

Trabajo Fin de Grado

Juego y motricidad en el proceso de enseñanza –
aprendizaje

Play and motricity in the teaching – learning process

Autor/es

Ana Latorre Latorre

Director/es

José Fermín Rivera Rodríguez

Grado en Magisterio de Educación Infantil

Año 2022

RESUMEN

Este Trabajo de Fin de Grado tiene por objetivo diseñar una Unidad Didáctica basada en el juego y la psicomotricidad para alumnos de tercero de infantil. Para ello, se define qué es la psicomotricidad desde el punto de vista de varios autores, coincidiendo la mayoría, en que es uno de los elementos imprescindibles en el proceso de enseñanza – aprendizaje en la educación infantil, ya que aporta numerosos beneficios. Además, se exponen los componentes de la psicomotricidad y se especifica cuál es el desarrollo motor normativo de un niño de entre 5 y 6 años. Por otro lado, se define también qué es el juego y su importancia tanto en la vida como el proceso de aprendizaje, ya que tiene múltiples beneficios en el desarrollo de las habilidades físicas, intelectuales, emocionales, sociales, imaginativas y creativas. Se mencionan también las cuatro etapas del juego, ya que la forma de juego de los niños depende de su desarrollo intelectual.

Después, y en último lugar, se elabora una unidad didáctica, explicando cada una de sus partes hasta llegar al desarrollo de las sesiones, las cuales dotan de actividades lúdicas y motoras basadas en los contenidos teóricos expuestos anteriormente. Cabe destacar que la propuesta didáctica no ha sido llevada a la práctica.

PALABRAS CLAVE

Psicomotricidad, Juego, Educación Infantil, Enseñanza y Aprendizaje.

ABSTRACT

This Final Degree Project aims to design a Didactic Unit based on play and psychomotricity for third grade of Early Childhood Education. To do this, we define what is psychomotricity from the point of view of several authors, agreeing most of them, that it is one of the essential elements in the teaching - learning process in early childhood education, as it brings numerous benefits. In addition, are exposed the components of psychomotricity and it is specified what is the normative motor development of a child between 5 and 6 years. On the other hand, it also defines what the game is and its importance in both life and the learning process, since it has multiple benefits in the development of physical, intellectual, emotional, social, imaginative and creative skills. The four stages of the game are also mentioned, since the way children play depends on their intellectual development.

Then, and finally, a didactic unit is elaborated, explaining each of its parts until the development of the sessions, which provide recreational and motor activities based on the theoretical contents exposed above. It should be noted that the didactic proposal has not been implemented.

KEY WORDS

Psychomotricity, Play, Kindergarten, Teaching and Learning.

ÍNDICE

Introducción	1
Justificación	2
1. La psicomotricidad en educación infantil	3
1.1. Concepto de psicomotricidad.....	3
1.2. Evolución psicomotriz de 5 a 6 años	4
2. El juego en educación infantil.....	5
2.1. ¿Qué es el juego?	5
2.2. Ventajas del juego en el entorno educativo	7
3. Motricidad y juego	8
4. Propuesta didáctica	8
4.1. Justificación	8
4.2. Contextualización	9
4.3. Metodología	10
3.3.1 Principios metodológicos.....	10
3.3.2 Organización temporal.....	12
3.3.3 Recursos materiales, espaciales y personales	13
3.3.4 Medidas de atención a la diversidad	13
4.4. Objetivos generales y específicos	14
4.5. Contenidos generales	16
4.6. Evaluación.....	19
4.7. Sesiones.....	23
Conclusiones	32
Referencias bibliográficas.....	34
Anexos	39

INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo Fin de Grado plantea una propuesta didáctica a través de la psicomotricidad y el juego en Educación Infantil, concretamente en los alumnos de tercer curso, comprendidos entre los 5 y 6 años de edad.

Teniendo en cuenta el grupo de edad correspondiente del alumnado al que se dirige la intervención, se sugiere que la Unidad Didáctica se presente de una manera lúdica y que involucre la motivación para participar en el desarrollo de la actividad física.

De este modo, la presente propuesta didáctica, trata de utilizar el juego para el desarrollo y aprendizaje del alumnado, convirtiéndose en protagonista de su propio aprendizaje. De esta manera, afrontan diferentes procesos de relación tanto con su grupo de iguales como con el profesorado.

El trabajo se divide en varias partes, tras la introducción, aparece la justificación, donde se explica por qué se ha elegido trabajar mediante la psicomotricidad y el juego en infantil.

A continuación, se encuentra el marco teórico, donde se revisan y organizan los conocimientos teóricos sobre la temática en cuestión.

Seguidamente, se muestra la propuesta didáctica, que no se ha podido llevar a cabo en un aula. Esta propuesta se centra en el juego y la psicomotricidad como medio para el proceso enseñanza – aprendizaje. En este apartado se justifica la temática sobre la que se engloban los contenidos, la contextualización, la metodología a seguir, los objetivos y contenidos generales, los criterios de evaluación y las sesiones que forman la Unidad Didáctica.

Posteriormente, se concluye el trabajo demostrando lo que se ha encontrado a lo largo de su desarrollo y exponiendo si se alcanzaron los objetivos pautados.

Finalmente, aparecen las referencias bibliográficas y los anexos utilizados en la realización del TFG.

JUSTIFICACIÓN

El cuerpo, el movimiento y la acción son elementos básicos de nuestro conocimiento y comprensión del mundo (García Núñez y Berruezo 2007). Por ello, la psicomotricidad es uno de los aspectos más importantes en el desarrollo del niño, debido a lo cual es necesario trabajarla en todos sus ámbitos y a través de juegos motores que ayuden al niño a adquirir una autonomía creciente en sus movimientos (Ardánza García y Berruezo, 1994).

En la educación infantil, se busca desarrollar de manera integral al alumnado, por lo que es importante educar también al cuerpo, y la manera más sencilla y motivadora para ello es el juego (Useda, 2010).

La psicomotricidad tiene que ver con todo lo que rodea al niño y como se desenvuelve en su entorno, por lo que han de recibir estimulación y ayuda para conseguir un desarrollo psicomotriz adecuado. Aunque, no solo psicomotor, ya que, a través del juego, la psicomotricidad también contribuye a desarrollar las capacidades físicas, cognitivas, afectivas y sociales (González Sancho, 2018).

El juego, desde una perspectiva psicomotriz, potencia el desarrollo del cuerpo y de los sentidos, la fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del mismo (Quirós y Arráez, 2015). Por otro lado, en muchas ocasiones, se ve como una pérdida de tiempo, por lo que se menosprecia su función en el ámbito pedagógico, siendo la infancia una de las mejores etapas para la vida. Pero, como señalan Calvo y Gómez (2018), el juego se encuentra interiorizado en todo ser humano, siendo un comportamiento propio de una sociedad, ya que no existe humano sin juego.

El juego junto a la psicomotricidad, desarrolla aspectos emocionales, sociales, cognitivos y corporales, por lo que es una gran manera de llevar a cabo el proceso de enseñanza – aprendizaje en el aula, ya que el juego y la motricidad crean interés en el alumnado, lo cual facilita notablemente la adquisición de conocimientos.

1. LA PSICOMOTRICIDAD EN EDUCACIÓN INFANTIL

1.1. Concepto de psicomotricidad

La psicomotricidad es un factor relevante en la Educación Infantil, pero para entenderla hay que dar una definición del concepto. Según la Real Academia Española (2014), la psicomotricidad es “el conjunto de técnicas que estimulan la coordinación de las funciones motrices y psíquicas”. Esta definición aclara que la psicomotricidad no es algo que ponga en base solamente el desarrollo de las habilidades motrices, sino que enlaza las capacidades motoras con las psíquicas, formalizando así la unión cuerpo – mente.

Para alcanzar un correcto desarrollo motor, es conveniente aplicar todos los componentes que constituyen la psicomotricidad.

