



UNIVERSIDAD DE JAÉN
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

Trabajo Fin de Grado

La enseñanza del léxico de juegos, deportes y diversión en el aula de infantil

Alumno: Gema Aranda Martínez

Tutor: Prof. Dña. María Águeda Moreno Moreno

Dpto: Filología Española

Septiembre, 2014

INDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	3
2. OBJETIVOS.....	4
2.1.OBJETIVO PRINCIPAL	
2.2.OBJETIVOS ESPECÍFICOS	
3. METODOLOGÍA.....	5
4. ESTADO DE LA CUESTIÓN	
4.1.EL LANGUAGE ORAL EN INFANTIL.....	6
4.1.1. LA ADQUISICIÓN DEL LENGUAJE EN INFANTIL.....	9
4.2.EL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INFANTIL.....	12
4.3.EL LÉXICO DE LOS JUEGOS, DEPORTES Y DIVERSIONES.....	17
5. ESTUDIO Y ANÁLISIS.....	18
5.1.EXTRACCIÓN DEL LÉXICO DISPONIBLE.....	19
5.2.RESULTADOS DE LA EXTRACCIÓN DEL LÉXICO DISPONIBLE.....	20
5.3.DISEÑO DEL DICCIONARIO.....	21
5.4.RESULTADO FINAL.....	23
6. CONCLUSION.....	24
7. BIBLIOGRAFÍA.....	24
8. ANEXOS	
ANEXO I.....	26
ANEXO II.....	40
ANEXO III.....	67

RESUMEN

Tras destacar la importancia del lenguaje oral en Educación Infantil, la adquisición del mismo, la importancia de la enseñanza del léxico de deportes, juegos y diversiones y conectarlo con la enseñanza del léxico, el presente estudio intenta renovar las fórmulas de incorporación y dinamización del vocabulario, mediante la creación de un material poco utilizado en esta etapa, el diccionario infantil o diccionario temático destinado a la enseñanza del léxico de deportes, juegos y diversiones.

En este estudio se explicarán y analizarán los pasos seguidos para la creación del mismo. En el que para finalizar se incluirá una propuesta didáctica para poner en práctica este material en el aula, en la que el principal objetivo es la enseñanza de nuevo léxico de deportes, juegos y diversiones.

PALABRAS CLAVE

Enseñanza, lenguaje oral, léxico, niños.

1. INTRODUCCIÓN

En este TFG voy a abordar el tema del aprendizaje del léxico de juegos, deportes y diversiones, ya que en la etapa de infantil estos tres campos forman un papel primordial en su formación en general. En estas edades todo gira en torno al juego, pero esto se está viendo afectado por el papel de los medios de comunicación y los cambios de vida a las zonas urbanizadas, donde los niños pueden salir menos a la calle a jugar, por este y otros motivos los niños de hoy en día se entretienen viendo la televisión, jugando a la consola o mirando en internet más que jugando a cualquier juego o practicando algún deporte. Por este motivo quiero abordar este tema, pienso que la mayoría de los niños de hoy no conocen los juegos tradicionales de toda la vida, como por ejemplo el parchís, el domino, las tres en raya, etc. y tampoco algunos deportes y diversiones. Además, para que los alumnos aprendan nuevo léxico sobre estos campos, lo cual les puede aparecer en cualquier momento de esta etapa y en las posteriores y no conocerlo, ya que los juegos, los deportes y las diversiones son un tipo de manifestación cultural de cada zona. También me gustaría motivarlos a jugar a este tipo de juegos, practicar deporte o divertirse de otras maneras que no sean los medios de comunicación, ya que estos tienen ventajas en el aprendizaje del niño, pero también muchos inconvenientes.

Este trabajo constará de los siguientes apartados:

1. Una breve introducción en la que se justificará brevemente el tema elegido para el TFG y en la que se describirá el contenido de las partes que lo componen.
2. Será el apartado de los objetivos en el que se expondrán los objetivos que se pretenden conseguir con este trabajo, tanto el objetivo principal como los específicos.
3. El apartado tres será la metodología de mi trabajo, es decir, en el explicaré como he realizado mi trabajo y los pasos que he seguido para su realización.
4. El apartado cuatro será el estado de la cuestión, o dicho de otra manera, la justificación teórica de mi trabajo, la cual llevaré a cabo en tres subapartados:

- El lenguaje oral en infantil, en este subapartado hablaré sobre el aprendizaje de la lengua, la adquisición del lenguaje, la enseñanza del vocabulario y la importancia de enseñar nuevo léxico.
 - El currículo en Educación infantil, en este haré un repaso al currículo de infantil y plasmaré todo lo que en él se refleja sobre el lenguaje oral y escrito, que es lo que me interesa para la realización de este trabajo.
 - La enseñanza del léxico de deportes, juegos y diversiones en este apartado comentaré el lugar que tienen en los niños los juegos, los deportes y las diversiones y la importancia que tienen en su aprendizaje. Además comentaré el papel que representan estos en la sociedad y en nuestra cultura, y el léxico que podemos aprender a través de ellos.
5. Estudio y análisis, en este apartado vamos a incluir otros tres subapartados:
- 5.1. Extracción del léxico disponible, en este subapartado explicaremos las actividades realizadas para conocer el léxico de los alumnos.
 - 5.2. Resultados de la extracción del léxico disponible, aquí comentaremos los resultados lexicográficos que obtuvimos en las actividades explicadas en el apartado anterior.
 - 5.3. Diseño del diccionario, en este subapartado explicaremos los pasos a seguir para la confección del diccionario y el vocabulario que incluiremos en el.
 - 5.4. Resultado final, en el comentaremos el resultado final obtenido.
6. El apartado seis serán el de las conclusiones, en el explicare los objetivos alcanzados en mi trabajo y lo que quedará para posibles investigaciones.
7. Bibliografía, este será el apartado en el que plasmaré todos los recursos de los que me he servido para la búsqueda de información, para poder llevar a cabo este trabajo, como pueden ser libros, artículos, revistas, recursos electrónicos, etc.
8. Anexos, en él se incluirán los dos anexos a este trabajo, el anexo I será la propuesta didáctica, el anexo II el diccionario temático creado y el anexo III en el que se nombrarán las preguntas base de la entrevista realizada en la extracción del léxico disponible.

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVO PRINCIPAL

- Crear un diccionario temático como recurso para la enseñanza del léxico sobre la temática de juegos, deportes y diversiones en Educación Infantil.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

➤ Docentes:

- Destacar la importancia del lenguaje oral en Educación infantil y la adquisición de nuevo léxico.
- Conocer el currículo de lengua y lectoescritura de esta etapa.
- Extraer el léxico disponible de los alumnos en estos temas.
- Seleccionar el vocabulario adecuado para incluirlo en nuestro diccionario.

➤ Alumnos:

- Descubrir el diccionario temático y su utilización, como nuevo recurso metodológico.
- Saber comprender, describir y comunicarse.
- Desarrollar actitudes y valores del cuidado y respeto hacia los juegos (parchís, oca...), útiles de deportes (balón, raquetas, silbato...).
- Potenciar la observación y exploración.
- Favorecer la creatividad e imaginación mediante el juego.
- Conocer nuevo vocabulario de juegos, deportes y diversiones.
- Conocer y clasificar los tipos de juegos, deportes y diversiones.
- Conocer los componentes de cada juego o deporte.
- Eliminar actitudes y conductas sexistas en los juegos o deportes.
- Valorar las actividades de ocio como momento de relación familiar.
- Escuchar y comprender mensajes, relatos, descripciones.
- Relacionar significado y significante.
- Identificar el significado para escribir su significante.

2. METODOLOGÍA

Para llevar a cabo este Trabajo de Fin de Grado, hemos comenzado con la búsqueda de la bibliografía relacionada con la temática del proyecto. Para la búsqueda de esta bibliografía seleccionamos de la bibliografía dada en la asignatura “El Taller de las Palabras” toda aquella que puede servirnos para nuestro trabajo, la adquirimos de la biblioteca y la analizamos para ver qué es lo que nos sirve de ella y lo que nos interesa. De esta bibliografía hemos sacado todo el estudio de la cuestión, menos el subapartado del léxico de deportes, juegos y diversiones, debido a que es una parte específica, hemos tenido que rastrear en la bibliografía conocida para acercarnos a este tema.

En el estudio y análisis de la creación del diccionario destinado para la enseñanza-aprendizaje del léxico de deportes, juegos y diversiones, en primer lugar realizamos actividades para extraer el léxico disponible de los alumnos, en cuatro colegios diferentes de Jaén, en cada una de las aulas de tres, cuatro y cinco años, para realizar el diccionario según los conocimientos del alumno y sus necesidades. Tras conocer el léxico del cual disponen comenzamos a seleccionar el vocabulario que vamos a introducir en nuestro diccionario. Una vez que tenemos el vocabulario que vamos a incluir en nuestro diccionario comenzamos con la creación del diccionario y con todos los pasos relativos a ella. Como anexo hemos realizado una propuesta didáctica para la enseñanza-aprendizaje del léxico de deportes, juegos y diversiones en la que incluimos el diccionario realizado. Para la realización de esta propuesta didáctica hemos tenido en cuenta, los conocimientos proporcionados a lo largo de los estudios de Grado así como la propia experiencia en las aulas de Educación Infantil.

Finalmente, volvemos a reflexionar sobre la conexión entre la teoría y la programación, dando lugar a una serie de conclusiones.

4. ESTADO DE LA CUESTIÓN

4.1. EL LENGUAJE ORAL EN INFANTIL

El lenguaje oral es el instrumento que permite la comunicación entre los seres humanos. No es el único lenguaje existente por el cual podemos transmitir y recibir mensajes, también hay otro tipo de lenguajes que se han desarrollado a lo largo de la historia por los cuales podemos comunicarnos, estos son, el lenguaje gestual, corporal, plástico, musical o matemático. Pero el lenguaje oral resulta el más eficaz, flexible y económico para la comunicación, debido a que con un pequeño gasto energético es posible transmitir informaciones variadas y complejas, por la gran cantidad de palabras y las posibles combinaciones que nos permiten precisar, matizar, concretar, etc. significados.

Mediante el lenguaje los seres humanos consiguen organizar su pensamiento, como dice Vigotski (1973: 166) *“La relación entre pensamiento y palabra no es un hecho, sino un proceso, un continuo ir y venir del pensamiento a la palabra y de la palabra al pensamiento, y en él la relación entre pensamiento y palabra sufren cambios que pueden ser considerados*

como desarrollo en el sentido funcional. El pensamiento no se expresa simplemente en palabras, sino que existe a través de ellas”.

Además el lenguaje es la base del proceso de socialización y de la formación de la propia identidad. Mediante el lenguaje decimos lo que pensamos, nos permite ordenar la realidad en la que estamos inmersos, nombrar e identificar, analizar, razonar, pensar la realidad, organizar nuestra memoria, etc.

Para aprender a un alumno a que sea un hablante competente, la importancia recae en las relaciones de orden semántico que se establecen entre la palabra y su referente directo. Tras esta visión, el aprendizaje de la lengua quedaría reducido al aprendizaje de vocabulario referido a objetos y acontecimientos que forman parte de nuestra vida cotidiana, como si lo que queremos decir estuviera unido con las palabras usadas y no con las secuencias de palabras y su organización en la oración y el discurso, como si una palabra tuviera nada más que un referente, sin importar el contexto en el que se diga, como si la sintaxis, la entonación y todos los demás elementos no fueran factores básicos en la construcción y comprensión de mensajes.

Pero una lengua no es solamente un conjunto de significados relacionados con sus significantes. Mediante la lengua podemos hablar del pasado, del futuro, diferenciar entre agente y objeto, expresar condiciones y finalidades, etc.

La lengua da variedad de posibilidades referenciales, las cuales se relacionan con aspectos semánticos, sintácticos, morfológicos, fonéticos, pragmáticos y textuales. Una persona para aprender una lengua tiene que conocer y utilizar todos los aspectos que la estructuran.

El ser humano para conocer la realidad tuvo que organizar la realidad en clases y categorías de objetos y acontecimientos, con el fin de simplificar, ya que la realidad es diversa y las cosas y acontecimientos que la forman son singulares y heterogéneos. Para la realización de estas clases tuvo que buscar semejanzas y regularidades de las cosas y los acontecimientos. La organización de la realidad en clases y categorías implica la abstracción y en otros casos las decisiones arbitrarias. Este grado de abstracción y de arbitrariedad que definen las clases y categorías semánticas es una de las dificultades del niño en la adquisición del lenguaje.

Un niño pequeño al decir una palabra no necesariamente se está refiriendo al mismo significado que le damos nosotros los adultos. El proceso de construcción de los referentes semánticos de una palabra va cada vez en aumento, el alumno se irá acercando cada vez más al significado que le damos los adultos a las palabras.

Pero el dominio de los aspectos semánticos presentan algunas dificultades como palabras que tienen varios referentes, palabras cuyos referentes son abstractos, palabras que cambian de referencia según quien hable, etc.

Sobre la adquisición del lenguaje hay numerosos estudios, los siguientes autores tienen cada uno su teoría y punto de vista:

- B.F.Skinner en 1957, desde la teoría conductista, aporta la adquisición del lenguaje desde el condicionamiento operante. Este autor y sus seguidores consideran que el enlace entre palabra y significado es un vínculo de asociación que se establece a través de percepciones simultáneas y repetidas de determinados sonidos y objetos. Esta interpretación no esclarece rasgos esenciales como la adquisición de las estructuras gramaticales y sintácticas, ni la aparición y el desarrollo de las lenguas. Si una persona adquiere el lenguaje por imitación como señala Skinner ¿Cómo se crearon las lenguas? ¿cómo somos capaces de decir frases que no hemos escuchado nunca?

- Chomsky 1957, realiza unas aportaciones al campo de la lingüística con la publicación de su obra Estructuras sintácticas en las que resalta el carácter creativo de los hablantes y dice que un hablante puede entender y producir infinitas oraciones que antes no había oído. Todas las lenguas tienen aspectos comunes llamados “universales lingüísticos”. Lo común a todas las lenguas es la sintaxis, para hablar es necesario su conocimiento, pero su comprensión es tan compleja que hay que tener una predisposición innata. El aprendizaje del lenguaje es un proceso predeterminado por la herencia y configurado por el entorno. Para ser un hablante competente no solo se debe de conocer la sintaxis, sino también la semántica y la pragmática o los aspectos relativos al uso lingüístico. Descuida el lenguaje como instrumento de comunicación y el hecho de que el bebé es capaz de comunicarse con anterioridad al dominio lingüístico.

