – dijo Tristán, abrazándole con fuerza.

1. ¿Cómo se llama el niño protagonista de esta historia? Subraya la respuesta correcta.

- Carlos
- Tristán
- Es una niña y se llama Sonia
- Miguel

2. ¿Qué le gusta imaginar a Tristán? Pon verdadero o falso.

- Que viaja en el tiempo
- Que tiene un gran coche
- Que surca los mares de un barco
- Que es un pirata
- Que descubre tesoros

3. ¿Qué encontró el niño en la cómoda de la habitación de sus padres? Subraya la respuesta correcta.

- Unas gafas de sol
- Una calabaza
- Un pañuelo de lunares rojos
- Un pantalón vaquero

4. ¿Cuántas monedas había en el cofre que Tristán encontró debajo de la cama?

5. ¿Qué crees que siente el niño de la historia por su abuelito?

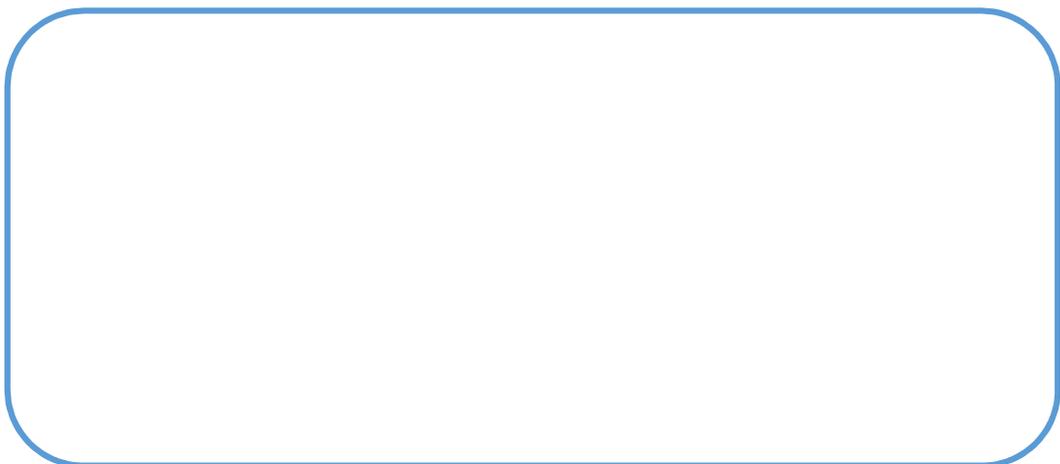
6. Escribe brevemente que ocurre en el comienzo de la historia, que ocurre en el nudo y qué pasa finalmente.

Presentación:

Nudo:

Desenlace:

Dibuja lo que más te haya gustado del cuento:



Anexo 2: Ficha de consolidación: verbos en pasado.

Nombre: _____

Fecha: _____

Ficha verbos en pasado: ¡Nos divertimos aprendiendo verbos!

1. Busca en la siguiente sopa de letras seis verbos:

Encuentra los verbos

P	M	H	V	Y	E	I	M	E	F	P	M
B	Ñ	Ñ	Q	Z	P	N	I	S	Y	B	I
A	P	C	N	R	I	G	M	C	Z	K	B
L	Z	W	O	Q	N	G	M	B	W	R	Ñ
Q	W	L	S	N	T	E	E	H	Y	A	O
H	W	E	T	G	A	G	O	E	O	G	Ñ
W	Q	E	S	C	R	I	B	I	R	Y	V
M	D	R	N	M	K	J	J	E	U	B	S
G	Q	D	I	L	N	U	S	G	Z	Z	G
N	S	X	A	C	A	G	S	O	R	R	O
W	L	H	A	B	L	A	R	H	Q	C	O
X	C	O	R	R	E	R	U	P	A	Q	D

kokolikoko.com

2. Relaciona cada verbo con la imagen y su frase.⁶

Volaron dormía miró saltó rompió

Sofía y Manuel _____ muy alto ayer.



El gato _____ al pez hasta que vino su dueño.



Mario _____ su coche favorito la semana pasada.



⁶ Las imágenes de esta página y de la siguiente están disponibles en las siguientes páginas:
<https://goo.gl/OD25tE>, <https://goo.gl/C4Ntfa>, <https://goo.gl/9uORkC>, <https://goo.gl/4NqRnf> y <https://goo.gl/rAezvF>

Alba _____ en su cama felizmente.



Sergio _____ muy alto para ver un pájaro posado en un árbol.



3. Adivina adivinanza. Resuelve estas adivinanzas escribiendo la solución en los huecos.

Todos los seres humanos por la noche nos vamos a la cama y cerramos los ojos para tener dulces sueños. _____.

Es una acción que muchos atletas realizan durante las competiciones para llegar a la meta. _____.

Cuando el cumpleaños de tu amigo va a llegar una sorpresa le darás. _____.

Cuando quieras descansar en una silla lo harás. _____.

Este verbo que has de adivinar es lo que mejor hace David Bisbal. _____.

Coloca los verbos anteriores en los huecos correspondientes escribiéndolos en pasado.

Cuando Sofía era pequeña su madre la _____ todas las noches antes de dormir.