- **Esquema corporal:** conocimiento inmediato y continuo que tenemos de nuestro cuerpo, en estático o en movimiento, en relación con el espacio y los objetos que lo rodean. Se construye desde el nacimiento y es fundamental y básico en el conocimiento y el control corporal, que se desarrolla mediante el dominio del tono y la relajación y que contribuirá a la adquisición posterior de aprendizajes (Le Boulch, 1987).
- **Tonicidad:** estado de tensión muscular que acompaña a toda la actividad cinética estática y dinámica (Useda, 2010). Para Wallon (1977), es un elemento fundamental en desarrollo social y afectivo del niño, así como en la realización de acciones.
- **Control postural o equilibrio:** ajuste postural y tónico que asegura una correspondencia estable del cuerpo con la actividad que éste resiste, es decir, adoptar una posición frente a la gravedad y conseguir sostenerse sobre su base (Caravante, 2011).
- **Lateralidad:** dominancia a nivel funcional de un lado del cuerpo sobre el otro, que se consume por la predominancia de uno de los dos hemisferios. Pero, cabe destacar que una persona tiene varias partes simétricas del cuerpo, manos, pies,

ojos y oídos, y no en todas ellas coincide un mismo lado como preferente. (Campo, 2000).

- Organización y estructuración espacio – temporal: las nociones tanto espaciales como temporales se van adquiriendo durante el curso del desarrollo motor.
- Control respiratorio: el aire es el primer alimento del organismo del ser humano, por lo que, este acto, participa, mantiene e integra el desarrollo personal. Puede estar presente de forma consciente o no y puede ser utilizada favorablemente en la ejecución de algunas tareas (Berruezo, 2000).
- Motricidad: se divide en dos áreas, la gruesa y la fina. La gruesa es el control que se tiene sobre el propio cuerpo, en especial de los movimientos globales y amplios conducidos por todo el cuerpo, como pueden ser los desplazamientos, los movimientos de las diferentes extremidades y el equilibrio. La fina tiene que ver con aquellas actividades que necesitan precisión y un mayor nivel de coordinación, sobre todo viso – motriz (Ardánza García y Berruezo, 1994).
- Tiempo y ritmo: las nociones de tiempo y ritmo se confeccionan por medio de movimientos que implican orden temporal y que pueden desarrollar orientación y estructuración temporal (Useda, 2010).

La psicomotricidad integra las interacciones cognitivas, simbólicas y sensorio-motrices en la capacidad de ser y expresarse en un contexto psicosocial. La psicomotricidad, así definida, tiene gran relevancia en el desarrollo armónico de la personalidad (Berruezo, 1996). En consecuencia, se desarrollan distintas formas de intervención psicomotriz que se aplican en los ámbitos preventivo, educativo, reeducativo y terapéutico (Rosera, Forcadell, Martínez, Pla y Porta, 2017).

1.2. Evolución psicomotriz de 5 a 6 años

Los niños y niñas de entre 5 y 6 años ya dominan todo tipo de acciones motrices, por ello realizan cualquier actividad motriz sin considerar sus posibilidades reales (González Rodríguez, 2002).

En cuanto a la motricidad gruesa de los niños de entre 5 y 6 años, cabe destacar que tienen fuerza, equilibrio y control en la coordinación motriz, son activos y les gusta correr, saltar, deslizarse, trepar..., además, se mueven rítmicamente al son de la música (Cabezuelo y Frontera, 2016). Son capaces de organizar el espacio con respecto a su esquema corporal, se determina la lateralidad, diferenciando ambos dos lados del cuerpo y sabiendo cual es el predominante, realizando así tareas que exigen una gran coordinación óculo – manual (Ardánza García y Berruezo, 1994). Demuestran interés por realizar las acciones correctamente y por llevar a cabo actividades relacionadas con habilidades pre – deportivas (González Rodríguez, 2002).

En relación con la psicomotricidad fina, su habilidad manual es alta, agarran y aprietan con fuerza, mejoran su destreza con el lápiz tomándolo con su mano dominante, sin pasarlo a la otra, son capaces de dibujar la figura humana, definiendo su esquema corporal y aumentan su autonomía en la tarea de vestirse y desvestirse mejorando el manejo de los botones (Cabezuelo y Frontera, 2016).

Asimismo, en cuanto a la organización espacio – temporal hacen un uso más exacto de las expresiones espaciales y temporales, y establecen relaciones entre los objetos, las personas y las acciones o sucesos que les rodean (Ardanza García y Berruezo, 1994).

2. EL JUEGO EN EDUCACIÓN INFANTIL

2.1. ¿Qué es el juego?

Resulta importante conceptualizar sobre el juego, el cual se puede entender según la Real Academia Española como la “acción y efecto de jugar por entretenimiento” y, además, está reconocido como un derecho en la Declaración de los Derechos del Niño, tomado por la Asamblea de la ONU el 30 de noviembre de 1959, en el principio número 7: “El niño deberá disfrutar plenamente de juegos y recreaciones; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho”.

El juego es una actividad, que al igual que placentera, es necesaria para el desarrollo tanto cognitivo como afectivo del niño. Los niños no juegan para entretenerse,

sino que lo utilizan como medio para entender e integrarse en el contexto que les rodea. Asimismo, jugando desarrollan sus habilidades físicas, intelectuales, emocionales, sociales, imaginativas y creativas (Reina Ruiz, 2007). Igualmente, aprenden a compartir, cooperar y trabajar en común, así como a estructurarse y evolucionar en su personalidad (Montero Meneses y Monge Alvarado, 2001). Según Cromwell (2000), a través del juego se pierde el miedo a equivocarse, se estimula la independencia y autonomía y se tiene la oportunidad de experimentar el fracaso o el éxito sin esperar premios ni castigos.

Piaget afirma que el juego que realizan los niños depende de su nivel de desarrollo intelectual, de modo que adoptan diferentes formas de juego, en función del estadio de desarrollo cognitivo en el que se encuentren. Piaget modeló 4 etapas:

- Etapa sensoriomotriz o de ejercicio (0 – 2 años)

Este periodo pertenece a la necesidad de acción autónoma. Cuando el niño supera las dificultades de adaptación a su nuevo entorno, se sirve de las habilidades ya adquiridas para obtener placer funcional (Valdés y Flórez, 1996). En este periodo, el juego consiste en la repetición funcional de acciones sensorio – motoras que pierden su finalidad y repiten por el placer que proporcionan al niño (García Madrugada y Delval, 2010).

- Etapa preoperatoria o del juego simbólico (2 – 7 años)

El juego simbólico se considera esencial en el desarrollo intelectual, ya que favorece el lenguaje, así como las habilidades cognoscitivas y sociales (Rafael Linares, 2007). Se trata de un tipo de juego en el que los objetos, acciones y palabras se utilizan como sustitutos de otros objetos, acciones y palabras de la vida real (Rael Fuster, 2009).

- Etapa de operaciones concretas (7 – 12 años)

En este periodo, la dificultad en las actividades va aumentando, favoreciendo así su desarrollo, pero también, se empiezan a tener en cuenta las reglas como un elemento fundamental del juego, puesto que tiene por objetivo incrementar el pensamiento reflexivo para dar respuesta ante un determinado problema planteado (Montero Herrera, 2017).

- Etapa de operaciones formales (12 años en adelante)

En este estadio, la habilidad para razonar y pensar permite formar juegos con mayor nivel de dificultad, involucrando un nivel de exigencia más elevado (Montera Herrera, 2017).

2.2. Ventajas del juego en el entorno educativo

Zapata (1990) delimita que el juego es “un elemento primordial en la educación escolar”, los niños aprenden mientras juegan, por lo que el juego debe convertirse en eje central de la programación escolar.

El juego es una técnica participativa de la enseñanza destinada a desarrollar en el alumnado métodos de dirección y conducta correcta, estimulando la disciplina con un nivel adecuado de decisión y autodeterminación; es decir, el juego no solo favorece la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades, sino que crea motivación hacia los contenidos, por lo que se convierte en una forma de trabajo docente que aporta una gran variedad de procedimientos para formar al estudiantado en la toma de decisiones para la solución de diversas problemáticas (Vergas Caicedo, 2015).

La inclusión de experiencias de juego en el aula promoverá un interés activo para el aprendizaje, al igual que una comprensión de nuevos conocimientos y destrezas desde otra perspectiva. Sobre todo, en la primera infancia, el juego es una vía importante de comunicación, por lo que resulta necesario facilitar oportunidades para utilizar este lenguaje, intentando incluir actividades lúdicas en el currículo, todo el tiempo que sea posible, sin importar el contenido curricular (Castillo, 2011).