- Piaget 1982, desde la teoría genética contesta a la teoría de Chomsky. Piaget revaloriza el lugar de la semántica en el proceso de adquisición del lenguaje. Para él, el lenguaje es una de las posibilidades de representar un significado por medio de un significante. Piaget se interesa sobre todo por el desarrollo de la función simbólica, capacidad que tenemos los seres humanos de representar mentalmente la realidad, que además de manifestarse por el lenguaje, también se manifiesta a través del juego, el dibujo y la imitación (Piaget, 1982: 137). La construcción del significado o representación mental es previa a la adquisición del significante que permite su evocación. Esta construcción se produce por la interacción del niño con el mundo de los objetos. El pensamiento dirige el lenguaje y el lenguaje se caracteriza por ser una actividad cognitiva. Los significantes se logran por medio de la imitación diferida que permite adquirir el léxico de su grupo de pertenencia. El niño no es un sujeto pasivo que recibe unos significados ya elaborados del medio, ni tampoco es producto de la maduración de unas capacidades heredadas. El niño es un sujeto activo que construye significados a través de su experiencia en el mundo de los objetos.

- En la teoría histórico-cultural de Vigotski, tras la traducción del libro que escribió en 1934, *Pensamiento y Lenguaje*, se abre una nueva perspectiva para comprender el aprendizaje del lenguaje. El lenguaje es un instrumento de comunicación y los procesos comunicativos son previos a su adquisición. Vigotski se interesa por la relación que se establece entre pensamiento y lenguaje, plantea que durante el primer año de vida de un individuo, pensamiento y lenguaje van por caminos paralelos, pero en el segundo año, se inicia un proceso de convergencia entre lenguaje y pensamiento que produce un cambio cualitativo en las posibilidades de desarrollo y aprendizaje. Para Vigotski el desarrollo humano se produce debido a la interacción social, a través de la cual se garantiza la educación. En la interacción entre un sujeto más capacitado y el aprendiz se establece una zona de desarrollo próximo que delimita aquellas actividades que el aprendiz no puede realizar solo, pero si con la ayuda de otro sujeto más capacitado. Es decir, concibe la lengua como un instrumento ideal de mediación que garantiza la transmisión y la interiorización del conocimiento. Bruner como seguidor de las ideas de Vigotski, incluye en sus planteamientos “*se aprende a usar el lenguaje, usándolo*”. Estos autores confirman la idea de que el adulto implementa una diversidad de estrategias para facilitar la comprensión de su discurso pero que es el niño quien realiza su propia construcción de la lengua como instrumento de comunicación y pensamiento, gracias a la comunicación que mantiene desde su nacimiento con el adulto.

4.1.1. ADQUISICIÓN DEL LENGUAJE

El bebé realiza sus primeras comunicaciones con la madre a través del vínculo afectivo, este vínculo se establece mediante la satisfacción de las necesidades básicas del niño. Entre los 12 y 18 meses el niño comprende el lenguaje adulto de aquí y ahora, y reproduce las primeras palabras, que el adulto interpreta. Aunque el niño reproduzca las mismas palabras que el adulto, no quiere que le den el mismo significado o el significado convencional. El niño para referirse a algo más concretamente necesita combinar sus primeras palabras (M. Bigas, 2008: 31-34).

Ya a los tres años (M. Bigas, 2008: 36-39) de edad el niño entiende el lenguaje descontextualizado del adulto pero tiene problemas para entender el no contextualizado. Además el niño todavía no organiza ni anticipa la acción aunque el lenguaje le vaya acompañando a todos lados. A los cuatro años es cuando el niño descubre el lenguaje como un medio de comunicación y siente placer por utilizarlo. A los cuatro años es la edad del lenguaje egocéntrico “el niño piensa en voz alta” y se comunica en situaciones descontextualizadas perfectamente. A los cinco años el lenguaje ya anticipa la acción y no tiene dificultades para comprender o expresarse, además empieza a interesarse por el lenguaje escrito.

En el desarrollo de las capacidades de una persona y en la adquisición del lenguaje es imprescindible la familia y la escuela (M. Bigas, 2008: 43-51). Al entrar al colegio los niños por primera vez, la maestra deberá de tener en cuenta las experiencias anteriormente vividas de los alumnos, ya que en el desarrollo comunicativo en los niños de una misma edad no es el mismo, puede haber diferencias, unos manifiestan precocidad en la expresión, la comprensión verbal y la necesidad de relacionarse con los demás mientras que otros son más solitarios y comunicativos, esto es debido al contexto de desarrollo que se le ofrece, el modelo de lenguaje y las experiencias de comunicación.

Los niños que antes de entrar al colegio, han estado en un centro infantil tienen una diferencia notoria en cuanto al léxico disponible, suelen desarrollarlo bastante más. En los centros infantiles además de intercambiar información con sus iguales, también intercambiarán información con el docente/los docentes que será en el que recaiga la

responsabilidad de favorecer el intercambio verbal y a estimularlos a utilizarlo como instrumento de aprendizaje y de expresión, para favorecer este intercambio existen momentos de la jornada escolar como actividades rutinarias, juegos, debates, cuentos, etc.

Los docentes se deberán de encargar también de dar respuesta a los problemas con el lenguaje oral, ya que algunos niños no obtienen buenos resultados en el colegio debido a problemas con el lenguaje, como un mal empleo del lenguaje en un docente, sordera en algún alumno, etc.

Para un buen aprendizaje de la lengua, a los niños desde pequeños, los padres y docentes tienen la responsabilidad de enseñarles nuevo léxico y vocabulario, ya que es el componente que da sentido al sistema lingüístico, sin el aprendizaje del léxico sería imposible establecer comunicación, por lo cual es uno de los objetivos más importantes en el aprendizaje de la lengua. Según afirma Sapir (1984:24) “...aprender nuevas palabras no solo sirve para impresionar a los amigos, sino que tiene que ver con la adquisición de conocimientos, tantos los programados como los que se dan al azar en todas partes...”

El léxico desde la perspectiva de la lengua, es el caudal de términos o palabras de una lengua. El vocabulario desde la perspectiva del individuo, es el conjunto de términos léxicos que utiliza un hablante.

La enseñanza del vocabulario consiste, en adiestrar a los alumnos en el conocimiento, aprendizaje y uso adecuados de las palabras de la lengua. Para el aprendizaje de una palabra lo que debemos es enseñar:

- Sus formas oral y escrita poniendo mayor interés en la pronunciación y en la ortografía con la que debe de ser empleada. El docente debe de encargarse de que el alumno haya cumplido el objetivo de la ortografía que es que el alumno escriba correctamente, habilidad que se irá incrementando según aumente su conocimiento léxico. Por otro lado, la correcta pronunciación de la palabra va íntimamente ligada a la de la ortografía y debe ajustarse a la norma del español, que es la reflejada en la escritura.
- Su uso gramatical, es decir, sus propiedades y relaciones gramaticales para que pueda ser insertada sin dificultad en el discurso. El aprendizaje del uso gramatical, tanto dentro de la oración como entre oraciones, forma parte de lo que debe ser el aprendizaje de la sintaxis de

la lengua. No obstante, la enseñanza de las propiedades y de las relaciones gramaticales de las palabras tiene tanto que ver con la enseñanza del léxico como de la síntesis, pues no pueden ir separadas. El profesor tendrá que insistir con numerosos ejemplos, que deben valer para que el alumno aprenda no solo las estructuras más frecuentes en que puede presentarse cada voz, sino que también se proporcionen varios ejemplos de contextos habituales o reales de uso.

- Su función y su uso en una situación específica.
- Los diferentes niveles de significación.
- Las relaciones semánticas que mantiene con otras palabras (sinonimia, antonimia, hiponimia, polisemia).
- Las diferencias que hay entre palabras que poseen la misma estructura formal, es decir, enseñar a distinguir entre homónimos, ya sean de carácter fonético o gráfico y a reconocer y generar palabras mediante los mecanismos de formación de palabras, lo que sería enseñar las reglas generales de composición, derivación y acortamiento.

Además de lo anterior, una palabra puede adquirir diferentes sentidos según en el contexto y la situación comunicativa en la que se encuentre establecida.

El contexto lo forman las palabras anteriores y posteriores a otra, normalmente con el contexto es suficiente para evitar confusiones en la interpretación de una palabra. El contexto no solo es una frase sino puede ser un párrafo, un texto o una obra entera.

La situación comunicativa condiciona el significado de las palabras, a la vez que te ayuda a interpretarlas correctamente. El significado de la lengua estará también condicionado por el conjunto de circunstancias extralingüísticas y la intención del hablante.

4.2. EL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INFANTIL

El punto de partida es la *Ley Orgánica de Educación (LOE)* 2/2006, de 3 de mayo, desde la perspectiva competencial y de jerarquía normativa, la cual establece en su artículo 6.4 que “*las Administraciones educativas establecerán el currículo de las distintas enseñanzas reguladas en la presente ley...*”

Obliga a los centros a contar con una propuesta pedagógica específica, o dicho de otro modo, serán los propios centros docentes los que jugarán un papel activo y vital en la elaboración del currículo, ya que les corresponderá desarrollarlo y complementarlo según las directrices establecidas por las propias administraciones públicas.

La Educación Infantil, constituye la etapa educativa con identidad propia que atiende a niños y niñas desde el nacimiento hasta los seis años. Esta etapa está dividida en dos ciclos de tres años cada uno, el primero hasta los tres años y el segundo hasta los seis. Esta etapa es de carácter voluntario, la cual en el segundo ciclo será gratuita.

Según el *Real Decreto* 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil a partir de un tratamiento globalizado de los contenidos, se debe crear un entorno de aprendizaje abierto, en el que el juego, el descubrimiento del entorno, el movimiento y la convivencia con los niños/as y con los adultos tengan una especial importancia y propicien oportunidades para aprender.

La finalidad en esta etapa es la de contribuir al desarrollo afectivo, físico, social e intelectual de los alumnos. En ambos ciclos se atenderá al desarrollo afectivo, al movimiento y los hábitos de control corporal, a las manifestaciones de comunicación y del lenguaje, a las pautas elementales de convivencia e integración social, así como al descubrimiento de las características físicas y sociales de medio. Además se les facilitará que elaboren una imagen de sí mismos positiva y equilibrada y adquieran autonomía personal.

En la Educación Infantil se contribuirá a desarrollar en los alumnos las capacidades que permitan:

- Conocer su propio cuerpo y el de los demás, sus posibilidades de acción y aprender a respetar las diferencias.
- Observar y explorar su entorno familiar, natural y social.
- Adquirir progresivamente autonomía en sus actividades habituales.
- Desarrollar sus capacidades afectivas.
- Relacionarse con los demás e ir adquiriendo progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en la resolución pacífica de conflictos.
- Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
- Iniciarse en las habilidades lógico- matemáticas, en la lecto-escritura, y en el movimiento, el gesto y el ritmo.

Los contenidos correspondientes a la Educación Infantil se dividirán en áreas, correspondientes a ámbitos propios de la experiencia y del desarrollo infantil y se abordarán por medio de actividades globalizadas que tengan interés y significado para los niños. Los métodos de trabajo en ambos ciclos se basarán en la experiencia, las actividades y el juego y se aplicarán en un ambiente afectivo y de confianza, para potenciar su autoestima e integración social.

Las áreas del segundo ciclo de Educación Infantil son las siguientes:

a. Conocimiento de sí mismo y autonomía personal: Esta área de conocimiento y experiencia, engloba a la construcción gradual de la propia identidad y de su madurez emocional, al establecimiento de relaciones afectivas con los demás y a la autonomía personal como procesos inseparables y necesariamente complementarios.

Esta área engloba los siguientes bloques de contenidos:

1. El cuerpo y la propia imagen.
2. Juego y movimiento.
3. La actividad y la vida cotidiana.
4. El cuidado personal y la salud.

b. Conocimiento del entorno: se pretende favorecer en los alumnos el proceso de descubrimiento y representación de los diferentes contextos que componen el entorno infantil, así como facilitar su inserción en ellos de manera reflexiva y participativa.

Esta área engloba los siguientes bloques de contenidos:

1. Medio físico: relaciones y medida.
2. Acercamiento a la naturaleza.
3. Cultura y vida en sociedad.

c. Lenguajes: comunicación y representación: pretende mejorar las relaciones entre el niño y el medio. Las distintas formas de comunicación y representación sirven de nexo entre el mundo exterior e interior al ser instrumentos que hacen posible la representación de la

realidad, la expresión de pensamientos, sentimientos y vivencias y las interacciones con los demás.

Trabajar educativamente la comunicación implica potenciar las capacidades relacionadas con la recepción e interpretación de mensajes, y las dirigidas a emitirlos o producirlos, contribuyendo a mejorar la comprensión del mundo y la expresión original, imaginativa y creativa.

En el uso de los distintos lenguajes, los niños irán aprendiendo la correcta utilización de cada uno de ellos a la representación de distintas realidades o dimensiones de una misma realidad.

Las diferentes formas de comunicación y representación que se integran en esta área son: El lenguaje verbal, el lenguaje artístico, el lenguaje corporal, el lenguaje audiovisual y de las tecnologías de la información y comunicación.

El lenguaje oral es especialmente relevante en esta etapa, es el instrumento por excelencia de aprendizaje, de regulación de la conducta y de manifestación de vivencias, sentimientos, ideas, emociones, etc. La verbalización, la explicación en voz alta, de lo que están aprendiendo, de lo que piensan y de lo que sienten, es un instrumento imprescindible para configurar la identidad personal, para aprender, para aprender a hacer y para aprender a ser.

Se pretende que los niños y niñas descubran y exploren los usos de la lectura y la escritura, despertando y afianzando su interés por ellos.

Asimismo es necesario el desarrollo de actitudes positivas hacia la propia lengua y la de los demás, despertando sensibilidad y curiosidad por conocer otras lenguas.

Es preciso también el acercamiento a la literatura infantil a partir de textos comprensibles y accesibles para que esta iniciación literaria sea fuente de goce y disfrute, de diversión y de juego.

Esta área engloba los siguientes bloques de contenidos:

1. Lenguaje verbal.
2. Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación.
3. Lenguaje artístico.
4. Lenguaje corporal.

Tanto en la *Ley Orgánica de Educación (LOE) 2/2006, de 3 de mayo* como la *Ley 17/2007, de 10 de diciembre, de Educación de Andalucía* recogen en sus textos la implantación de la metodología de las competencias básicas y el desarrollo de estas en los estudiantes.

Las competencias básicas que se establecen en las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil son las siguientes:

- Competencia en comunicación matemática.
- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia en el conocimiento y la interacción del mundo físico.
- Competencia digital y tratamiento de la información.
- Competencia cultural y artística.
- Competencia para aprender a aprender.
- Competencia en autonomía e iniciativa personal.