Ayer fue el cumpleaños de mi primo Raúl y le _____ unos zapatos nuevos.

Después de correr la milla del colegio los niños se _____ en unos bancos.

El perro del vecino _____ encima del felpudo ayer por la noche.

María y Lucía _____ para llegar al autobús a tiempo.

4. Cuenta lo que hayas hecho ayer por la tarde utilizando verbos en pasado.

Anexo 3: Guía para escribir cuentos.

Guía para escribir cuentos⁷

- 1) *Inventamos los personajes para un cuento*
- 2) *Elegimos el lugar dónde suceden los hechos*
- 3) *Escogemos un título*
- 4) *Elegimos el tiempo*
- 5) *Escribimos el inicio*
- 6) *Escribimos el nudo*
- 7) *Escribimos el desenlace*



Anexo 4: Teatro de sombras.



⁷ Las imágenes están disponibles en: <https://goo.gl/qk5PBD> y en <https://goo.gl/OhZxAN>

Anexo 5: Examen.

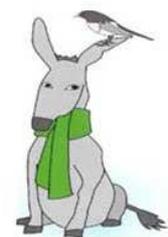
Lengua Castellana y Literatura. Evaluación 3ª. Fecha: _____

Nombre: _____

Lee el texto y responde a las preguntas:

EL ASNO Y EL HIELO ⁸

Era invierno, hacía mucho frío y todos los caminos estaban helados. El asno, que estaba cansado, no se encontraba con ganas para caminar hasta el establo.

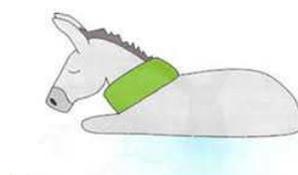


___ ¡Ea, aquí me quedo, ya no quiero andar más___ se dijo, dejándose caer al suelo.

Un hambriento gorrioncillo fue a posarse cerca de su oreja y le dijo:

___ Asno, buen amigo, ten cuidado; no estás en el camino, sino en un lago helado.

___ ¡Tengo sueño! Y con un largo bostezo, se quedó dormido. Poco a poco, el calor de su cuerpo comenzó a fundir el hielo, hasta que, de pronto, se rompió con un gran chasquido. El asno despertó al caer al agua y empezó a pedir socorro, pero nadie pudo ayudarlo, aunque el gorrión quiso, pero no pudo.



⁸ La lectura, imágenes y las preguntas de comprensión lectora pertenecen a esta página:
<https://goo.gl/LVF3Ub>

1.- Responde a las preguntas sobre el texto.

¿En qué época del año ocurrió la historia? Rodea la respuesta verdadera.

- En primavera
- En verano
- En otoño
- En invierno

¿Por qué todos los caminos estaban helados?

- Hacía frío
- Estaba nevando
- Estaba lloviendo

¿Por qué el asno no quiso ir a dormir al establo?

¿Dónde se quedó dormido? Subraya la respuesta verdadera.

- En el camino helado
- En un lago helado
- Debajo de un árbol

¿Sabía el asno que era peligroso dormir sobre el hielo del lago? ¿Cómo lo sabes?

¿Qué le ocurrió al asno?

¿Qué hacen los niños perezosos? Rodea la respuesta verdadera.

- Siempre se ríen

- Son juguetones
- No ayudan en casa
- No hacen su trabajo en el colegio

¿Qué hubieras hecho tu si fueses el gorrión?

2.-Encuentra cinco verbos en pasado que aparecen en el texto.

Escribe dos frases con dos verbos de los anteriores:

3.- ¿Qué sabemos de los cuentos?⁹

Un cuento tiene tres momentos, ¿cuáles son?

¿Cuáles son los elementos del cuento? Rodea la respuesta correcta.

- Personajes, ambiente y acciones.
- Inicio, desarrollo y final.
- Ambiente, desarrollo y final.
- Todas las anteriores.

4.- Cambia el final del cuento del “Asno y el hielo”.

⁹ Esta tercera pregunta se basa en la página web siguiente: <https://goo.gl/if3zT8>

Dibuja el final de tu cuento.