Además, el juego es uno de los pocos procesos de aprendizaje que no está orientado al producto final, sino a todo el proceso (Cromwell, 2000 y Stephens, 2009, como se citó en Castillo, 2011).

Puesto que el juego es una herramienta fundamental tanto para el aprendizaje como para la vida, se debe utilizar el modelo lúdico e incluirlo en las programaciones educativas para alcanzar el máximo rendimiento de su potencial educativo, realizando intervenciones didácticas conscientes y reflexivas (López Chamarro, 2010).

3. MOTRICIDAD Y JUEGO

Las actividades motrices confieren situaciones próximas al juego que aumentan considerablemente la participación del niño (Riga, 2006). Del mismo modo, según Casolo y Albertazzi (2013), el movimiento es un elemento vital, ya que, si el niño está sano, permanecerá continuamente activo y se moverá a través de la actividad lúdico – motora.

Lavega (2007) señala que el juego es la situación ideal para la educación motriz y, asimismo, según Llorca Llinares (2002), el juego será el mecanismo que garantice la actividad motriz, por lo que no puede separar la explicación del juego infantil de su relación con el desarrollo ni de la actividad motriz.

El juego que se caracteriza por la motricidad y actividad motriz se denomina juego motor, por lo que la motricidad será clave en todos los tipos de juegos motores, lo cual define Navarro Adelantado (2002) como:

Organización que incluye todos los tipos de situaciones motrices en forma de actividades lúdicas, que comportan conductas motrices significativas y que podrían cumplir distintos objetivos (pedagógicos recreativos, de dinamización de grupos, culturales, deportivos). Lo que nos permite concretar que juego motor es una actividad lúdica significativa que se conforma como una situación motriz y medida por un objetivo motor (p.142).

Zapata (1990) señala que los aprendizajes escolares bien enfocados, por medio de juegos motores, alcanzan aprendizajes significativos que favorecerán y contribuirán al desarrollo cognitivo, afectivo y social, pero para ello, es necesario no olvidar el juego como actividad vital de la vida del niño.

4. PROPUESTA DIDÁCTICA

4.1. Justificación

El universo llama mucho la atención desde edades tempranas, y aunque parezca complicado trabajarlo en infantil debido a su gran amplitud de contenido, muchos

elementos de éste, como el Sol, la Luna o las Estrellas, se encuentran y se perciben en la vida diaria de los niños.

Además, los niños indagan y preguntan por todo aquello que les rodea, tienen gran curiosidad e interés por lo que desconocen, por ello, con esta unidad didáctica, se pretende despertar la curiosidad y capacidad de aprendizaje mediante la observación y experimentación del alumnado y descubrir cómo es el lugar en el que vivimos y qué es lo que le rodea.

A su vez, es una propuesta didáctica que propone que el proceso enseñanza – aprendizaje se dé mediante el uso de la psicomotricidad y el juego. Esto se debe a que, según dice Berruezo (1996), la psicomotricidad integra al mismo tiempo las interacciones cognitivas, simbólicas y sensoriales, lo cual hace que al involucrar todo ello el aprendizaje sea más significativo, y por lo tanto el individuo tenga un buen desarrollo. Por otro lado, de acuerdo con Castillo (2011), el juego favorece la adquisición de conocimientos y el desarrollo de habilidades debido a su capacidad motivadora y placentera.

Por conclusión, el empleo de la motricidad, la actividad motriz y el juego, provoca en el niño un conjunto de emociones, por lo general agradables, que hacen que se involucre en el aprendizaje de contenidos, siendo la motivación un factor determinante para ello.

4.2. Contextualización

El contexto en el que se ha basado esta propuesta didáctica es real, pero no se ha podido aplicar, por lo que se ha adaptado para realizarlo en otros contextos.

El CEIP Las Anejas, se encuentra ubicado en Teruel, en el barrio de San León y sigue el Modelo BRTI – Aragón para el desarrollo de la competencia lingüística.

Las aulas de infantil se encuentran en un edificio diferente a las de primaria, de manera que cuentan con espacios propios de recreo y gimnasio.

El aula de tercero de infantil está formada por 18 alumnos, 10 niños y 8 niñas, con edades comprendidas entre 5 y 6 años. La clase gira en torno a la zona de asamblea, señalizada con una alfombra donde los niños se sientan y, a su alrededor, se compone de 5 mesas hexagonales donde los alumnos se sientan en grupos heterogéneos en cuanto a sexo, raza y desarrollo. Además, consta de pizarra digital y convencional de tiza, ordenador, casilleros, estanterías, armarios, diversos recursos materiales de juego y trabajo, rincones de juego y baños. Cabe destacar que tiene dos puertas de acceso, una de ellas da al patio del recreo y la otra al pasillo del centro escolar.

En cuanto al alumnado, por lo general, aquellos que ya tienen los 6 años tienen un ritmo de aprendizaje más avanzado, en comparación con los que acaban el curso con 5 años. Pero cabe destacar, que aquellos con alguna dificultad son simplemente retrasos madurativos, ninguno de ellos presenta necesidades específicas de apoyo educativo.

4.3. Metodología

3.3.1 Principios metodológicos

Según Aguirre (2005), la metodología no se centra en qué enseñar, sino en cómo ayudarle en el proceso de aprendizaje. Por ello, esta unidad didáctica va a estar centrada en el alumno, teniendo en cuenta su nivel de aprendizaje y poniendo en práctica diversas metodologías.

Los principios metodológicos en los que se basa esta propuesta didáctica son:

- Aprendizaje activo: enseñanza basada en la acción y experimentación por parte del estudiante (Martín,2013). Los alumnos reflexionan y practican utilizando los nuevos conocimientos y habilidades con el fin de desarrollar una comprensión más profunda, y por lo tanto que el aprendizaje sea a largo plazo.

A lo largo de toda la unidad didáctica los alumnos aprenden participando de forma activa, resolviendo de forma autónoma pequeños problemas, como pueden ser las adivinanzas o las sumas y restas y

experimentando en las sesiones 1 y 6 cómo podría ser el espacio. Además, en la mayoría de las sesiones, se adquieren conocimientos nuevos que luego se ponen en práctica para un mayor aprendizaje.

- Aprendizaje cooperativo: aprendizaje mediante la interacción con uno mismo, con los iguales, con los adultos, con los objetos y con el entorno (Aguirre, 2005). Según Johnson, Johnson y Holubec (1999), el aprendizaje cooperativo es el uso didáctico de pequeños grupos en los que los alumnos trabajan juntos para su propio aprendizaje y el de los demás. Además, existen tres tipos, los grupos formales que funcionan durante un periodo de tiempo que ronda entre una hora o varias semanas, los informales, que duran desde unos minutos hasta una hora de clase y los base, que funcionan a largo plazo, llegando incluso a prolongarse un curso académico.

Durante toda la unidad didáctica aparecen sesiones grupales, necesitando la ayuda de todos los compañeros para completar las actividades. En su mayoría se trabaja en conjunto con el grupo clase, aunque también se dan grupos informales que se crean en el momento para realizar un pequeño juego o actividad.

- Juego: permite motivar a los participantes y estimula la capacidad de elección, toma de decisiones, resolución de problemas, creatividad y el respeto a las normas (García Jiménez, Martín Romera, Aragón Carretero y Pérez García, 2021).

Toda la unidad didáctica se engloba en torno a un juego, ya que cada sesión está destinada a descubrir una nueva cifra de un código secreto que el astronauta necesita para salir de la nave espacial. Esto hace que la motivación de los alumnos aumente y por lo tanto su nivel de atención y participación sea mayor.

3.3.2 Organización temporal

La unidad didáctica diseñada se llevará a cabo la semana del 4 al 10 de octubre dado que se celebra la Semana Mundial del Espacio (Anexo 1). Se utilizará una hora diaria para realizar las sesiones de dicha unidad y, una extra el viernes, en la sesión de psicomotricidad.

Tabla 1.

Cronograma de la Unidad Didáctica.