De estas siete competencias nos vamos a centrar en la competencia en comunicación lingüística, que se refiere a la utilización del lenguaje oral y escrito, de representación, interpretación y comprensión de la realidad, de construcción del conocimiento y de organización y auto regularización del pensamiento, las emociones y la conducta. Esta competencia se desarrollará a lo largo de toda la vida, supone que el niño/a sabe utilizar la lengua adecuadamente en las diferentes comunicaciones orales y escritas y comprenderla en diferentes contextos. Esto implica dominar una serie de actitudes, conocimientos y destrezas que se interrelacionan en el acto de comunicación.

Para la educación infantil los objetivos que se proponen a nivel de la competencia en comunicación lingüística son:

- Comprender y expresar sentimientos, pensamientos y hechos de forma oral, con actitud abierta hacia el entorno.
- Aprender a describir situaciones, paisajes y objetos cercanos a su entorno, distinguiendo entre aspectos cualitativos y cuantitativos de la realidad.
- Iniciarse en actividades que requieren expresión, comprensión, atención y concentración.

- Aprender a narrar historias, relatos, cuentos sencillos, etc.
- Desarrollar la iniciativa y la imaginación para producir relatos.
- Expresar oralmente, ajustándose progresivamente a los diferentes contextos y situaciones de comunicación.
- Respetar las normas básicas que rigen los intercambios lingüísticos orales (prestar atención, esperar turno, adecuar el tono de voz, usar fórmulas de cortesía, etc.)
- Interesarse y apreciar las producciones de los compañeros y compañeras y las obras de arte accesibles para su edad, interpretándolas y considerándolas un bien cultural.
- Comprender diferentes mensajes orales valorando la interacción comunicativa como un medio de relación y conocimiento de los demás.
- Comprender, reproducir y recrear (inventar, recitar, cantar, dramatizar...) textos adecuados para su edad de tradición oral (adivinanzas, trabalenguas, poemas, retahílas...).

4.3. EL LÉXICO DE DEPORTES, JUEGOS Y DIVERSIONES EN LA EDUCACIÓN INFANTIL

Como hemos visto en el apartado anterior el lenguaje oral es la base de todo aprendizaje del niño y por el cual comienzan a interesarse por el lenguaje escrito. Cuanto más léxico conozca y comprenda el niño, más fácil será para él comunicarse y hablar de distintos temas.

Los deportes, juegos y diversiones forman parte de la vida del niño desde su nacimiento, aunque ellos mismos no sean conscientes. También son una conducta motivadora, que tiene importantes repercusiones en el desarrollo social, emocional e intelectual del niño.

“El juego proporciona beneficios indudables para el desarrollo y el crecimiento del niño. A través del juego explora su entorno, las personas y objetos que le rodean, aprende a coordinar sus acciones con las de otras personas; aprende a planificar y a tener en cuenta los instrumentos que necesita para conseguir un objetivo; se aproxima y utiliza los objetos con intenciones diversas y con fantasía. En todos estos juegos, el niño se enfrenta a pequeñas situaciones y en todas utiliza el lenguaje como auténtico motor del pensamiento y del conocimiento” (Bassedas, 1998: 155-156).

Son un medio por el cual prueban y aprenden nuevas habilidades, conceptos y experiencias, despiertan su creatividad y son un medio de socialización con sus iguales. La actividad mental durante estas actividades lúdicas es continua. Además de utilizarse como instrumentos lúdicos o de aprendizaje de otras enseñanzas, los juegos, deportes y diversiones son un espejo de la sociedad en la que se encuentran inmersos. Son fenómenos de manifestación cultural, reflejan las características sociales, geográficas, económicas y etnográficas del lugar donde se practican. Debido a que existen desde hace muchísimos años es una fuente de cultura local y regional. Pero algunos de estos juegos, deportes o diversiones están desapareciendo debido al incremento de los medios de comunicación y al abandono de las zonas rurales, para acomodarse en zonas urbanizadas donde los niños y niñas no podrán salir tanto a jugar como en las zonas rurales. Debido a estos motivos la mayoría de niños/as de la actualidad no conocen algunos juegos, como pueden ser los tradicionales, el parchís, el domino, las cartas, las tres en raya, etc. Lo mismo ocurre con los deportes y las diversiones. Todos los juegos, deportes y diversiones tienen un nombre, frases hechas, palabras para una acción determinada, materiales utilizados, reglas, etc., que enriquecen léxicamente el vocabulario de los niños y niñas y la cultura de su zona. Por lo tanto, mediante la adquisición de este nuevo léxico, los niños serán intrínsecamente motivados a utilizarlo, y la mejor forma de utilizar este nuevo léxico es practicándolos. Además de conocer nuevo léxico y de ser motivados a jugar o practicar estos juegos, deportes o diversiones, los niños estarán conociendo un poco más de la cultura de su zona.

5. ESTUDIO Y RESULTADOS

Al ser el componente léxico objeto del presente trabajo, se tomaron tres campos semánticos para la enseñanza de su vocabulario (juegos, deportes y diversiones). Para llevar a cabo la enseñanza del léxico de estos tres campos semánticos vamos a crear un diccionario temático de estos tres temas para que nos sirva como recurso para la enseñanza de este vocabulario.

Este diccionario se crea para usar un recurso electrónico, ya que hoy en día los recursos electrónicos tienen mucho auge en esta sociedad, y los alumnos se muestran más motivados ante estos recursos, que de los utilizados tradicionalmente, como pueden ser bits de inteligencia, carteles de vocabulario, etc. aunque para completar la enseñanza de estos

aprendizajes los utilizaremos también una propuesta didáctica anexa a este proyecto. Además este recurso resulta una renovación metodológica tanto para docentes como para los alumnos.

5.1. EXTRACCIÓN DEL LÉXICO DISPONIBLE

Para poder diseñar el diccionario temático en primer lugar tenemos que conocer el léxico del que disponen los alumnos sobre estos temas ante situaciones comunicativas concretas.

Este diccionario será destinado a los alumnos de segundo grado de infantil, por lo cual tenemos que descubrir cuál es el vocabulario disponible que tienen en estos campos. Para extraer su vocabulario disponible, hemos llevado a cabo una serie de actividades destinadas a ese fin en cuatro colegios de Jaén, en todas las aulas de tres, cuatro y cinco años.

Las actividades realizadas en los cuatro colegios para la extracción de este léxico fueron las descritas a continuación.

En primer lugar realizamos una entrevista a cada niño del aula individualmente. Esta entrevista fue una primera toma de contacto con los temas elegidos, en estas entrevistas se han realizado preguntas a los alumnos, como las siguientes:

- ¿A qué juegas en casa? ¿Y en la calle?
- ¿Qué haces los fines de semana, cuando no hay colegio?
- ¿Te gustan los deportes? ¿Cuál es tu favorito? ¿Practicas alguno?

Estas preguntas son algunos ejemplos de las realizadas en la entrevista (ANEXO III), pero se realizaron muchas más, además según el niño, su léxico disponible y sus respuestas a mis preguntas, la entrevista tomaba una dirección u otra.

En segundo lugar nos servimos de las sesiones de psicomotricidad para extraer el léxico de los alumnos, también mediante preguntas, como por ejemplo: Vamos a jugar al fútbol, ¿vosotros sabéis como se juega a este deporte? ¿Y qué materiales necesitamos? Estas sesiones han sido muy enriquecedoras ya que de ellas hemos extraído bastante léxico sobre estos temas.

Para finalizar con las actividades de extracción, en la pizarra digital pusimos una presentación PowerPoint de imágenes relacionadas con distintos deportes, juegos y

diversiones, mientras íbamos visualizando la presentación, íbamos haciéndoles preguntas sobre lo que veíamos en ella.

Decidimos usar la pizarra digital porque es un recurso para trabajar a nivel de grupo clase muy adecuado, ya que todos los niños pueden verla perfectamente debido a su tamaño. Los alumnos fueron colocados en filas de seis niños, sentados delante de la pizarra, comenzamos a ver la presentación y los alumnos iban diciendo lo que iban viendo en las imágenes que aparecían en ella. La presentación era de imágenes gif sobre deportes, juegos, diversiones, materiales deportivos. Las imágenes parecidas unas a otras pero no había nada repetido, en todas aparecía algo nuevo.

Para una mejor revisión y análisis del vocabulario extraído de los alumnos, grabamos las sesiones de psicomotricidad, las entrevistas y la actividad realizada en la pizarra digital, para poder escuchar todas las manifestaciones de los alumnos, ya que en la realización de estas actividades no podemos escucharlos todos a la vez. Tras haber finalizado las actividades de extracción del léxico pasamos a escuchar las grabaciones y a seleccionar el léxico extraído.

5.2. RESULTADOS DE LA EXTRACCIÓN DEL LÉXICO DISPONIBLE

Los resultados de las actividades para la extracción del léxico fueron los descritos a continuación:

En la sesión de psicomotricidad obtuvimos mucho léxico ya que jugando y realizando actividades motrices los alumnos decían mucho vocabulario relacionado con los temas, hablando entre ellos, diciéndoles a los compañeros como se tienen que hacer las actividades, etc. Sin embargo las entrevistas no fueron tan satisfactorias debido a que al ser a nivel individual había niños mas tímidos y callados que les costaba expresarse un poco más que a los demás y apenas contestaban con una palabra, los más espabilados y dicharacheros si me dijeron bastante vocabulario y nos contestaban perfectamente a las preguntas que yo les realizaba, aunque casi todos me daban las mismas respuestas.

En la actividad TIC (presentación en la pizarra digital) los resultados obtenidos fueron un amplio vocabulario, debido a la gran ayuda de las imágenes de la presentación. El soporte nos facilitaba el poder preguntarles a los niños el nombre de algo, sobre los materiales a utilizar, el vestuario, etc. Esta actividad resulto muy satisfactoria, pero no tanto el vocabulario

obtenido, yo pensaba que iban a tener más vocabulario, y más complejo, sobre estos temas, sobre todo los alumnos de cinco años, debido a que los juegos, deportes y diversiones son un tema en el cual ellos se mueven habitualmente todos los días y que a ellos les gusta y les motiva.

El léxico obtenido en el segundo ciclo de infantil en las actividades de extracción del léxico descritas anteriormente en los cuatro colegios fue el siguiente:

- | | | | |
|--------------------------|---------------|--------------------|-----------------|
| 1. Patines | 2. Ruedas | 3. Correr | 4. Pelota |
| 5. Tazos | 6. Cuerda | 7. Escondite | 8. Saltar |
| 9. Fútbol | 10. Guantes | 11. Botas de tacos | 12. Bicicleta |
| 13. Casco | 14. Gafas | 15. Disco | 16. Palo |
| 17. Espinilleras | 18. Tenis | 19. Comba | 20. Nadar |
| 21. Bucear | 22. Pin pon | 23. Botar | 24. Pilla-pilla |
| 25. Corro de las patatas | 26. Cometa | 27. Flotador | 28. Cartas |
| 29. Tirar | 30. Manguitos | 31. Coger | 32. Espacio |
| 33. Juego | 34. Agarrar | 35. Colchonetas | 37. Patinar |
| 38. columpios | 39. Parque | 40. Juguetes | 41. Muñeca |
| 42. Coches | 43. Puzzle | 44. Aros | 45. Bañador |
| 46. Portería | 47. Cine | 48. Bailar | 49. Cantar |
| 50. Dado | | | |

Este fue el léxico obtenido sobre los tres campos, lo cual resulta increíble lo poco que resulta, al ser un tema tan común en ellos. El motivo puede ser, que dispongan de mucho vocabulario pasivo, que es el que los alumnos entienden como oyentes, pero que ellos no emplean como locutores, porque por ejemplo a ellos les decíamos raqueta y saben perfectamente lo que es, y que es un instrumento para practicar deportes determinados, pero ellos no la utilizan esta palabra como locutores.

5.3. DISEÑO DEL DICCIONARIO

Tras conocer el léxico disponible y activo que tienen los alumnos pasamos a seleccionar el vocabulario que vamos a introducir en nuestro diccionario, teniendo en cuenta el que ya saben y lo que deberían saber.

Nuestro diccionario constará de tres temas, los juegos, los deportes y las diversiones, cada uno de estos temas estará dividido en subapartados, a continuación incluimos unas tablas en las que aparece el léxico que vamos a incluir en nuestro diccionario y como lo vamos a organizar, para que quede más claro.

JUEGOS			
<u>DE ROL</u>	<u>TRADICIONALES</u>	<u>DE MESA</u>	<u>JUGUETES</u>
Médicos	Bolos	Puzle	Patinete
Casitas	Comba	Tres en raya	Plastilina
Papa y mama	Corro de la patata	Ajedrez	Animales
Piratas	Pilla-pilla	Domino	Cocinita
	Pollito ingles	Parchís (Dado)	Carrito de muñecas
	Canicas	Oca	Tren
	Escondite	Cartas	Coche
	Rayuela		Piezas de construcción

DEPORTES				
<u>PIN-PON</u>	<u>CICLISMO</u>	<u>ATLETISMO</u>	<u>GIMNASIO</u>	<u>BALONCESTO</u>
Pelota	Casco	Carrera	Pesas	Balón
Red	Ciclista	Carrera de obstáculos	Aros	Canasta
Raqueta	Bicicleta		Colchoneta	
Mesa	Pelotón		Pilates	
<u>ESQUÍ</u>	<u>NATACIÓN</u>	<u>FUTBOL</u>	<u>TENIS</u>	<u>KARATE</u>
Gafas	Piscina	Arbitro	Raqueta	Kimono
Palos	Gafas	Silbato	Pelota	Cinturón
Mono	Gorro	Equitación	Red	
Botas	Bañador	Medias		
Esquíes	Nadar	Espinilleras		
	Bucear	Balón		

	Tabla	Portería		
		Guantes		
		Gol		

DIVERSIONES					
<u>CANTAR Y BAILAR</u>	<u>PLAYA</u>	<u>CINE</u>	<u>TEATRO</u>	<u>CASA</u>	<u>PARQUE</u>
Flamenco	Castillos de arena	Pantalla	Disfraces	Leer	Tobogán
Música	Pala	Entrada	Entrada	Escribir	Balancín
Bailarina	Cubo	Palomitas	Escenario	Televisión	Pompero
	Rastrillo				Globo
					Patinar (patines)
					Columpio

Tras tener el vocabulario que vamos a incluir en nuestro diccionario y su organización comenzamos a confeccionarlo. El diccionario temático se realizará en formato PowerPoint, la primera fase de la realización consiste hacer todos los dibujos necesarios (dibujo por palabra) y colorearlos, los dibujos deben de ser claros y concisos, es decir, que con un golpe de vista los alumnos sepan a qué se refiere el dibujo. Al tener todos los dibujos realizados, debemos de escanearlos para poder pasarlo a formato electrónico, después de escanearlos, los recortamos según nos guste y le escribiremos a cada dibujo su nombre abajo. Más tarde incluimos todos los dibujos en el programa PowerPoint, cada dibujo en una diapositiva. La segunda fase corresponde a la inclusión de los hipervínculos para que de cada módulo vayan descubriendo su vocabulario. Por ejemplo: en el módulo del fútbol pinchamos en el circulito de la portería y nos aparece el dibujo de esta con su nombre abajo escrito, lo mismo con el balón, equitación...y con los demás módulos.