BIBLIOGRAFÍA

- ALBA LEARNING. 2007-2016. *El alfiletero de la anjana*. [Consulta: 12 junio 2016]. Disponible en:
<http://albalearning.com/audiolibros/cuentos/elalfiletero.html>
- Aguilar, A. (1979). *Ideología Pedagógica de John Dewey*. Granada: Universidad. Instituto de Ciencias de la Educación.
- BARREDA GÓMEZ, M.S. 2011/2012. *El docente como gestor del clima del aula. Factores a tener en cuenta*. GÓMEZ RUIZ, C. (dir.) Trabajo de fin de máster, Universidad de Cantabria [Consulta: 2 de junio 2016]. Disponible en: <http://goo.gl/v3LXuF>
- BELTRÁN, J. 2002. *Procesos, Estrategias y Técnicas de Aprendizaje*. Madrid. [Consulta: 18 junio 2016].
- Biografías y Vidas. *Emilio o De la Educación* [en línea]:
<http://www.biografiasyvidas.com/obra/emilio.htm> [Consulta: 11 mayo 2016]
- Biografías y Vidas. *David Ausubel* [en línea]:
<http://www.biografiasyvidas.com/biografia/a/ausubel.htm>
- Bona, C. (2015). *La Nueva Educación*. Barcelona: Plaza & Janés.
- Conpdepapel. (2015, diciembre 25). *Cómo hacer un teatro de sombras*. [Archivo de vídeo]. Recuperado de:
<https://www.youtube.com/watch?v=2yaqtNjRc0M>
- Crespo, J.A. (2014) *Currículum, Sociedad y Equipos Docentes*. Manuscrito no publicado, Universidad de Cantabria, Santander.
- De Andrés, T. (2011). Piaget y el Valor del juego en su Teoría Estructuralista. *E-Innova. Revista Electrónica de Educación*. [En línea]. Disponible en:
<http://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/6/art431.php#.V2JXbSiLTIU>
- De Andrés, T. 2011. Vigotsky y su teoría constructivista del juego. *E-Innova. Revista Electrónica de Educación*. [En línea]. Disponible en:
<http://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/5/art382.php#.V06SuGiLTIU>
- Decreto 27/2014, de 5 de junio, que establece el currículo de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Cantabria. Publicado en el BOC nº 29 de 13 de junio de 2014.
- De León, B. (2012). *Fundamentos Teóricos de la Educación Primaria*. Manuscrito no publicado, Universidad de Cantabria, Santander.

- El juego como método de aprendizaje* [blog]. 2012. [Consulta 2 junio 2016]
 Disponible en:
<http://eljuegoestrategiadeaprendizaje.blogspot.com.es/2012/11/ventajas-y-desventajas-del-juego-en-el.html>
- Fernández, A.A. (2012) *Aprendizaje y Desarrollo Psicológico I*. Manuscrito no publicado, Universidad de Cantabria, Santander.
- García del Toro, A. (2004). *Comunicación y expresión oral y escrita: la dramatización como recurso*. Barcelona: Graó.
- Gardner, H. (1993). *La mente no escolarizada: cómo piensan los niños y cómo deberían enseñar en las escuelas*. Barcelona: Paidós.
- Garfella, P. R. (1997). El devenir histórico del juego como procedimiento educativo: el ideal y la realidad. *Historia de la educación: Revista interuniversitaria*, 133-154.
- Garton, A., & Pratt, C. (1991). *Aprendizaje y Proceso de Alfabetización. El desarrollo del Lenguaje hablado y escrito*. Barcelona: Paidós.
- Gutiérrez, M. (2012). La enseñanza de la lengua a través de los juegos. En la escuela de Mabel. Recuperado el 2 de junio de 2016 de <http://www.enlaescuelademabel.com/experiencias-educativas/la-ensenanza-de-la-lengua-a-traves-de-los-juegos.php>
- Huizinga, J. (1990). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza.
- Martínez-Salanova, E. (s.f.). *Portal de la Educomunicación*. Obtenido de http://www.uhu.es/cine.educacion/figuraspedagogia/0_juan_jacobo_rous_seau.htm
- Moreira, M. A. (2012). *Organizadores Previos y Aprendizaje Significativo*. Obtenido de Revista Chilena de Educación Científica: <http://www.if.ufrgs.br/~moreira/ORGANIZADORESesp.pdf>
- MUNDO PRIMARIA. 2013. *El niño que quería ser pirata*. [Consulta: 11 junio 2016]. Disponible en: <http://www.mundoprimeria.com/lecturas-para-ninos-primaria/juego-nino-pirata-tristan/>
- Nevado, C. (2008). El componente lúdico en las clases de ELE. *Marco ELE*.
- Piaget, J. (1991). *La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño. Imagen y representación*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Real Academia Española. (s.f.). Aprender. En Diccionario de la lengua española (22.ª ed.). Recuperado de: <http://dle.rae.es/?id=3lWZ4nr>
- Real Academia Española. (s.f.). Juego. En Diccionario de la lengua española (22.ª ed.). Recuperado de: <http://dle.rae.es/?id=3lacRHm>

- Roca, E. (2005). *Cómo mejorar tus habilidades sociales*. Valencia : ACDE Ediciones.
- Rodari, G. (1976): *Gramática de la Fantasía*. Barcelona: Avance.
- Rodríguez, B. (2014) *Didáctica de la Lengua Oral y Escrita en Educación Primaria*. Manuscrito no publicado, Universidad de Cantabria, Santander.
- Rousseau, J.-J. (1990). *Emilio o De la educación*. Madrid: Alianza, D. L.
- Ruiz, I.T. (2016). Practicum III. Universidad de Cantabria, Santander.
- Sarlé, P. M. (2006). La mediación del maestro. En P. M. Sarlé, *Enseñar el juego y jugar la enseñanza* (págs. 131-163). Buenos Aires: Paidós.
- Villar, F. (2003). *El enfoque constructivista de Piaget*. Obtenido de Proyecto Docente. Psicología Evolutiva y Psicología de la Educación.: http://www.ub.edu/dppsed/fvillar/principal/pdf/proyecto/cap_05_piaget.pdf