	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
09:00 09:45	Asamblea	Asamblea	Asamblea	Asamblea	Asamblea
09:45 10:30	UD - Sesión 1	UD - Sesión 2	UD - Sesión 3	UD - Sesión 4	UD - Sesión 5
10:30 11:15	Inglés	Lecto – escritura	Inglés	Religión / alternativa	Inglés
11:15 11:45	R	E	C	R	E
11:45 12:15	Almuerzo	Almuerzo	Almuerzo	Almuerzo	Almuerzo
12:15 13:00	Rincones	Rincones	Rincones	Rincones	Rincones

13:00	Lógico – matemática	Inglés	Música	Inglés	Psicomotricidad UD - Sesión 6
13:45					
13:45	Salida	Salida	Salida	Salida	Salida
14:00					

Fuente: Elaboración propia.

3.3.3 Recursos materiales, espaciales y personales

Algunos de los recursos materiales comunes a todas las sesiones son el ordenador del aula y la pizarra digital, el resto de materiales aparecen explícitos en el desarrollo de las actividades, y algunos de ellos son, aros, pañuelos, proyector de luz led, globo terráqueo, pelota, lámpara, colchonetas, bancos, espalderas, conos, cuerdas, etc.

En cuanto a los recursos personales, se dispone de la maestra tutora del aula de tercero de infantil y la maestra de psicomotricidad en la última sesión.

En relación a los recursos espaciales, la primera sesión sería la única a realizar en el aula de referencia, el resto se pueden realizar en el exterior si el tiempo lo permite, si no fuera posible, se realizarían en el aula de psicomotricidad. En ambos lugares se necesitaría el mismo material y el desarrollo de la actividad sería el mismo.

3.3.4 Medidas de atención a la diversidad

Aunque en el aula no haya ningún alumno con necesidades específicas de apoyo educativo, en el desarrollo de las actividades, se han de tener en cuenta las necesidades individuales de cada alumno. Se ha de adaptar el ritmo de enseñanza al ritmo de aprendizaje del alumnado, así como ayudarles siempre que sea necesario en el desarrollo de las actividades.

Las actividades están ideadas para que todos sean capaces de superarlas sin ninguna dificultad y, además, las sesiones están diseñadas con actividades de ampliación, pero también de refuerzo y repaso de lo aprendido, de esta manera, al finalizar la sesión, todos los alumnos habrán adquirido y asentado los conocimientos.

Algunas de las adaptaciones metodológicas son la flexibilización del tiempo, actividades graduadas en dificultad, utilizar soportes tanto visuales como materiales variados, empleo de metodologías que tengan en cuenta a la diversidad como es el aprendizaje cooperativo, tener en cuenta los intereses del alumnado abordando temas que les gusten y motiven, realizar una evaluación individualizada, continua y global, crear actividades tanto de adquisición de nuevos conocimientos como de refuerzo.

Asimismo, otra gran medida que se puede adoptar es dividir las 6 sesiones de 45 minutos en 12 sesiones de 25 minutos o incluso en 24 sesiones de 15 minutos. Esto se llevaría a cabo en caso de que se observara que el alumno se cansa en sesiones tan largas, por lo que se acortarían para que su atención fuera mayor.

4.4. Objetivos generales y específicos

Los objetivos generales, según la Orden de 10 de marzo de 2008, del Departamento de Educación, Cultura y Deporte por la que se amplía la orden de 15 de noviembre de 2007, son:

- Conocimiento de sí mismo y autonomía personal

5. Realizar, de manera cada vez más autónoma, actividades habituales y tareas sencillas para resolver problemas de la vida cotidiana, aumentando el sentimiento de autoconfianza y la capacidad de iniciativa y desarrollando estrategias para satisfacer sus necesidades básicas.

7. Aceptar las pequeñas frustraciones y reconocer los errores propios, manifestando una actitud tendente a superar las dificultades que se plantean, buscando en los otros la colaboración oportuna cuando sea necesario y aceptando la ayuda que le prestan los demás.

- Conocimiento del entorno

1. Observar y explorar de forma activa su entorno, generando preguntas, interpretaciones y opiniones propias sobre algunas situaciones y hechos significativos y mostrando interés por su conocimiento y comprensión.

3. Relacionarse con los demás de forma cada vez más equilibrada y satisfactoria, interiorizando progresivamente las pautas de comportamiento social y ajustando u conducta a ellas.

6. Iniciarse en las habilidades matemáticas manipulando funcionalmente elementos y colecciones, identificando sus atributos y cualidades y estableciendo relaciones de agrupamientos, clasificación, orden y cuantificación.

7. Conocer y valorar los componentes básicos del medio natural y algunos de sus cambios, relaciones y transformaciones, utilizando distintas habilidades para comprenderlo y desarrollando actitudes de cuidado, respeto y responsabilidad en su conservación.

- Los lenguajes: comunicación y representación

1. Utilizar la lengua como instrumento de comunicación, de representación, aprendizaje y disfrute, de expresión de ideas y de sentimientos, y valorar la lengua oral como un medio de relación con los demás y de regulación de la convivencia.

5. Comprender, reproducir y recrear algunos textos literarios mostrando actitudes de valoración, disfrute e interés hacia ellos, apreciando los textos propios de la cultura de su comunidad y la de otros lugares.

6. Descubrir y explorar los usos sociales de la lectura y la escritura iniciándose en su utilización y funcionamiento, valorándolas como instrumentos de comunicación, información y disfrute.

Los objetivos específicos de las sesiones diseñadas son los siguientes:

- Mejorar la comprensión lectora en pequeños textos
- Desarrollar la escucha activa
- Implicarse en las actividades, juegos y/o retos
- Progresar en las habilidades matemáticas realizando operaciones sencillas
- Experimentar cómo es la vida en el espacio
- Conocer el oficio de astronauta
- Ampliar la imaginación y creatividad mediante el juego simbólico
- Descubrir la importancia del Sol
- Desarrollar la lateralidad diferenciando derecha e izquierda
- Averiguar nuevas peculiaridades sobre la Luna
- Conocer las 4 fases de la Luna
- Conocer los movimientos de rotación y traslación y lo que estos conllevan
- Organizarse y estructurarse espacialmente
- Reconocer los 8 planetas y alguna característica destacable de cada uno
- Ejercitar la memoria de trabajo
- Participar de forma activa tanto en el cuento motor como en el juego libre

4.5. Contenidos generales

Los contenidos generales, según la Orden de 10 de marzo de 2008, del Departamento de Educación, Cultura y Deporte por la que se amplía la orden de 15 de noviembre de 2007, son:

- Conocimiento de sí mismo y autonomía personal

Bloque I. El cuerpo y la propia imagen

- Utilización de los sentidos en la exploración del cuerpo y de la realidad exterior e identificación y expresión de las sensaciones y percepciones que se obtienen.

Bloque II. Juego y movimiento

- Gusto por el juego en sus distintas formas. Confianza en las propias posibilidades de acción, participación e interés en los juegos y en las actividades motrices, mostrando cada vez mayor esfuerzo personal.
- Nociones básicas de coordinación, control y orientación de movimientos.
- Control activo y adaptación del tono y la postura a las características del objeto, del otro, de la acción y de la situación.
- Comprensión y aceptación de reglas para jugar, participación en su regulación y valoración de su necesidad y del papel del juego como medio de disfrute y de relación con los demás.
- Representación de la acción, el espacio y el movimiento mediante la palabra, el dibujo, el modelado y la construcción.

- Conocimiento del entorno

Bloque I. Medio físico: elementos, relaciones y medida

- Los objetos y materias presentes en el medio, sus funciones y usos cotidianos. Interés por su exploración y actitud de respeto y cuidado hacia los objetos propios y ajenos.
- Aproximación a la cuantificación de colecciones. Utilización del conteo como estrategia de estimulación y uso progresivo de los números cardinales para calcular y resolver problemas sencillos relacionados con la vida cotidiana.

- Aproximación a la serie numérica y su utilización oral para contar. Observación y toma de conciencia de la funcionalidad de los números en la vida cotidiana. Representación gráfica de la cuantificación mediante códigos convencionales y no convencionales.
- Situación de sí mismo y de los objetos en el espacio. Posiciones relativas. Realización de desplazamientos orientados. Interés y curiosidad por los diferentes recursos de localización espacial (mapas, planos...).