5.4. RESULTADO FINAL

Como resultado final hemos obtenido un diccionario temático en formato PowerPoint para la enseñanza del léxico de juegos, deportes y diversiones con el que podremos trabajar en

el aula de infantil de segundo ciclo. El diccionario creado está disponible en los anexos del final de este proyecto, pero estará en formato pdf, ya que la entrega de este proyecto debe de ser en ese formato, el diccionario corresponde al anexo II, junto con el estará otro anexo I, que se trata de una propuesta didáctica para trabajar el léxico de estos tres temas en clase, usando el diccionario y otros recursos.

6. CONCLUSION

El léxico juega un importante papel en la interacción comunicativa a nivel social. Consideramos que el léxico de una lengua puede servir como primer contacto con la particular organización cultural de un grupo. La tarea de sensibilizar a los niños hacia la riqueza de vocabulario la tienen las familias y docentes. En nuestro TFG el objetivo fundamental era la realización de un diccionario temático para la enseñanza del léxico de juegos, deportes y diversiones, lo cual ha resultado satisfactoria su creación, hemos obtenido un recurso metodológico nuevo en el aula, ya que en muy pocas clases de estas edades se utiliza este recurso. Como objetivo para la realización de nuestro diccionario teníamos también conocer el léxico del que disponían los alumnos de tres a cinco años para realizar consecuentemente nuestro diccionario, las actividades llevadas a cabo para tal fin resultaron un buen método para dicha extracción, aunque el léxico del que disponían los alumnos de estas edades fue escaso para ser campos tan familiares para ellos. Para siguientes investigaciones dejaremos la puesta en práctica de la propuesta didáctica en el aula, para comprobar que cumpla con los objetivos establecidos.

7. BIBLIOGRAFÍA

- Alvar Ezquerro, Manuel. *La enseñanza del léxico y el uso del diccionario*. Madrid: Arcos Libros, 2003.
- Bigas, Montserrat y Correig, Montserrat. *Didáctica de la lengua en educación infantil*. Madrid: Editorial Síntesis, 2008.
- De Andalucía, L. D. E. Ley 17/2007, de 10 de diciembre, de educación de Andalucía. *Boletín Oficial de la Junta de Andalucía*, 26, 2017-2007.
- Education, P. *Juegos populares y tradicionales aplicados a la enseñanza de la educación física*. Disponible en la web: http://www.journalshr.com/MS-PES/papers/16/16_5.pdf.

- Escandell Vidal, M^a Victoria. *Apuntes de semántica léxica*. Madrid: Universidad nacional de educación a distancia, 2008.
- González Álvarez, Cristóbal. *Enseñanza y aprendizaje de la lengua en la escuela infantil*. Granada: Grupo Editorial Universitario, 2003.
- Martín, Marisa del Carmen. *Enseñar y aprender en educación infantil: algunos principios y condiciones*. 1997.
- Otaola Olano, Concepción. *Lengua española III. Semántica. Lexicología. Lexicografía*. Madrid: Universidad nacional de educación a distancia, 1998.
- Pastora Herrero, José Francisco. *El vocabulario como agente de aprendizaje*. Madrid: La muralla, S.A. 1990.
- Orgánica, L. 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, 2006.

JUEGOS, DEPORTES Y DIVERSIONES



GEMA ARANDA MARTÍNEZ
4ª EDUCACIÓN INFANTIL
ANEXO I

INDICE

- 1. Justificación**
- 2. Contextualización**
- 3. Objetivos**
- 4. Objetivos lingüísticos**
- 5. Contenidos**
- 6. Metodología**
- 7. Actividades**
- 8. Temporalización**
- 9. Evaluación**

1. Justificación

He escogido el tema de deportes, juegos y diversiones para la realización de esta propuesta didáctica, ya que en estas edades todo el desarrollo de los alumnos gira en torno a estos tres puntos. Mediante los deportes, juegos y diversiones los niños desarrollan su inteligencia, sus aptitudes y actitudes, su imaginación, su creatividad, las relaciones con sus iguales y adultos, su desarrollo motor e interaccionan con el medio físico.

Pero debido a la gran importancia que tienen hoy en día las tecnologías, los niños ya no juegan a juegos tradicionales, ni realizan deporte, en la infancia de estos días los niños y niñas se divierten en casa con videoconsolas, juegos en el ordenador, viendo la televisión, por lo que los juegos tradicionales, los deportes y las diversiones pasaron a un segundo plano, la mayoría de los alumnos de etapa no los conocen. Por este motivo queremos que los alumnos aprendan otro tipo de juegos, deportes y diversiones para que además de conocerlos, ellos puedan utilizar su tiempo libre a jugar a otro tipo de juegos y a divertirse formando parte del juego o de los deportes, no siendo un mero espectador. Además nos gustaría motivarles a que jueguen y se diviertan con otro tipo de entretenimientos que no sea la televisión, el ordenador o la consola.

Además de por estas razones también he elegido este tema porque a mí de pequeña me encantaban este tipo de juegos, pasaba muchas horas en familia jugando a las cartas, al parchís, al dómino, etc. Creo que si ellos los descubrieran les gustarían mucho también y además de pasar un buen rato en familia, mejoran sus matemáticas, su creatividad, su estrategia, su lenguaje, su agudeza y muchísimas nociones más. Con esta propuesta didáctica también me gustaría poner en práctica el diccionario temático creado en el estudio y análisis de este proyecto.

2. Contextualización

Esta unidad didáctica va dirigida a niños de cuatro años, en una clase con una ratio de 25 alumnos/as. Su desarrollo está pensado para realizarse a lo largo del tercer trimestre, con una duración aproximada de 10 días. Aunque este pensada para trabajarse con alumnos de cuatro años de edad, podemos utilizarla también para los de tres y cinco años, realizando unas pequeñas adaptaciones.

3. Objetivos

- Desarrollar actitudes y valores del cuidado y respeto hacia los juegos (parchís, oca...), útiles de deportes (balón, raquetas, silbato...).
- Potenciar la observación y exploración.
- Favorecer la creatividad e imaginación mediante el juego.
- Conocer nuevo vocabulario de juegos, deportes y diversiones.
- Conocer y clasificar los tipos de juegos, deportes y diversiones.
- Conocer los componentes de cada juego o deporte.
- Descubrir el diccionario temático y su utilización.
- Eliminar actitudes y conductas sexistas en los juegos o deportes.
- Valorar las actividades de ocio como momento de relación familiar.
- Saber comprender, describir y comunicarse.
- Escuchar y comprender mensajes, relatos, descripciones.
- Relacionar significado y significante.
- Identificar el significado para escribir su significante.
- Relacionar el significado y significante con su referente real.

5. Contenidos

- *Conceptuales*

- Concepto de juego, deportes y diversiones.
- Tipos de juegos: tradicionales, de rol, de mesa y juguetes.
- Tipos de deportes: ciclismo, karate, atletismo, fútbol, tenis...
- Tipos de diversiones: en el parque, en la casa, en la playa, el cine, el teatro, la música, etc.
- Actividades de ocio con la familia.

Contenidos. Procedimientos

- Diferenciación entre juegos, deportes y diversiones.

- Memorización del vocabulario de juegos, deportes y diversiones.
- Diferenciación de actividades de ocio.

Contenidos. Actitudes

- Participación en los juegos y deportes realizados.
- Respeto a los miembros de mi equipo y los que no lo sean.
- Valoración de las necesidades de diversión y descanso.
- Respeto a la igualdad en los roles de cada juego o deporte.
- Interés por la correcta realización de los juegos y deportes.
- Participación respetuosa en las conversaciones.

6. Metodología

La metodología estará basada en el aprendizaje significativo que comprende la adquisición de nuevos significados y, a la inversa. Para llevar a cabo este tipo de aprendizaje es de vital importancia conocer la estructura cognoscitiva del alumno, no solo conocer la información que posee, sino los conceptos que conoce. Por lo que se debe de abordar estos temas en cuanto a los conocimientos previos sobre los temas que tienen los alumnos.

Además los alumnos aprenderán mediante manipulación, observación y experimentación de la realidad ya que consideramos que:

“Los niños/as aprenden lo que viven”

La actividad lúdica es la mejor forma de aprendizaje del alumnado, ya que a través del juego el niño/a aprende y se siente feliz.

Pretendemos que el niño, a través del contacto con el entorno se sienta libre, autónomo y valore su realidad.

También pretendemos alcanzar un ambiente de participación en los alumnos/as.

7. Actividades

Actividad 1: Actividad de detección de conocimientos previos. Como esta actividad ya realizamos en la extracción del léxico disponible de nuestro estudio, con el fin de conocer el vocabulario del que disponen nuestros alumnos. Esta actividad se realizará en el caso de que no pongamos en práctica esta propuesta con el mismo aula de alumnos con los que realizamos el estudio para la creación de nuestro vocabulario, si la ponemos en práctica con los mismos alumnos, esta actividad no la realizaremos, ya que ya se habría llevado a cabo en las actividades de extracción del léxico.

En esta actividad realizaremos una asamblea en la cual les preguntaremos a los alumnos preguntas como:

- ¿A qué juegas cuando estás en casa?
- ¿Juegas solo?
- ¿Vas al Parque? ¿A qué juegas cuando estás en el parque?
- ¿Cuál es tu deporte favorito? ¿Practicas algún deporte?

Lo que queremos con esta actividad es saber el vocabulario que los alumnos tienen sobre el tema y que se expresen y cuenten sus experiencias.

Objetivos:

- Expresar ideas, experiencias, recuerdos, gustos de forma oral
- Escuchar y comprender mensajes, preguntas, descripciones.
- Obtener información sobre el vocabulario que los alumnos conocen sobre el tema.

Materiales: No se requieren materiales para la realización de esta actividad.

Actividad 2: Diccionario temático.

Esta actividad será realizada con el recurso creado en nuestro estudio. El diccionario es en formato pdf (ANEXO II), por lo cual lo pondremos en la pizarra digital del aula para que todos los alumnos puedan visualizarlo correctamente. El diccionario esta realizado en tres bloques:

- Juegos
- Deportes

- Diversiones

Al pinchar con el ratón en unos de estos bloques aparecerán otros subapartados, por ejemplo en el bloque de los juegos aparecerán los apartados:

- Juegos de mesa
- Juegos tradicionales
- Juegos de rol
- Juguetes

Después de pinchar en uno de estos tres subapartados aparecerán sus correspondientes juegos, por ejemplo en los juegos de mesa, aparece la oca, el parchís, etc.

Iremos visualizando el diccionario según los intereses de los alumnos y a vez que lo vamos viendo decimos su nombre en voz alta y comentamos sobre lo que estamos viendo:

- Si lo conocen
- Si han jugado alguna vez con el
- Si saben cómo se juega
- ...

Una vez visualizado completamente, lo volvemos a visualizar pero los alumnos deberán de decirnos el nombre de lo que vemos antes de que lo diga el docente.

Además el diccionario estará disponible para los alumnos durante toda la realización de esta unidad didáctica, por cualquier duda que pueda surgir en los alumnos. Ellos podrán observar el diccionario cuando ellos consideren oportuno.

Objetivos:

- Descubrir el diccionario temático y su utilización.
- Adquirir nuevo vocabulario.

Materiales: Diccionario temático.

Actividad 3: ¿Qué tenemos en clase?

En esta actividad los alumnos deberán de realizar una lista a nivel de grupo en la que indiquen los juegos, juguetes, y materiales de diversión y de deportes que tenemos en clase, de los observados en el diccionario. Además los materiales, juegos y juguetes de los que no

dispongamos en clase, les pediré que si tienen ellos en casa que los traigan, previamente ya se les habría dado información y pedido su colaboración a las familias.

Al terminar la lista los alumnos, la maestra verificara la información de la lista con la real. Iremos revisando concepto a concepto de la lista. La maestra dirá en voz alta el concepto escrito en la lista y uno de los alumnos deberá traer el juguete, juego o lo que corresponda.

Objetivos:

- Saber si los alumnos relacionan correctamente el significado con su referente, en este caso su referente real.
- Relacionar el significado y significante con su referente real.

Materiales: Folios, lápices y materiales lúdicos del aula.

Actividad 4: ¿A que jugaban y con qué se divertían nuestros padres?

En esta actividad los alumnos tendrán que preguntarle en casa a su familia sobre los juegos, deportes y diversiones con los que ellos se divertían cuando eran pequeños.

Con esta actividad realizaremos una asamblea en la que queremos comparar si se entretenían con los mismos juegos que en el actualidad o no, si hay juegos, deportes o diversiones que realizaran las familias de los alumnos en su infancia, de los aparecidos en nuestro diccionario, y los niños de ahora en común y si hay alguno de los que las familias realizaran que nosotros no conozcamos, el alumno deberá de explicarnos como se jugaba a ese juego, deporte o diversión.

Objetivos:

- Comparar los juegos, deportes y diversiones de antes con los de la actualidad, si algunos se siguen utilizando o no, si se juega de la misma forma que en la actualidad, etc.
- Expresar ideas, pensamientos y sentimientos.

Actividad 5: Carteles de vocabulario.

Cada alumno dispondrá de una ficha con un juego, deporte o diversión de los aparecidos en el diccionario. En la ficha aparecerá el dibujo de uno de los juegos, deportes o diversiones. El

alumno deberá colorearlo lo mejor que pueda y ponerle el nombre debajo, si necesitan de algún de un soporte para escribir el nombre utilizaremos el diccionario. Estos carteles una vez terminados serán colocados donde esta cada material. Por ejemplo donde se encuentra el parchís, donde está el material de futbol, etc.

Los carteles de vocabulario serán colocados en el lugar que indiquen los alumnos, después comprobaremos que los hayan colocado en el lugar correcto.

Objetivos:

- Relacionar el significado y significante con su referente real.
- Identificar el significado para escribir su significante.

Materiales: Fichas, colores y lápices.

Actividad 6: Bits de inteligencia.

Esta actividad será realizada durante los diez días de duración que tendrá la realización de esta propuesta didáctica, al finalizar la jornada escolar. La presentación de los bits de inteligencia se realizará con cartulinas en las que van pegadas fotografías reales de los objetos que queremos aprender. Cuando los estemos presentando los bits, cada vez que se diga en voz alta el nombre del juego, diversión o lo que sea, diremos también si es un juego, diversión o deporte.

Comenzaremos enseñando treinta cartulinas en diez segundos, después pasaremos a diez cartulinas en diez segundos y así simultáneamente, ya que el niño/a lo asimilará mejor cuanto más deprisa se presente. Además iremos cambiando el orden de presentación para que los alumnos no asocien los elementos de forma secuencial.

Objetivos:

- Adquirir nuevo vocabulario mediante ilustraciones reales.

Materiales: Bits de inteligencia.

Actividad 7: ¿Qué nos hace falta para divertirnos?

Esta actividad consiste en que los niños completen cada juego, deporte o diversión con los elementos necesarios, es decir, si a un niño le ha tocado el parchís, tendrá que realizar un dibujo de él y de todo lo necesario para jugar a él, como el dado y las fichas, y al lado de cada material tendrá que poner su nombre. Igualmente a uno que le toque por ejemplo el futbol, deberá de dibujar el balón, la portería, los jugadores, el portero, el árbitro y todo lo que el niño piense que estaría dentro del futbol, y a cada elemento ponerle su nombre. Para ayudarse a la hora de escribir los nombres de cada elemento pueden utilizar el diccionario temático o los carteles de vocabulario realizados anteriormente en otra actividad, y que colocamos en clase.

Objetivos:

- Relacionar significado y significante.
- Realizar asociaciones (materiales necesarios para jugar al futbol).

Materiales: Folios, colores y lápices.

Actividad 8: Mural.

Con los dibujos anteriormente realizados, haremos un mural en el que los alumnos tendrán que clasificar entre juegos, deportes o diversiones.

En el mural habrá tres cartulinas en la que cada niño tendrá que pegar su dibujo donde corresponda, si bien, según sea juegos, deportes o diversiones.

Al terminar esta actividad tendremos en la pared del aula nuestro propio diccionario de juegos, deportes y diversiones.

Objetivos:

- Clasificar palabras por categorías.

Material: Cartulinas y fichas realizadas en la actividad 8.

Actividad 9: Autoevaluación.

En esta actividad queremos saber qué es lo que han aprendido los alumnos sobre el tema. Realizaremos una asamblea en la que la maestra irá haciendo preguntas o enunciados a los alumnos, de uno en uno. Las preguntas y enunciados que realizaremos serán, por ejemplo:

- Decir que materiales necesitamos para esquiar.
- Nombrar los juegos que conozca. (También con las diversiones y los deportes.
- Partiendo de un concepto global, el alumnado debe enumerar un número determinado de sus elementos.
- Llevar a la mesa de la maestra unas espinilleras de futbol.
- Los patines, ¿Qué son, un juego, un deporte o una diversión? ¿Qué podemos hacer con ellos?
- ...

Con esta actividad queremos saber si los alumnos han aprendido los objetivos de esta propuesta didáctica.

Objetivos:

- Conocer lo que los alumnos han aprendido.

8. Temporalización

Esta unidad didáctica se llevara a cabo durante dos semanas, es decir, en diez días lectivos.

Semana 1:

HOR A	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00-10:00	1. Act. de detección de conocimientos previos				
10:00-11:00		2. Diccionario temático			
11:00-	MERIENDA Y RECREO				

12:00					
12:00-13:00			3. ¿Qué tenemos en clase?		
13:00-14:00	6. Bits de inteligencia	6. Bits de inteligencia	6. Bits de inteligencia	6. Bits de inteligencia	6. Bits de inteligencia

Semana 2:

HORA	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00-10:00	4. ¿A qué jugaban nuestros padres?				9. Autoevaluación
10:00-11:00			7. ¿Qué nos hace falta para divertirnos?		
11:00-12:00	MERIENDA Y RECREO				
12:00-13:00	5. Carteles de vocabulario			8. Mural	
13:00-14:00	6. Bits de inteligencia	6. Bits de inteligencia	6. Bits de inteligencia	6. Bits de inteligencia	6. Bits de inteligencia

9. Evaluación.

La finalidad de la evaluación es básicamente valorativa, informativa e investigadora. Se llevará a cabo una evaluación del proceso de enseñanza, del proceso de aprendizaje. Se diferencian tres momentos:

-Al comienzo de la unidad didáctica, realizaremos una **evaluación inicial**. Se realizará para recoger información sobre los conocimientos previos que poseen sobre el tema de la unidad (actividad 1 en Asamblea).

-Durante la unidad didáctica, realizaremos una evaluación continua y formativa.

En cada una de las actividades que realicen los alumnos/as, observaremos el grado de comprensión de la actividad, el esfuerzo, el interés, las actitudes en su realización, cómo concluyen el proceso y si cumplen los objetivos de cada actividad.

-Al final de la unidad didáctica, realizaremos una evaluación final, tanto del proceso de enseñanza como del de aprendizaje.

La técnica más usual de evaluación será la *observación directa y sistemática*. En ella nos centraremos tanto en:

- Aspectos relacionales.
- Aspectos personales.
- Adaptación de la escuela (normas, convivencia, grado de satisfacción personal, etc.).

También utilizaremos los distintos momentos de la jornada escolar para observar si aplican los conocimientos que han aprendido en la unidad didáctica.

Los instrumentos más utilizados en esta etapa son las escalas de observación, registros anecdóticos y diarios de clase.

También valoraremos nuestra propia actuación, evaluando la eficacia del desarrollo de la unidad y las relaciones con la familia.

• **Evaluación del proceso de aprendizaje**

Criterios a evaluar del proceso de aprendizaje:

- Desarrolla actitudes y valores del cuidado y respeto hacia los juegos (parchís, oca...), útiles de deportes (balón, raquetas, silbato...).
- Potencia la observación y exploración.
- Favorece la creatividad e imaginación mediante el juego.
- Conoce nuevo vocabulario de juegos, deportes y diversiones.
- Conoce y clasifica los tipos de juegos, deportes y diversiones.
- Conoce los componentes de cada juego o deporte.
- Conoce el diccionario temático y su utilización.
- Elimina actitudes y conductas sexistas en los juegos o deportes.
- Valora las actividades de ocio como momento de relación familiar.
- Sabe comprender, describir y comunicarse.
- Escucha y comprende mensajes, relatos, descripciones.
- Relaciona significado y significante.
- Realiza asociaciones.

- Identifica el significado para escribir su significante.

Para comprobar la efectividad de la propuesta didáctica, se ha diseñado una rúbrica para el ámbito profesional del docente, es decir, si se han cumplido los objetivos como educador y guía de los contenidos enseñados a los alumnos. Gracias a esta rúbrica se comprobará aquellos detalles que quedan aún pendientes de una posible mejora dependiendo de la respuesta del alumnado. Para ello se ha compuesto de una casilla de observaciones, en la cual, se podrá hacer todas aquellas indicaciones que se estimen oportunas para futuras intervenciones o diseños didácticos.

	SI	NO	OBSERVACIONES
Se han cumplido los objetivos específicos establecidos			
La temporalización ha sido adecuada			
Se ha seguido el horario previsto			
Se han utilizado los materiales necesarios			
Las actividades han estado bien relacionadas			
Se han solucionado los problemas imprevistos			

ANEXO II:

DICCIONARIO

TEMÁTICO

DICCIONARIO
TEMÁTICO:
JUEGOS, DEPORTES
Y DIVERSIÓN:

Instrucciones para ver nuestra temática:

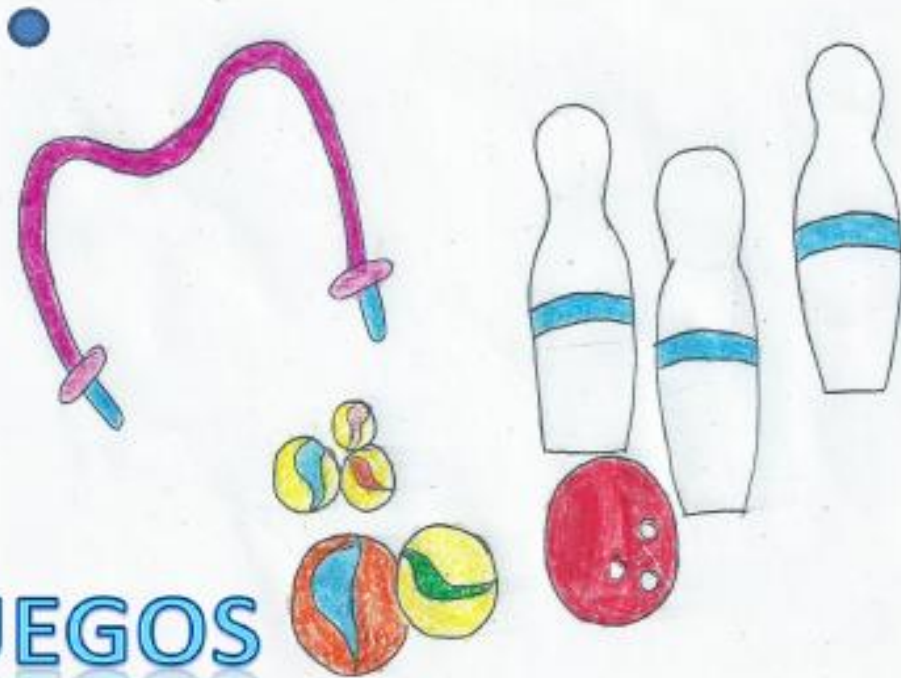
- ☐ Debe pinchar sobre los puntos azules para poder visualizar el léxico de esa temática.
- ☐ Cuando finalice de ver ese campo temático deberá de pinchar sobre la flecha para volver al esquema del principio y poder seleccionar otro campo temático.