Bloque II. Acercamiento a la Naturaleza

- Identificación de seres vivos y materia inerte (el sol, animales, plantas, rocas, nubes o ríos, etc.).
- Observación de fenómenos del medio natural (lluvia, viento, día, noche...). Formulación de conjeturas sobre sus causas y consecuencias.
- Inicio en la utilización de habilidades para construir y comunicar el conocimiento adquirido, como: formular preguntas; realizar observaciones; buscar, analizar, seleccionar e interpretar la información; anticipar consecuencias; buscar alternativas; etc. Verbalización de estrategias que utiliza en sus aprendizajes.
- Los lenguajes: comunicación y representación

Bloque I. Lenguaje verbal

a) Escuchar, hablar y conversar

- Comprensión y reproducción de textos de forma oral. Escucha activa y participación en situaciones habituales de comunicación. Acomodación progresiva de sus enunciados a los formatos convencionales, así como acercamiento a la interpretación de mensajes, textos y relatos orales producidos por medios audiovisuales. Interés por compartir interpretaciones, sensaciones y emociones.

b) Aproximación a la lengua escrita

- Acercamiento a la lengua escrita como medio de comunicación, información y disfrute. Interés por explorar, comprender e interpretar algunos de sus elementos.
- Interés y atención en la escucha de narraciones, explicaciones, instrucciones o descripciones, leídas por otras personas o escuchadas a través de otros recursos.

c) Acercamiento a la literatura

- Escucha y comprensión de cuentos, relatos, leyendas, poesías, rimas o adivinanzas, tanto tradicionales como contemporáneas, como fuente de placer y de aprendizaje.
- Participación creativa en juegos lingüísticos para divertirse y para aprender.

Bloque II. Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y la comunicación

- Acercamiento a producciones audiovisuales, como películas, documentales, dibujos animados o juegos educativos. Valoración crítica de sus contenidos y de su estética.

Bloque IV. Lenguaje corporal

- Representación espontánea de personajes, hechos y situaciones en juegos simbólicos, individuales y compartidos.

4.6. Evaluación

Los criterios de evaluación, según la Orden de 10 de marzo de 2008, del Departamento de Educación, Cultura y Deporte por la que se amplía la orden de 15 de noviembre de 2007, son:

- Conocimiento de sí mismo y autonomía personal

2. Participar en juegos, mostrando destrezas motoras y habilidades manipulativas y regulando la expresión de sentimientos y emociones.

Se trata de evaluar con este criterio la participación activa en distintos tipos de juego. Se observará si asumen y desarrollan distintos roles en el juego simbólico, utilizando diversidad de objetos en las situaciones de juego y representando sus vivencias a través del dibujo, modelado, construcciones... Se observará también el desarrollo de los elementos motrices que se manifiestan en desplazamientos, marcha, carrera o saltos, así como la coordinación y control de las habilidades manipulativas de carácter fino que cada actividad requiere. Se valorará la manifestación y progresiva regulación a través del lenguaje de sentimientos y emociones que provoca la propia dinámica de los juegos, y también si muestra actitudes de colaboración y ayuda mutua en juegos diversos, reconociendo errores, aceptando correcciones y nuevas propuestas que mejoran la acción, evitando adoptar posturas de sumisión o de dominio, especialmente entre niños y niñas. Se valorará si disfrutan de las distintas manifestaciones de la motricidad humana: juegos tradicionales, deportes, actividades expresivas, danza.

- Conocimiento del entorno

2. Dar muestras de interesarse por el medio natural, identificar y nombrar algunos de sus componentes, establecer relaciones sencillas de interdependencia, manifestar actitudes de cuidado y respeto hacia la naturaleza y participar en actividades para conservarla.

Con este criterio se valora el interés, conocimiento y grado de sensibilización por los elementos de la naturaleza, tanto vivos como inertes; la indagación de algunas características y funciones generales, acercándose a la noción de ciclo vital y constatando los cambios que éste conlleva.

Se valora también si son capaces de establecer algunas relaciones entre medio físico y social, identificando cambios naturales que afectan a la vida cotidiana de las personas (cambios de estaciones, temperatura...) y cambios en el paisaje por intervenciones humanas. Se mostrarán actitudes de cuidado y respeto hacia la

naturaleza participando en actividades para conservarla. Se estimará, asimismo, el interés que manifiestan por el conocimiento del medio, las observaciones que hacen, las preguntas que enuncian, así como las conjeturas que formulan sobre sus causas y consecuencias.

- Los lenguajes: comunicación y representación

2. Mostrar interés por los textos escritos presentes en el aula y en el entorno próximo, iniciándose en su uso, en la comprensión de sus finalidades y en el conocimiento de algunas características del código escrito. Interesarse y participar en las situaciones de lectura y escritura que se producen en el aula.

Con este criterio se evalúa si valoran y se interesan por la lengua escrita y se inician en la utilización funcional de la lectura y la escritura como medios de comunicación, de información y de disfrute, utilizando diferentes soportes.

Tal interés se mostrará en la atención y curiosidad por los actos de lectura y de escritura que se realizan en el aula. Se observará el uso adecuado del material escrito (libros, periódicos, cartas, etiquetas, publicidad...).

Se valorará el interés por explorar los mecanismos básicos del código escrito, así como el conocimiento y uso de algunas características y convenciones de la lengua escrita al interpretar y producir textos acordes a su nivel evolutivo, conocimientos que se van consolidando a lo largo de la educación obligatoria.

Los indicadores de logro de las sesiones diseñadas son:

- Mejora la comprensión lectora en pequeños textos
- Desarrolla la escucha activa
- Se implica en las actividades, juegos y/o retos
- Progresa en las habilidades matemáticas realizando operaciones sencillas
- Conoce el oficio de astronauta

- Experimenta como es la vida en el espacio
- Amplía su imaginación y creatividad mediante el juego simbólico
- Descubre la importancia del Sol
- Desarrolla la lateralidad diferenciando derecha e izquierda
- Sabe que la Luna es un satélite de la Tierra
- Conoce las fases de la Luna
- Conoce los movimientos de rotación y traslación y lo que estos conllevan
- Se organiza y estructura espacialmente
- Maneja correctamente las tijeras
- Reconoce los 8 planetas y alguna característica destacable de cada uno
- Ejercita la memoria de trabajo

La evaluación de esta unidad didáctica se realizará mediante la observación directa, continua y sistemática, teniendo en cuenta la evolución y el progreso individual de cada alumno. Además, al finalizar cada sesión, se realizará una evaluación mediante una lista de control, donde aparecerá el alumnado, los indicadores de logro y el grado de cumplimiento de los mismos. Si fuera necesario durante la observación tomar alguna anotación, se utilizaría el registro anecdótico para reflejarlo y tenerlo en cuenta a la hora de la evaluación (anexo 2).

Asimismo, al terminar la unidad didáctica se realizará una autoevaluación la docente para revisar y reflexionar sobre los contenidos ofrecidos y la manera de impartirlos, darse cuenta de los errores y de los aciertos y qué se podría mejorar o cambiar. Para ello utilizará una lista de cotejo donde se reflejarán una serie de aspectos sobre la planificación, el desarrollo y la evaluación, y se completará para ver si se han cumplido o no (anexo 3).

4.7. Sesiones

Un astronauta se ha quedado encerrado en su nave espacial y necesita un código secreto para poder salir. Para poder ayudarlo, los alumnos cada día recibirán un mensaje con una prueba que han de superar para obtener una cifra del número secreto. Cuando hayan superado 5 pruebas, tendrán el código completo que deberán mandar al astronauta para que pueda salir de su nave. Para finalizar, harán un viaje al espacio para conocer todo lo que han aprendido y obtener así el diploma de astronautas.

Las primeras 5 sesiones siguen una misma estructura, recibirán un mensaje donde se explicará que es lo que tienen que hacer. Primero resolverán una adivinanza para saber el contenido de dicha prueba, después, a través de un vídeo, conocerán más sobre dicha temática. A continuación, deberán realizar una pequeña actividad donde pondrán en práctica lo aprendido. Al finalizar, recibirán un mensaje con una pequeña operación que deberán realizar para obtener una cifra del número secreto, y así enviar al astronauta.

TABLA 2.

Primera sesión de la Unidad Didáctica.