DEPORTES



DIVERSIONES



JUEGOS



DEPORTES



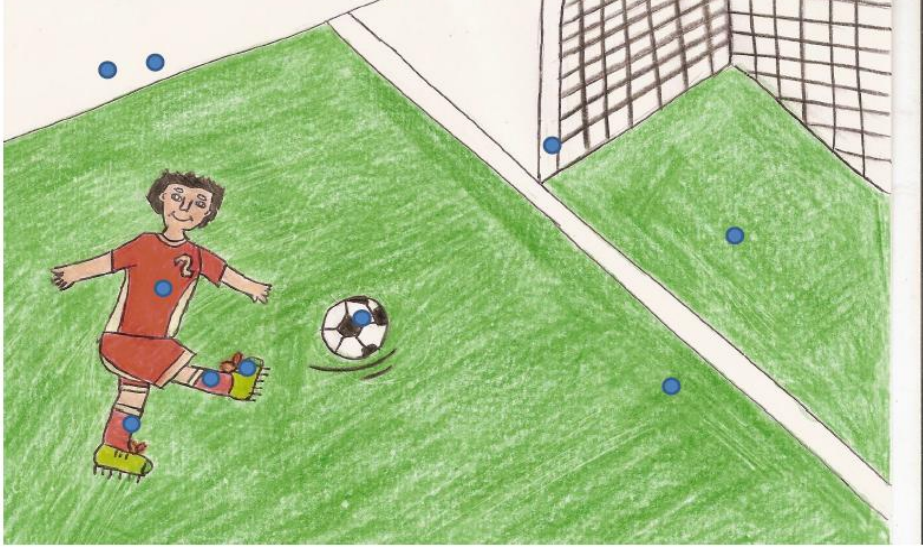
BALONCESTO



BALÓN



CANASTA



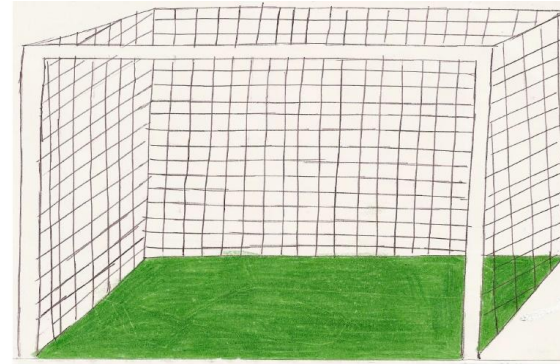
FÚTBOL



BALÓN



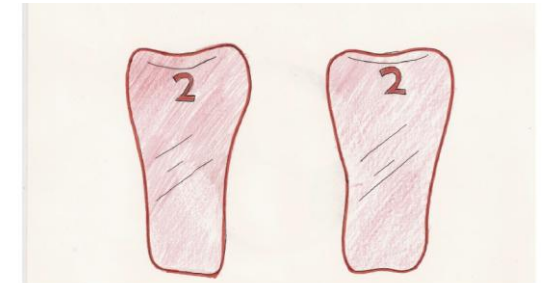
EQUIPACIÓN



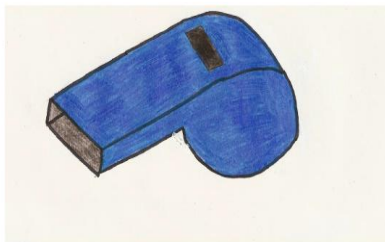
PORTERÍA



MEDIAS



ESPINILLERAS



SILBATO



ÁRBITRO



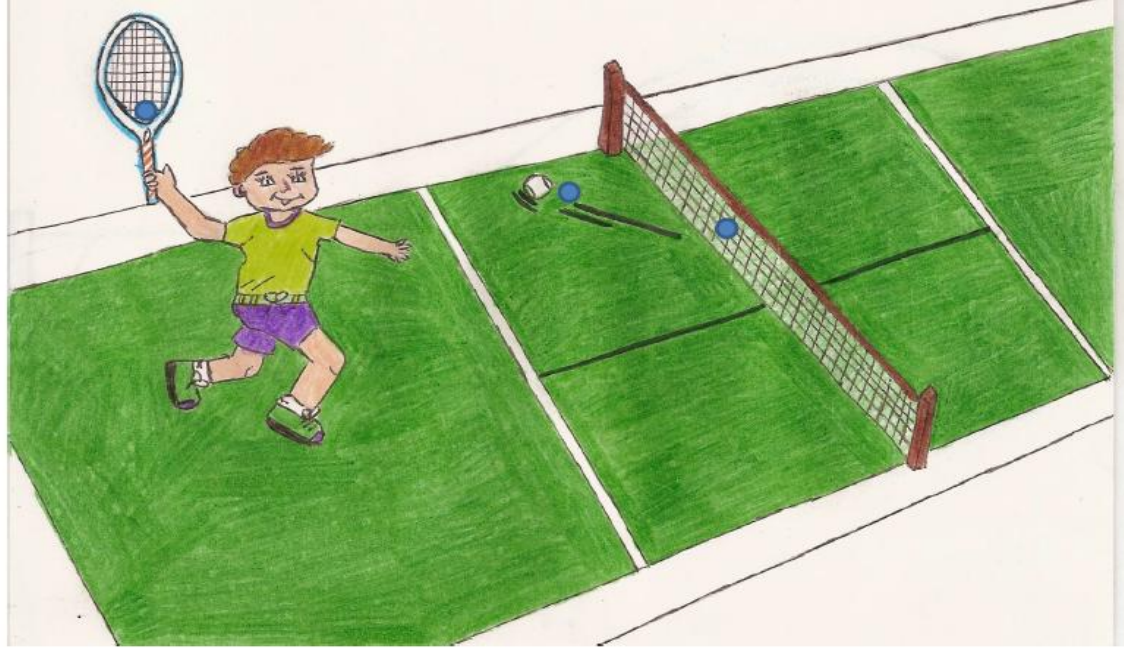
GOL



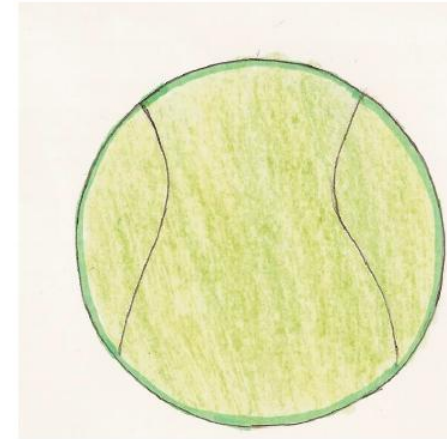
GUANTES



BOTAS DE TACOS



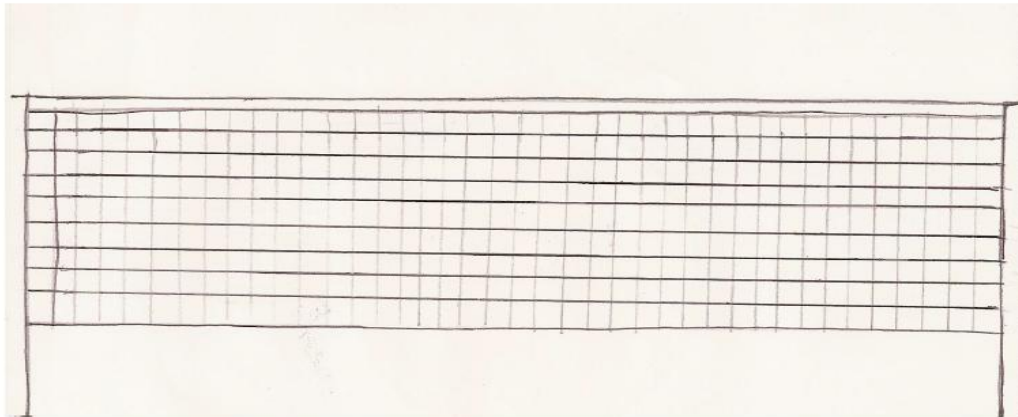
TENIS



PELOTA



RAQUETA



RED



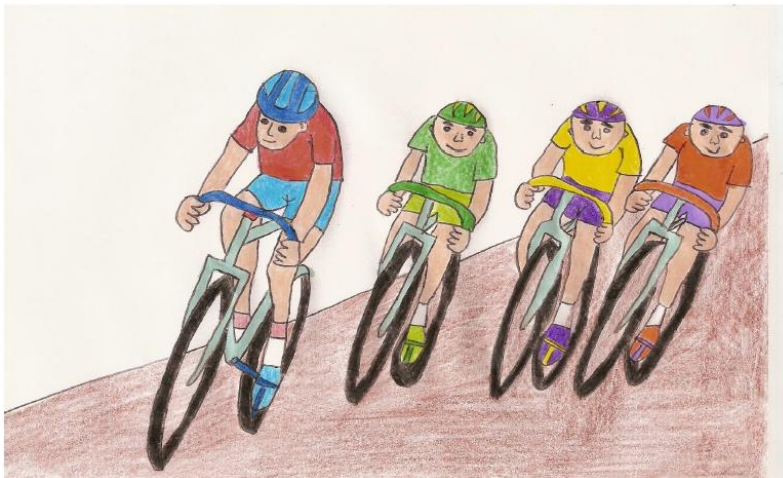
CICLISMO



CICLISTA



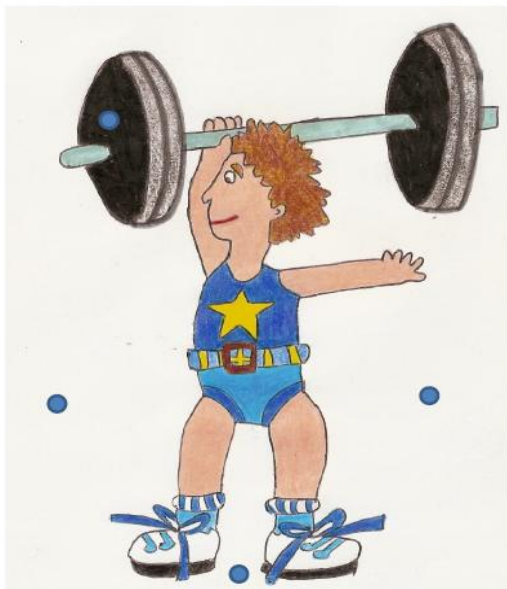
BICICLETA



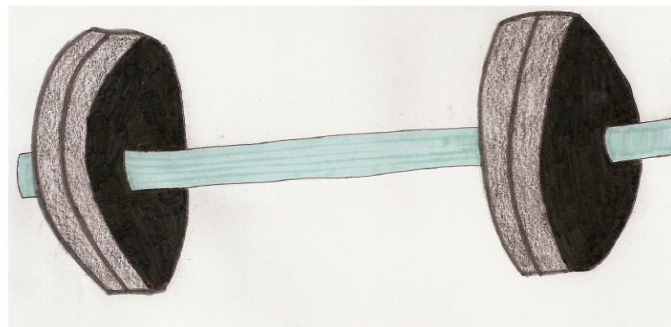
PELOTÓN



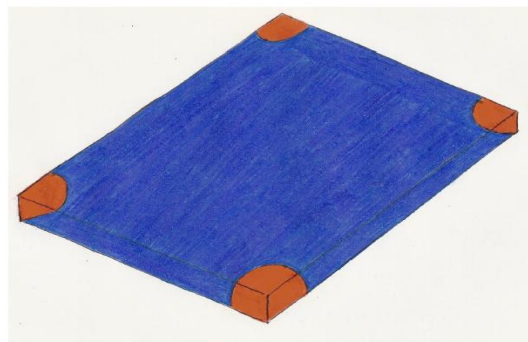
CASCO



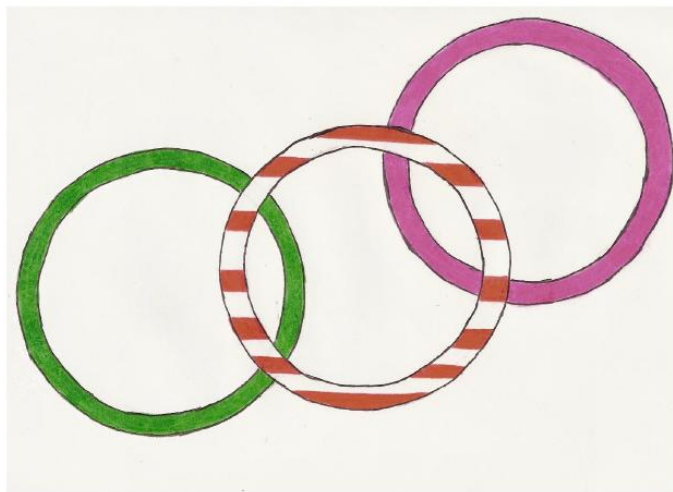
GIMNASIO



PESAS



COLCHONETA



AROS



PILATES



ATHLETISMO



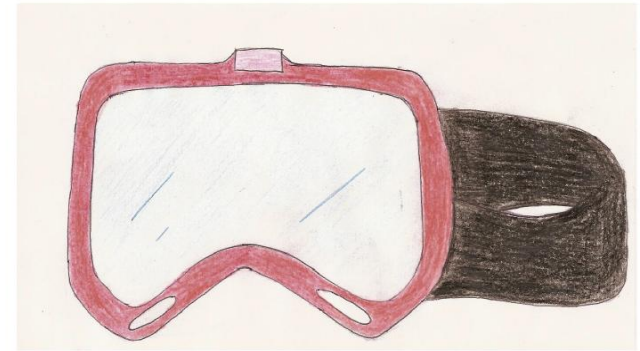
CARRERA DE OBSTÁCULOS



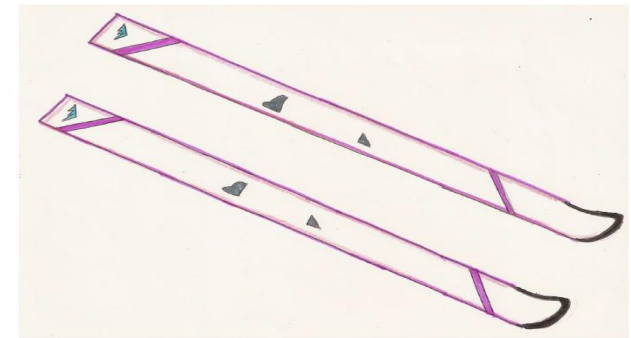
CARRERA



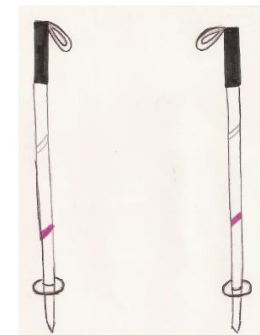
ESQUÍ



GAFAS



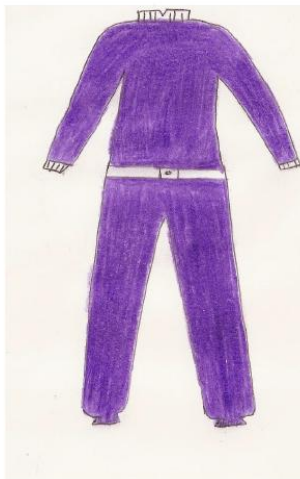
ESQUIES



PALOS



BOTAS



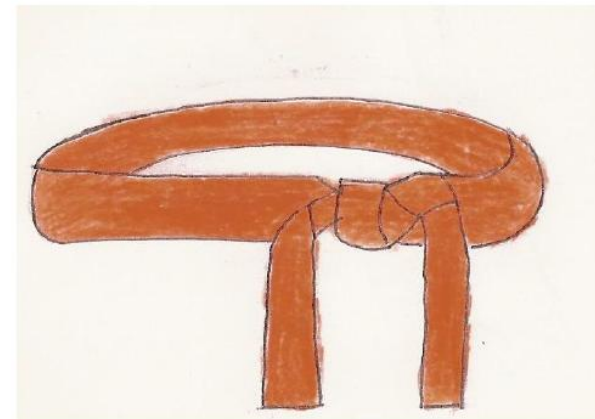
MONO



KARATE

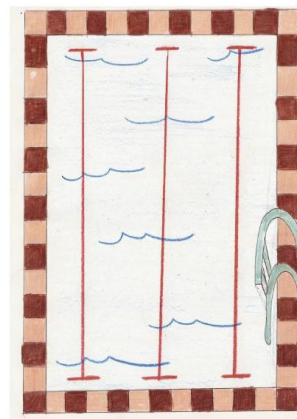


KIMONO

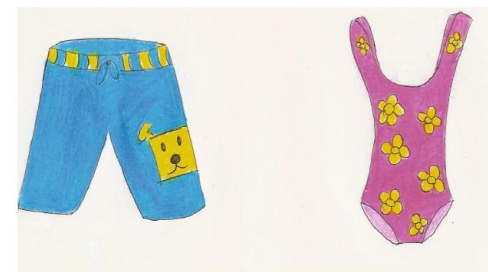


CINTURÓN





PISCINA



BAÑADOR



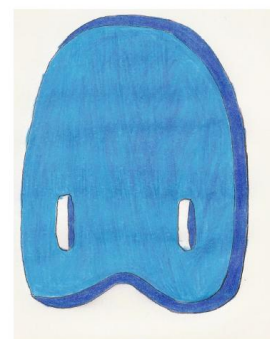
BUCEAR



GORRO



NADAR



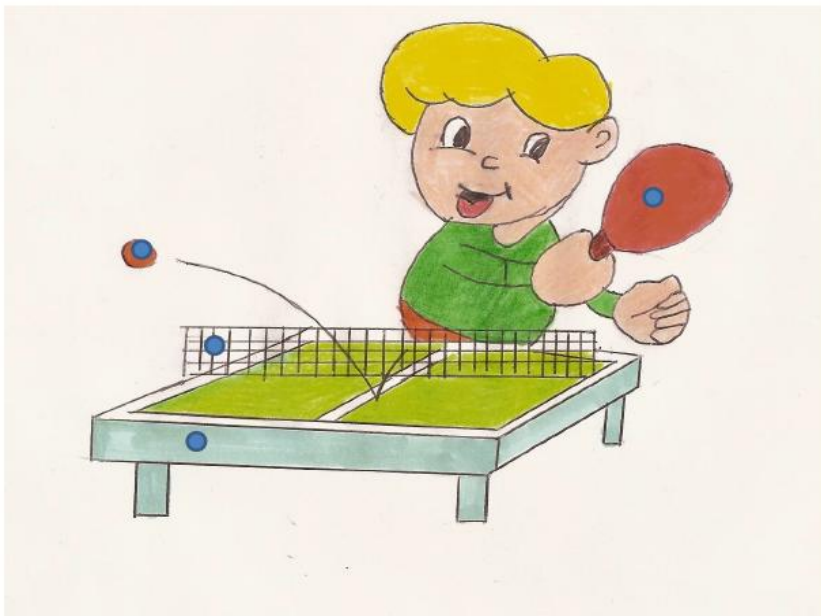
TABLA



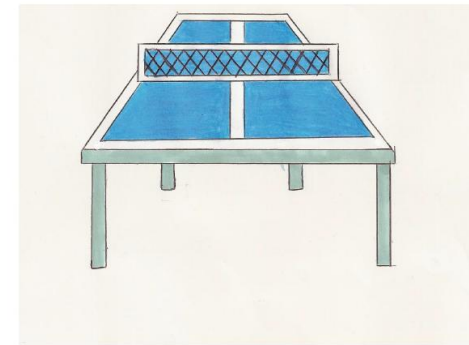
NATACIÓN



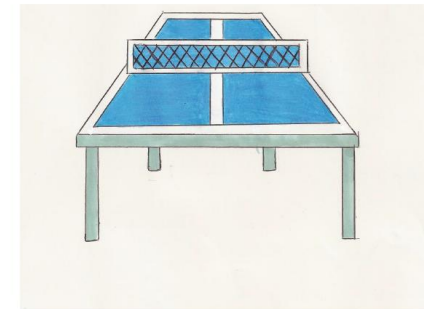
GAFAS



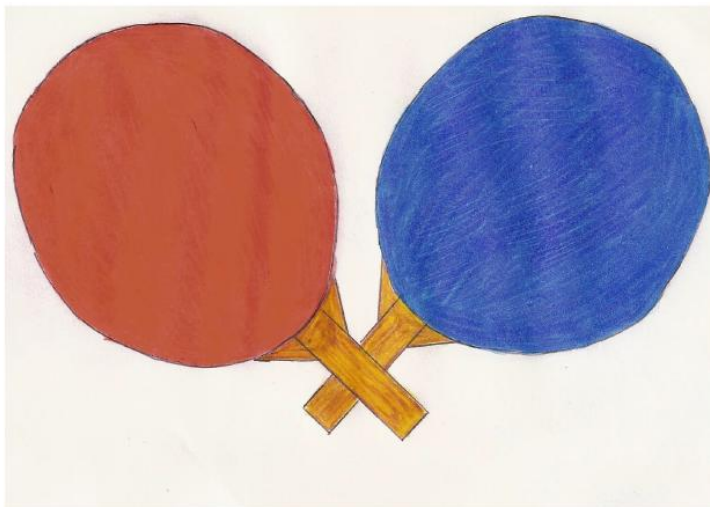
PING-PONG



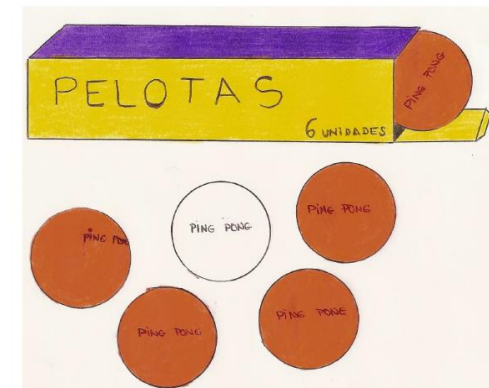
MESA



RED

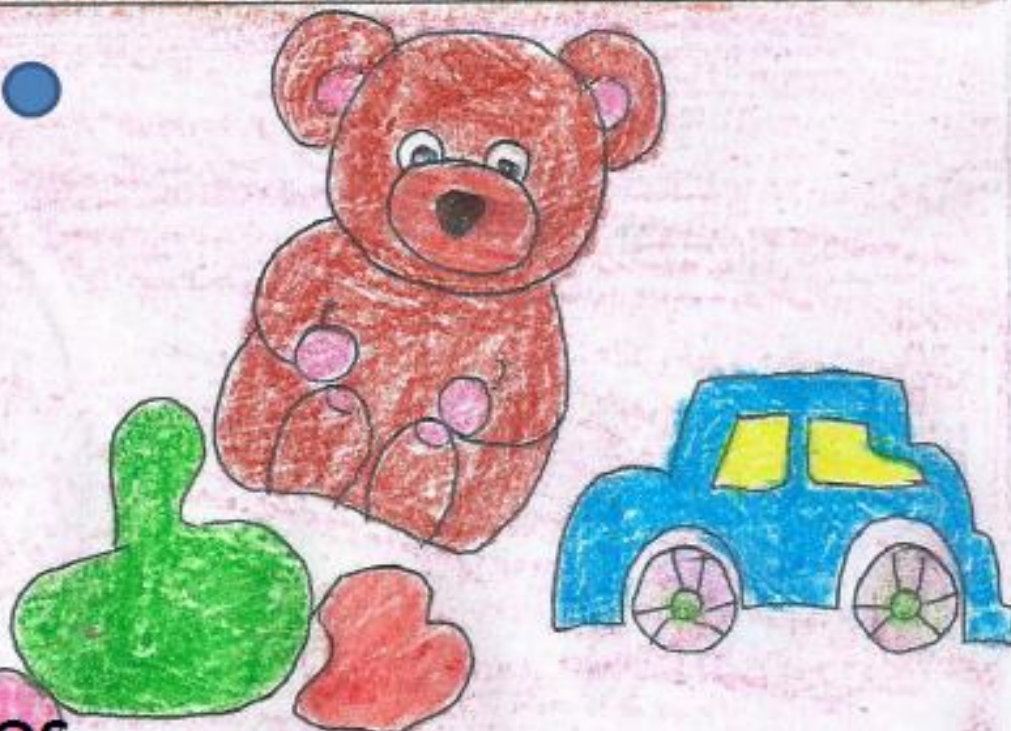
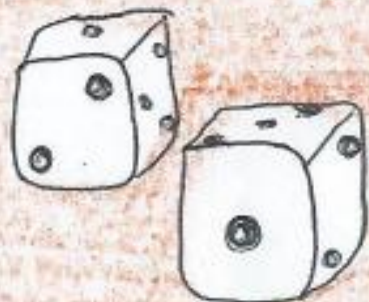
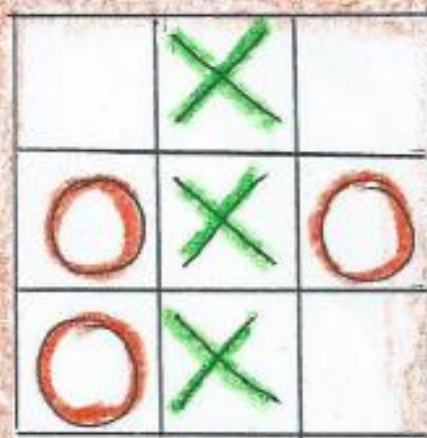


RAQUETA

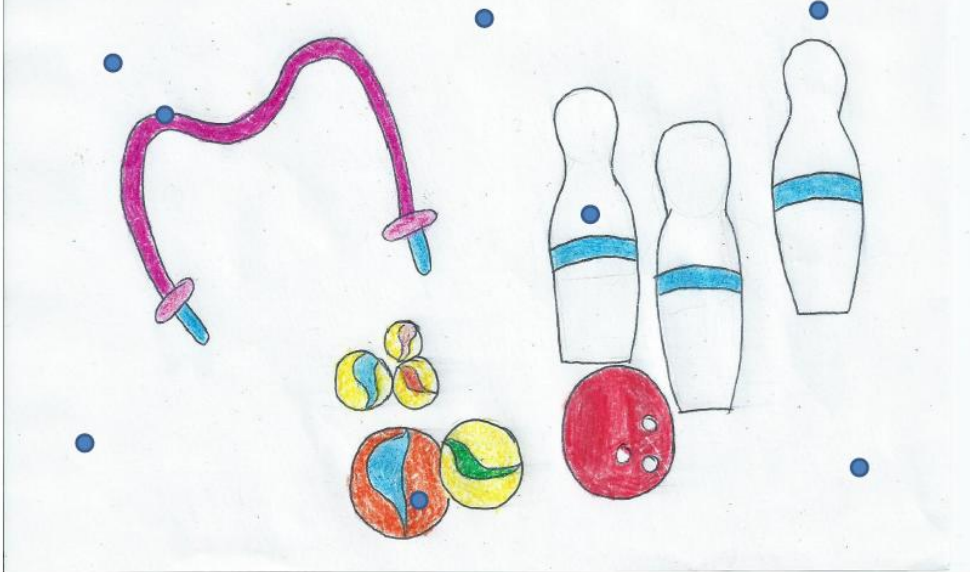


PELOTA

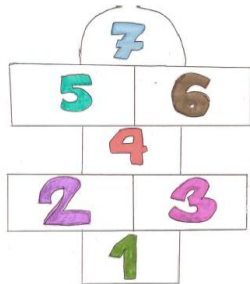




JUEGOS



JUEGOS TRADICIONALES



RAYUELA



ESCONDITE



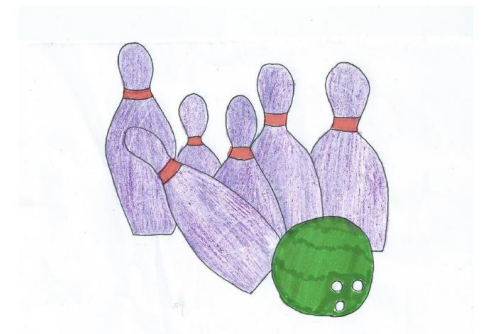
PILLA-PILLA



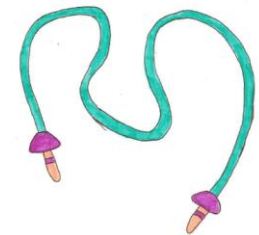
CORRO DE LA PATATA



POLLITO INGLÉS



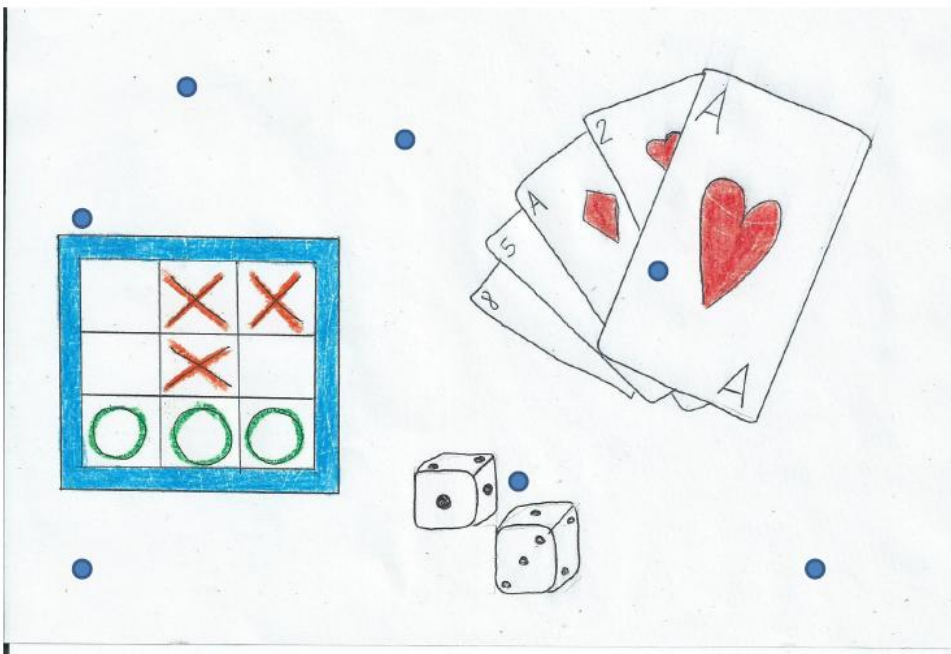
BOLOS



COMBA



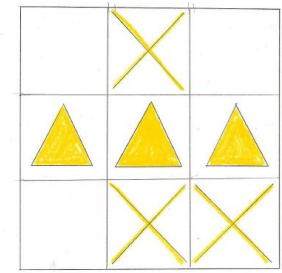
CANICAS



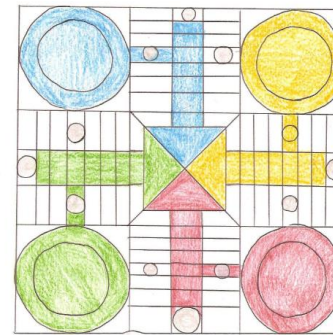
JUEGOS DE MESA



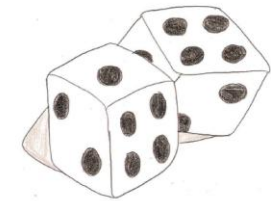
PUZZLE



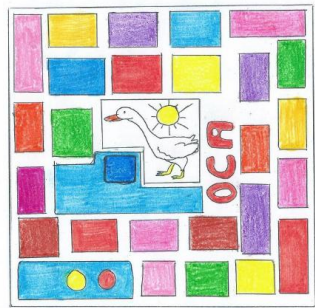
TRES EN RAYA



PARCHÍS



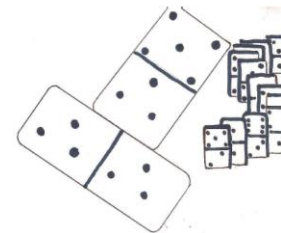
DADOS



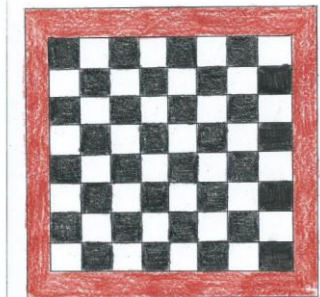
OCA



CARTAS



DOMINÓ



AJEDREZ



JUEGOS DE ROL



CASITAS



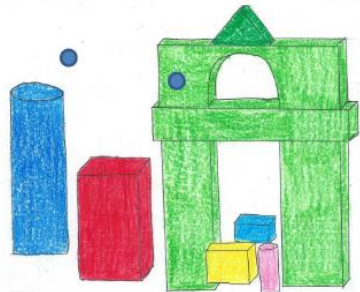
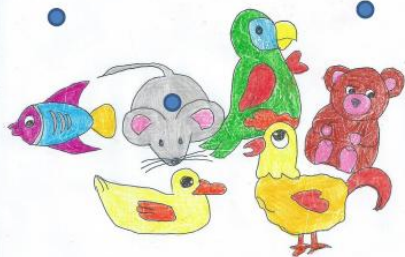
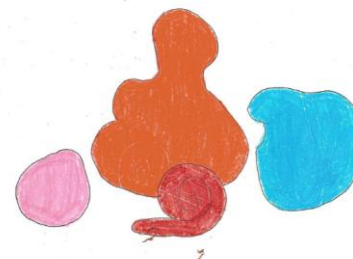
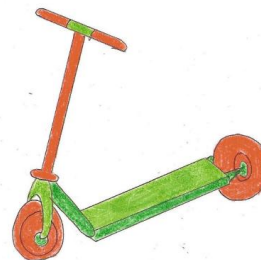
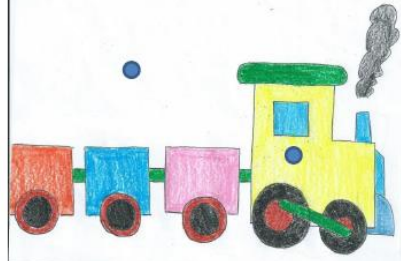
PIRATAS