SESIÓN 1. ASTRONAUTA	<u>Temporalización</u> <ul style="list-style-type: none">- Lunes 4 de octubre- Sesión de 45 minutos
<u>Objetivos específicos</u> <ul style="list-style-type: none">- Conocer el oficio de astronauta- Experimentar como es la vida en el espacio- Ampliar su imaginación y creatividad mediante el juego simbólico	<u>Recursos materiales</u> <ul style="list-style-type: none">- Ordenador- Pizarra digital- Adivinanza (anexo 4)- Vídeo sobre astronautas- Proyector luz led del espacio (anexo 5)

- Objetos diversos del aula que simbolicen elementos del espacio: mesas, sillas, juguetes, pelotas, etc.

Descripción de la actividad

Para introducir el tema a los alumnos se aprovecha que la asamblea finaliza escribiendo la maestra una palabra en la pizarra, la palabra del día, que en este caso será espacio. De esta manera se activa su curiosidad por saber más sobre ello, por lo tanto, se les explica que durante esa semana se celebra la Semana Mundial del Espacio y, en ese momento, la maestra les dice a los alumnos que ha recibido un mensaje muy importante y lo leen todos juntos. En él, un astronauta, les cuenta que tiene un problema, ha viajado al espacio para ir a la Luna, pero la puerta de su nave no se abre, necesita un código secreto para poder abrirla, por ello, les pide su ayuda para conseguir ese código y mandárselo para que consiga salir. Les explica que todos los días les llegará una adivinanza que deberán resolver, además de una serie de pruebas que deberán ir pasando para conseguir cada día una cifra de ese código secreto.

Tras acabar de leer ese mensaje, llega otro, donde se explica la primera prueba, hoy la respuesta a la adivinanza es *astronauta*, por lo que deberán ver un vídeo explicativo sobre el oficio de los astronautas y cómo es su vida en el espacio.

A continuación, se apagarán las luces del aula y se encenderá un proyector led con luces que se asemejan al espacio, y los alumnos deberán recrear cómo es la vida en el espacio con lo que han aprendido y utilizar el material del aula simbolizando objetos del espacio.

Tras haber jugado y experimentado, recibirán otro mensaje con una pequeña suma que deberán resolver entre todos para obtener la primera cifra del número secreto y mandársela mediante un mensaje al astronauta (anexo 6).

Evaluación

- Lista de cotejo para evaluar los objetivos específicos de esta sesión (anexo 7)
- Registro anecdótico para anotar cualquier dato destacable a tener en cuenta.

Fuente: Elaboración propia.

TABLA 3.

Segunda sesión de la Unidad Didáctica.

SESIÓN 2. EL SOL	<u>Temporalización</u> <ul style="list-style-type: none"> - Martes 5 de octubre - Sesión de 45 minutos
<u>Objetivos específicos</u> <ul style="list-style-type: none"> - Descubrir la importancia del Sol - Desarrollar la lateralidad diferenciando derecha e izquierda 	<u>Recursos materiales</u> <ul style="list-style-type: none"> - Ordenador - Pizarra digital - Adivinanza (anexo 8) - Vídeo sobre el Sol
<u>Descripción de la actividad</u> <p>Al acabar la asamblea, reciben un nuevo mensaje del astronauta con la segunda prueba. Hoy la respuesta a la adivinanza es <i>el Sol</i>, y a continuación, tendrán que ver un vídeo donde aprenderán más sobre el Sol y cuál es su función en el Sistema Solar.</p> <p>Tras visualizar el vídeo, se comentará qué es lo que ha aparecido en el video, qué cosas han aprendido nuevas y cuáles ya sabían. Seguidamente, deberán superar una prueba para conseguir la segunda cifra del número secreto. Para ello, saldrán al recreo y se sentarán formando una fila de a uno. La maestra irá haciendo preguntas sobre el Sol, si la respuesta a dicha pregunta es <i>si</i>, se levantarán y tendrán que correr hacia la derecha,</p>	

pero si por el contrario, la respuesta a dicha pregunta es *no*, se levantarán y correrán hacia la izquierda.

Antes de realizar la prueba, se hará un pequeño juego de calentamiento, que consistirá en, formando también una fila de a uno, la maestra gritará *derecha* y estos deberán correr hacia la derecha, o por el contrario gritará *izquierda* y deberán correr hacia la izquierda. De esta manera, los alumnos calientan y se practica la lateralidad.

Al finalizar, se volverá al aula, donde habrá llegado un nuevo mensaje con una pequeña resta que deberán resolver entre todos para obtener la segunda cifra del número secreto y mandársela mediante un mensaje al astronauta. (anexo 9).

Evaluación

- Lista de cotejo para evaluar los objetivos específicos de esta sesión (anexo 10).
- Registro anecdótico para anotar cualquier dato destacable a tener en cuenta.

Fuente: Elaboración propia.

TABLA 4.

Tercera sesión de la Unidad Didáctica.

SESIÓN 3. LA LUNA	<u>Temporalización</u> <ul style="list-style-type: none"> - Miércoles 6 de octubre - Sesión de 45 minutos
<u>Objetivos específicos</u> <ul style="list-style-type: none"> - Saber que la Luna es un satélite de la Tierra - Conocer las 4 fases de la Luna 	<u>Recursos materiales</u> <ul style="list-style-type: none"> - Ordenador - Pizarra digital - Adivinanza (anexo 11) - Vídeo sobre la Luna

	<ul style="list-style-type: none"> - Lámpara - Pelota - Globo terráqueo - Pelota
<p><u>Descripción de la actividad</u></p> <p>Al acabar la asamblea, reciben un nuevo mensaje del astronauta con la tercera prueba. Hoy la respuesta a la adivinanza es <i>la Luna</i>, y a continuación, tendrán que ver un vídeo donde aprenderán qué es la Luna, cuál es su función, qué fases tiene y porque se dan.</p> <p>Tras visualizar el vídeo, se repasará lo visto, sobre todo haciendo hincapié en los nuevos contenidos. Para que estos queden más claros, con ayuda de una lámpara, recreando el Sol, un globo terráqueo y una pelota simbolizando la Luna, se apagarán las luces del aula y se explicarán las fases de la luna y cómo ocurren (anexo 12).</p> <p>Tras esta pequeña actividad experimental, se realizará la prueba. En este caso consistirá en sentarse en el suelo del recreo formando pequeño círculo y un alumno se colocará en el centro. Mientras el alumno que se encuentra en el centro cuenta hasta 30, el resto se irán pasando una pelota de unos a otros, cuando se llegue a 30, el alumno central dirá <i>ya</i>, y el alumno que haya quedado con la pelota entre sus manos deberá responder a una pregunta que le haga la maestra sobre la Luna.</p> <p>Tras realizar varias rondas de juego, se volverá al aula, donde habrá llegado un nuevo mensaje con una pequeña suma que deberán resolver entre todos para obtener la tercera cifra del número secreto y mandársela mediante un mensaje al astronauta. (anexo 13).</p>	
<p><u>Evaluación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Lista de cotejo para evaluar los objetivos específicos de esta sesión (anexo 14). - Registro anecdótico para anotar cualquier dato destacable a tener en cuenta. 	

Fuente: Elaboración propia.

TABLA 5.

Cuarta sesión de la Unidad Didáctica.

<p>SESIÓN 4. LA TIERRA</p>	<p><u>Temporalización</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Jueves 7 de octubre- Sesión de 45 minutos
<p><u>Objetivos específicos</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Conocer los movimientos de rotación y traslación y lo que estos conllevan- Organizarse y estructurarse espacialmente- Manejar correctamente las tijeras	<p><u>Recursos materiales</u></p> <ul style="list-style-type: none">- Ordenador- Pizarra digital- Adivinanza (anexo 15)- Vídeo sobre la Tierra- Ficha con los recortables- Tijeras- Encuadernador
<p><u>Descripción de la actividad</u></p> <p>Al acabar la asamblea, reciben un nuevo mensaje del astronauta con la cuarta prueba. Hoy la respuesta a la adivinanza es <i>la Tierra</i>, y a continuación, tendrán que ver un vídeo donde conocerán más sobre la Tierra, así como los movimientos de rotación y traslación.</p> <p>Tras visualizar el vídeo, se llevará a cabo un pequeño juego. Se saldrá al patio y en el harán una fila de a uno, de forma que la maestra adjudique a cada alumno si es Sol o Tierra. Una vez todos los alumnos tengan algo asignado, deberán formar parejas Sol – Tierra, preguntándose entre ellos. Una vez estén formadas las parejas, se distribuirán por todo el espacio del recreo y deberán recrear el movimiento que la maestra mande, es decir, cuando la maestra diga rotación, el alumno que es Tierra deberá dar vueltas sobre sí mismo, y cuando diga traslación, deberá dar vueltas alrededor del compañero. Una vez repetidos ambos movimientos, se intercambiarán los papeles, el que</p>	

haya sido Tierra será Sol y viceversa. De esta manera todos repiten ambos movimientos de la Tierra.