PÁPA Y MÁMA



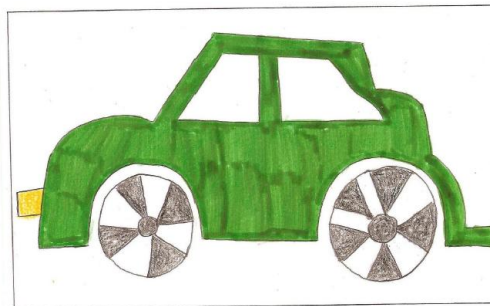
MÉDICOS



PATINETE

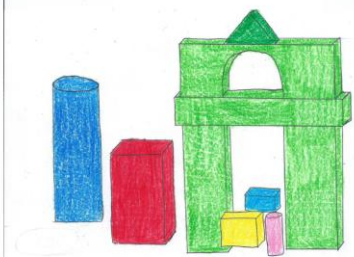
PLASTILINA

JUGUETES



COCHE

CARRITO DE MUÑECAS



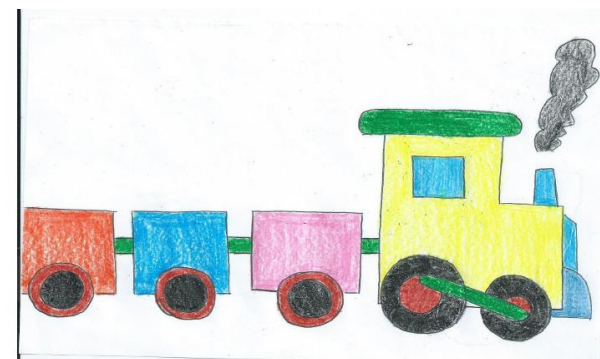
PIEZAS DE CONSTRUCCIÓN



MUÑECA



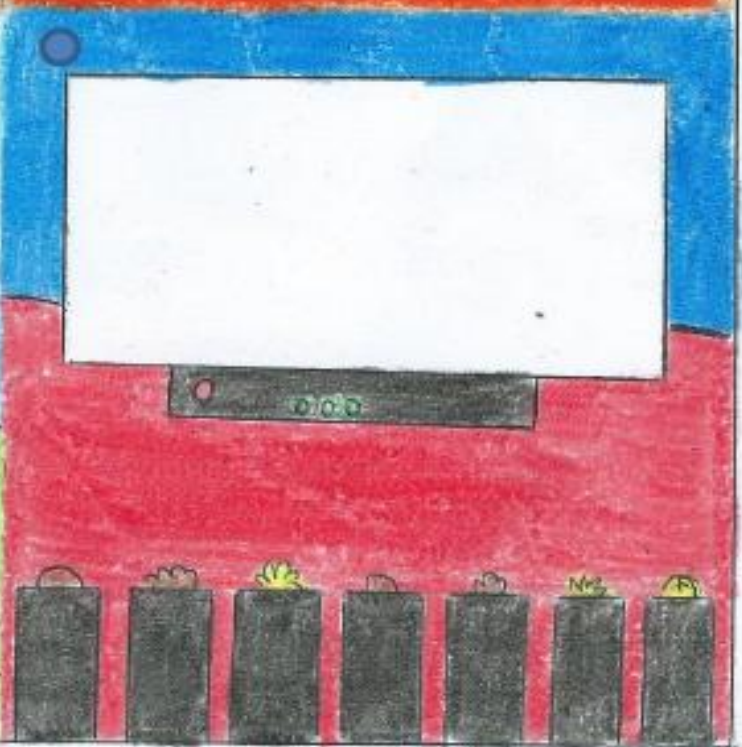
ANIMALES



TREN

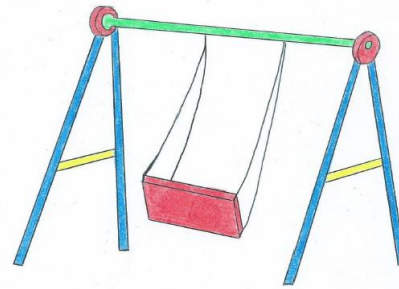


COCINITA

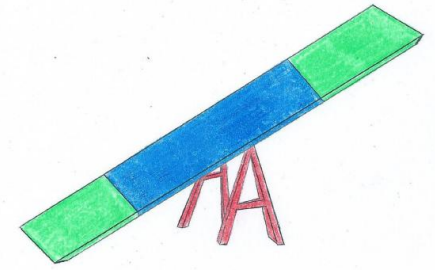




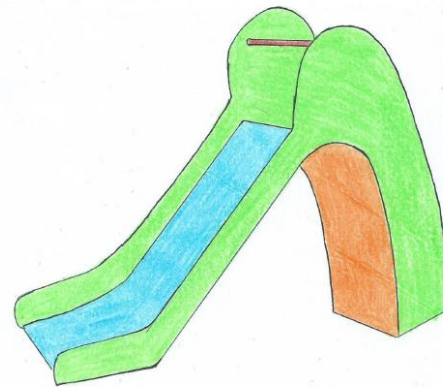
PÁRQUE



COLUMPIO



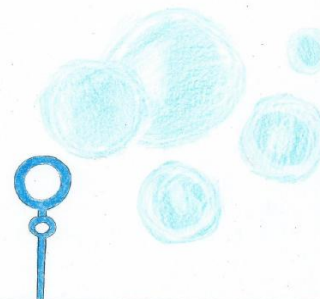
BALANCÍN



TOBOGÁN



PATINAR



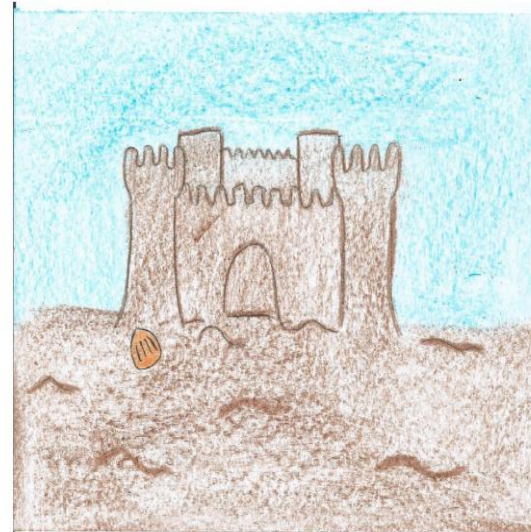
POMPAS



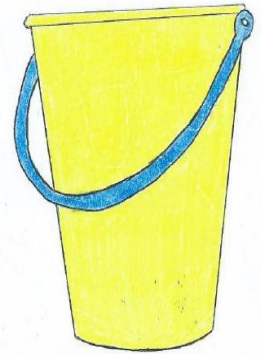
PATINES



PLAYA



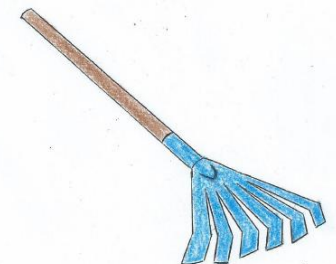
CASTILLO DE ARENA



CUBO



PALA



RASTRILLO



TEATRO



DISFRACES

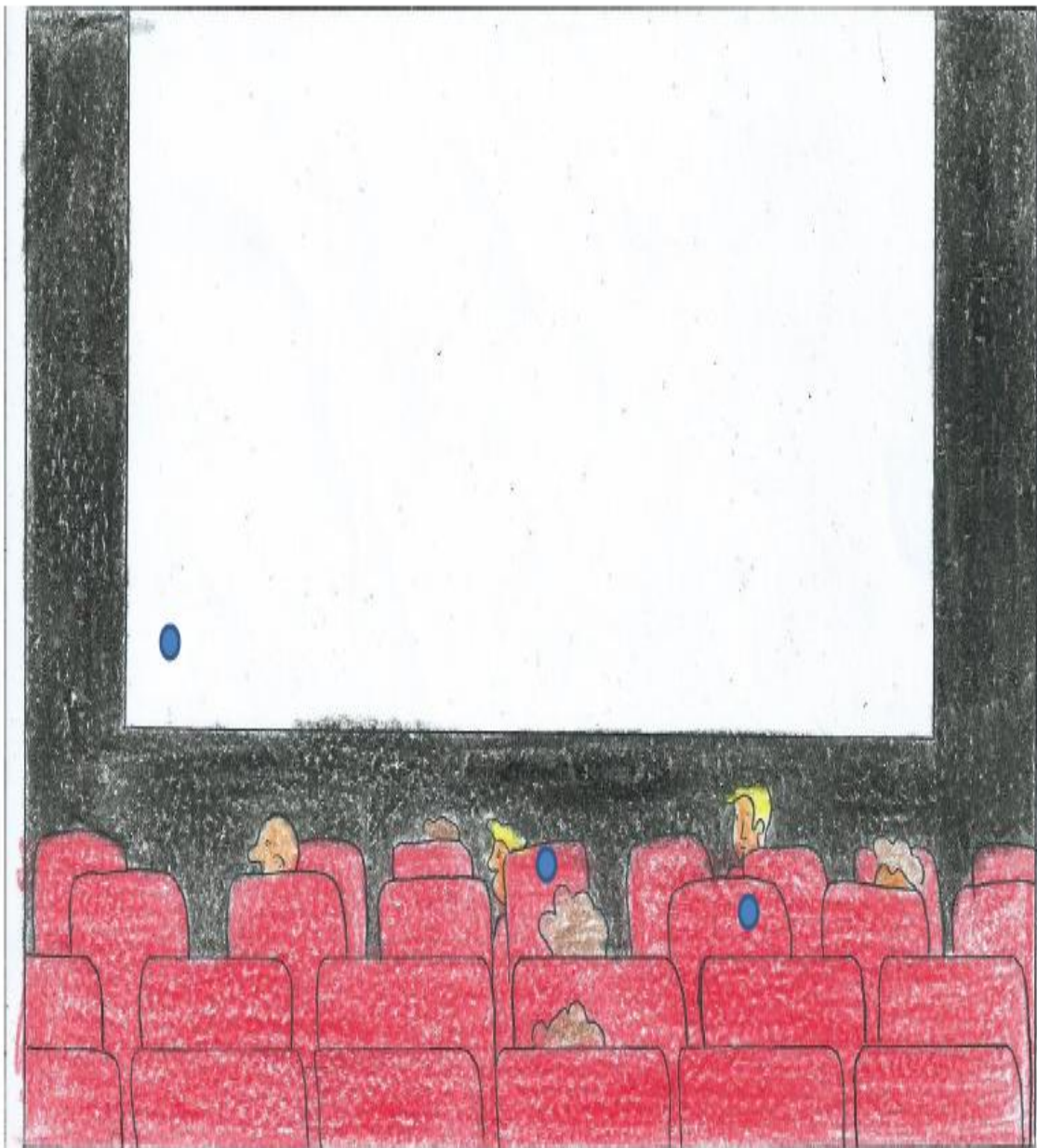


ENTRADA

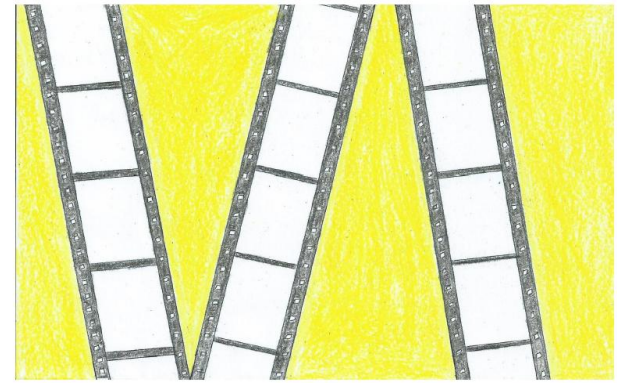


ESCENARIO





CINE



PELÍCULA



ENTRADA



PALOMITAS

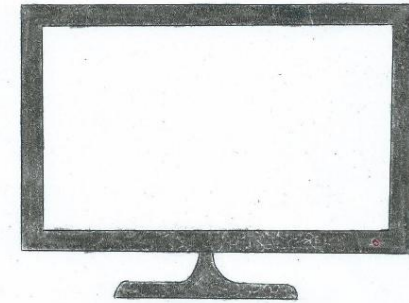




CASA



DIBUJAR



TELEVISIÓN



LIBRO



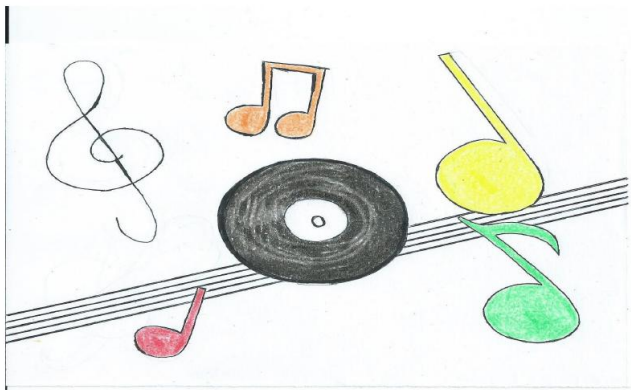
LEER



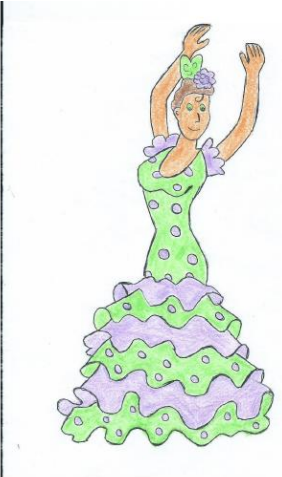
CANTAR Y BAILAR



BAILARINA



MÚSICA



FLAMENCO



PREGUNTAS BASE DE LA ENTREVISTA (ANEXO III)

- 1. ¿Tienes hermanos/as? ¿Juegas con ellos? ¿A qué?**
- 2. ¿Juegas a algo con tus padres? ¿A qué es lo que más te gusta jugar con ellos?**
- 3. ¿Qué juguetes tienes en casa? ¿Cuál es el que más te gusta?**
- 4. ¿En tu tiempo libre en casa, a qué juegas?**
- 5. ¿Cuándo vas al parque a qué juegas?**
- 6. ¿Te gustan los deportes? ¿Cuál es tu deporte favorito? ¿Lo practicas?**
- 7. ¿Dónde vas de vacaciones en verano? ¿Te llevas algún juego o juguete?**
- 8. ¿Cuál es tu juego favorito?**
- 9. ¿Dónde vas con tus padres en el fin de semana?**
- 10. ¿A qué juegas con tus amigos del colegio en el recreo? ¿y con los de tu barrio?**
- 11. ¿Y en el colegio qué es lo que más te gusta hacer?**

(Estas son las preguntas base de la entrevista, según las respuestas de los alumnos, las preguntas irán siendo más específicas)