Tras esta pequeña actividad experimental, se regresará al aula a realizar una pequeña actividad de motricidad fina. A cada alumno se le repartirá una hoja con los recortables correspondientes y unas tijeras. Sentados cada uno en su asiento, recortarán las figuras de la Tierra, el Sol, la Luna y dos tiras blancas. Una vez recortados, irán a la mesa de la maestra donde se les dará dos encuadernadores que colocarán con la ayuda de ésta para formar así una pequeña manualidad móvil, que reproduce los movimientos de rotación y traslación (anexo 16).

Cuando todos hayan terminado, llegará un nuevo mensaje con una pequeña resta que deberán resolver entre todos para obtener la cuarta cifra del número secreto y mandársela mediante un mensaje al astronauta. (anexo 17).

Evaluación

- Lista de cotejo para evaluar los objetivos específicos de esta sesión (anexo 18).
- Registro anecdótico para anotar cualquier dato destacable a tener en cuenta.

Fuente: Elaboración propia.

TABLA 6.

Quinta sesión de la Unidad Didáctica.

SESIÓN 5. LOS PLANETAS	<u>Temporalización</u> <ul style="list-style-type: none"> - Viernes 8 de octubre - Sesión de 45 minutos
<u>Objetivos específicos</u>	<u>Recursos materiales</u> <ul style="list-style-type: none"> - Ordenador

<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer los 8 planetas y alguna característica destacable de cada uno - Ejercitar la memoria de trabajo 	<ul style="list-style-type: none"> - Pizarra digital - Adivinanza (anexo 19) - Vídeo sobre los planetas - Cartulina A1 - Planetas - Folios - Cartulinas negras - Tijeras - Pegamento - Pañuelo
--	--

Descripción de la actividad

Al acabar la asamblea, reciben un nuevo mensaje del astronauta con la quinta y última prueba. Hoy la respuesta a la adivinanza es *los Planetas*, y a continuación, tendrán que ver un vídeo donde conocerán más sobre los planetas, cuántos hay, cuáles son y alguna pequeña característica sobre cada uno de ellos.

Tras visualizar el vídeo, se creará entre todos los alumnos un pequeño Sistema Solar, de esta manera, se aprenderá el nombre de cada uno de los planetas y el orden en el que se encuentran en el espacio. Unos se encargarán de recortar los planetas y otros de recortar tiras negras que simbolizarán las órbitas de cada planeta. Después, la maestra escribirá los nombres de cada planeta, pero con la ayuda de los alumnos, es decir, éstos tendrán que ir diciéndole a la maestra que letra debe poner en cada momento para así formar el nombre de cada planeta. Una vez se tengan todas las piezas recortadas, se cogerá una cartulina negra tamaño A1, se doblará y se irán pegando las tiras negras, a continuación, el sol y los planetas y, por último, sus nombres (anexo 20).

Una vez finalizada la maqueta del Sistema Solar, se saldrá al patio a realizar un pequeño juego para asentar lo aprendido sobre los planetas. El juego consistirá en el tradicional juego del pañuelo, pero con una pequeña variación, en vez de adjudicar a cada niño un número, se le adjudicará el nombre de un planeta, por lo tanto, cuando la maestra diga el nombre de algún planeta, o algún dato destacable sobre ellos, deberán

adivinar de que planeta se trata, y el alumno que tenga asignado el nombre de ese planeta deberá ir a coger el pañuelo.

Al finalizar el juego, regresarán al aula y recibirán un mensaje con una suma que deberán realizar para obtener la quinta y última cifra del número secreto y mandársela mediante un mensaje al astronauta (anexo 21).

Evaluación

- Lista de cotejo para evaluar los objetivos específicos de esta sesión (anexo 22).
- Registro anecdótico para anotar cualquier dato destacable a tener en cuenta.

Fuente: Elaboración propia.

TABLA 7.

Sexta sesión de la Unidad Didáctica.

SESIÓN 6. CUENTO MOTOR	<u>Temporalización</u> <ul style="list-style-type: none"> - Viernes 8 de octubre - Sesión de 45 minutos
<u>Objetivos específicos</u> <ul style="list-style-type: none"> - Participar de forma activa tanto en el cuento motor como en el juego 	<u>Recursos materiales</u> <ul style="list-style-type: none"> - Ordenador - Pizarra digital - Colchonetas - Bancos - Aros - Cuerdas - Pelotas - Espalderas - Cuento motor

	- Diploma
<p><u>Descripción de la actividad</u></p> <p>En esta última sesión, reciben un último mensaje del astronauta comunicándoles que ya ha logrado salir de la nave espacial gracias a su ayuda, por ello, les invita a hacer un viaje al espacio y ver todo aquello que han aprendido.</p> <p>Para ello, con ayuda de un cuento motor simularemos que el trayecto desde el aula de referencia hasta el aula de psicomotricidad es el viaje al espacio. Una vez en el aula de psicomotricidad, se habrá recreado con materiales como colchonetas, bancos, aros, pelotas etc. el Sistema Solar y podrán experimentar en él. Transcurridos en torno a 30 minutos, se volverá a utilizar un cuento motor para hacer el viaje de regreso a la Tierra, lo cual se correspondería con la vuelta del aula de psicomotricidad al aula de referencia. Una vez en el aula, se les hará entrega un diploma de astronautas.</p>	
<p><u>Evaluación</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Lista de cotejo para evaluar los objetivos específicos de esta sesión (anexo 23). - Registro anecdótico para anotar cualquier dato destacable a tener en cuenta. 	

Fuente: Elaboración propia.

CONCLUSIONES

La educación psicomotriz es importante porque favorece el desarrollo integral de los niños, ya que, desde una perspectiva psicológica y biológica, la actividad física agiliza las funciones vitales y mejora el estado de ánimo (Pacheco Montesdeoca, 2015). Del mismo modo, el juego en sí mismo genera motivación, lo cual hace de él una herramienta de crecimiento y desarrollo personal, convirtiéndose en un proceso de comunicación social mediante el cual el niño logra un autodomínio y precisión de movimientos, así como un bienestar emocional (García Gómez, 2009).

Así pues, incorporar la psicomotricidad y el juego en la educación infantil resulta esencial. Es por ello que considero que la Unidad Didáctica diseñada en este TFG resulta un

recurso útil para la labor docente, y aunque no se ha podido llevar a la práctica y, por lo tanto, no se ha observado que aspectos fallan, puede ser una unidad de ejemplo para muchos docentes que quieran motivar a sus alumnos y hacerles partícipes en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Sin embargo, se ha de tener en cuenta que en este trabajo solamente se aborda una unidad didáctica durante una semana lectiva, por lo que, dada la importancia de la psicomotricidad y el juego en Educación Infantil, se deberá seguir trabajando a lo largo de todo el curso escolar y no solamente de forma aislada con esta unidad.

La realización de este trabajo ha supuesto un gran reto personal, ya que no había realizado una Unidad Didáctica completa individualmente, además de crear un marco teórico completo y con gran diversidad de autores. Sin embargo, me ha aportado una serie de conocimientos que serán de gran utilidad en mi futuro profesional como docente.

Para llevarlo a cabo, he puesto en práctica gran parte de los conocimientos adquiridos durante todo el grado, además de aquellos que iba aprendiendo conforme leía nuevos artículos.

En cuanto a la redacción del trabajo, ha sido de gran esfuerzo recopilar información y transcribirla, aunque me ha permitido conocer en profundidad la historia de la sicomotricidad y el juego, la diversidad de definiciones que existen, las características motrices de 5 a 6 años y los beneficios de implicar la motricidad y el juego en el proceso enseñanza – aprendizaje.

Por otro lado, cabe destacar que, al no poder llevar a cabo la Unidad Didáctica, me gustaría poder ponerla en práctica en mi futuro como docente, por supuesto, adaptándola al contexto pertinente y teniendo en cuenta las características personales y cognitivas de los alumnos. Así podría observar su funcionalidad y eliminar o rediseñar aquellos aspectos que no hayan salido como estaba previsto. Por ejemplo, me daría cuenta de si son sesiones muy largas y se deberían dividir en dos, convirtiéndose así en una unidad didáctica de 12 sesiones, o si por el contrario así están bien diseñadas dado que el juego, el movimiento y la temática motivan y atraen al alumnado.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguirre, J. (2005). *La aventura del movimiento. El desarrollo psicomotor de 0 a 6 años*. Universidad Pública de Navarra: Nafarroako Unibersitate Publikoa.
- Ardanza García, T. y Berruezo, P. (1994). Psicomotricidad en educación infantil. Impreso en España, (16), 1-10. Recuperado de: https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_16/TAMARA_ARDANAZ_1.pdf
- Asamblea General de las Naciones Unidas. (1959). Declaración de los Derechos del Niño. Ginebra.
- Berruezo, P.P. (1996). La psicomotricidad en España: de un pasado de incompreensión a un futuro de esperanza. *Psicomotricidad. Revista de Estudios y Experiencias*, volumen 2, número 53 (57-64).
- Berruezo, P. P. (2000). El contenido de la psicomotricidad. *Psicomotricidad: prácticas y conceptos*, 1, 43-99.
- Cabezuelo, G. y Frontera, P. (2016). *El desarrollo psicomotor: Desde la infancia hasta la adolescencia* (Vol. 187). Narcea Ediciones. Recuperado de: https://books.google.co.cr/books?id=pvI86_Y6lOoC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false
- Calvo, P. y Gómez, M. (2018). Aprendizaje y juego a través de la historia. *La Razón Histórica: revista hispanoamericana de Historia de las Ideas*, 40(2) 21-31. Recuperado de: <https://www.revistalarazonhistorica.com/40-2/>
- Campo, G. (2000). *El juego en la educación física básica*. Kinesis, Armenia: Colombia.
- Caravante, R. (2011). Conocer el esquema corporal y controlar el equilibrio en educación infantil. *Innovación y experiencias didácticas educativas*. Recuperado de: https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/iee/Numero_47/INMACULADA_RAYA_1.pdf

- Casolo, F. y Albetazzi, S. (2013). ¿Cuál didáctica para la Motricidad Infantil? *Revista motricidad y persona*, 13, 31-38. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4735580>
- Castillo, R. (2011). El juego y el aprendizaje. *Instituto de enseñanza y aprendizaje de la Universidad de San Francisco de Quito. Ecuador*. Recuperado de: https://www.usfq.edu.ec/sites/default/files/2020-07/pea_010_0013.pdf
- García Gómez, A. M. (2009). La importancia del juego y desarrollo en educación infantil. *Cuadernos de Educación y desarrollo*, (10). Recuperado de: <https://www.eumed.net/rev/ced/10/amgg.htm>
- García Jiménez, M., Martín Romera, A., Aragón Carretero, Y. y Pérez García, P. (2021). Principios Metodológicos y Métodos de Enseñanza en Educación Infantil. Recuperado de: https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/67764/Principios_metodos_infantil.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- García Madruga, J. A. y Delval, J. (2010). *Psicología del desarrollo I*. Universidad Nacional de Educación a Distancia. Recuperado de: <http://biblioteca.univalle.edu.ni/files/original/244013091c807a9618e02d27579dfc7b04f19a4d.pdf>
- García Núñez, J. A. y Berruezo, P. P. (2007). *Psicomotricidad y educación infantil*. CEPE. Recuperado de: <https://editorialcepe.es/wp-content/uploads/2010/12/9788478691753.pdf>
- González Rodríguez, C. (2002, Junio). La actividad motriz del niño y la niña de 5 y 6 años. *Efdeportes.com*, 49. Recuperado de: <https://www.efdeportes.com/efd49/am56.htm>
- González Sancho, J. (2018). La psicomotricidad: evolución histórica, concepto y cómo se concibe hoy en día. Visión actual de dos maestras de Educación Infantil en Segovia. Recuperado de: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/30727/TFG-B.1183.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Johnson, D. W., Johnson, R. T. y Holubec, E. J. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Paidós.

- Lavega, P. (2007). El juego motor y la pedagogía de las conductas motrices. *Revista Conexões*, 5(1), 27-41. Recuperado de: <http://fefnet178.fef.unicamp.br/ojs/index.php/fef/article/view/37>
- Le Boulch, J. (1987). *La Educación Psicomotriz en la escuela primaria*. Paidós. Barcelona.
- Llorca Llinares, M. (2003). La psicomotricidad como propuesta de intervención educativa (1ª parte). *Entre líneas: revista especializada en psicomotricidad*, (14), 6-13 Recuperado de: <https://psicomotricitatgirona.files.wordpress.com/2013/05/psicomotricidad-como-propuesta-de-intervencio3b3n-educativa-miguel-llorca.pdf>
- López Chamorro, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 1(3), 19-37. Recuperado de: <https://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2017/11/JuegoEIP.pdf>
- Montero Herrera, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una Revisión de la Literatura. *Pensamiento Matemático*, 7(1), 75-92. Recuperado de: <file:///C:/Users/usuario/Downloads/Dialnet-AplicacionDeJuegosDidacticosComoMetodologiaDeEnsen-6000065.pdf>
- Montero Meneses, M. y Monge Alvarado, M. Á. (2001). El juego en los niños: un enfoque teórico. *Revista educación*, 25(2), 113-124. Recuperado de: <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/3585/3494>
- Navarro Adelantado, V. (2002). *El afán de jugar. Teoría y práctica de los juegos motores*. Barcelona: Inde.
- ONU: Asamblea General, Declaración Universal de Derechos Humanos, 10 Diciembre 1948, 217 A (III). Recuperado de: <https://www.codhey.org/sites/all/documentos/Doctos/Transparencia/DecUnivDH.pdf>
- Orden de 10 de marzo de 2008, del Departamento de Educación, Cultura y Deporte por la que se amplía la orden de 15 de noviembre de 2007. Boletín Oficial de Aragón, núm. 43, de 14 de abril de 2008, pp. 4943-4974.

- Pacheco Montesdeoca, G. (2015). *Psicomotricidad en Eeducación Inicial*. Quito, Ecuador.
Recuperado de: <http://educa.minedu.gob.bo/assets/uploads/files/cont/esfm/esfm22-b5ny.pdf>
- Quirós Pérez, V. y Arráez Martínez, J. M. (2015). Juego y psicomotricidad. Propuesta y análisis de un programa de trabajo (Segunda parte). *Retos*, 9, 23- 31.
<https://doi.org/10.47197/retos.v0i9.35055>
- Rael Fuster, M. (2009). El juego en el aprendizaje. *Innovación y Experiencias Educativas*, 1-12.
Recuperado de: https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Nu_mero_15/ISABEL_Rael_2.pdf
- Rafael Linares, A. (2007). *Desarrollo Cognitivo: Las Teorías de Piaget y de Vygotsky*.
Recuperado de: http://www.paidopsiquiatria.cat/FILES/TEORIAS_DESARROLLO_COGNITIVO_0.PDF
- Real Academia Española. (2014). *Diccionario de la lengua española* (23a ed.).
- Reina Ruiz, C. (2009). El juego infantil. *Cultura y Educación: Culture and Education*, 1, 71-76.
Recuperado de: https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Nu_mero_15/CRISTINA_REINA_1.pdf
- Rigal, R. (2006). *Educación motriz y educación psicomotriz en Preescolar y Primaria*. España: INDE.
- Rosera, M. A., Forcadell, X., Martínez, L., Pla, G. y Porta, F. (2017). *Psicomotricidad educativa: avanzando paso a paso*.
- Useda, C. (2010). Jugando, muevo todo mi cuerpo. *Innovación y experiencias didácticas educativas*.
Recuperado de: https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Nu_mero_37/CRISTINA_ALONSO_1.pdf

Valdés, C. A. y Flórez, J. A. (1996). *El niño ante el hospital: programas para reducir la ansiedad hospitalaria*. Asturias: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Oviedo

Vargas Caicedo, C. J. (2015). El juego en el aprendizaje. *Revista Vinculando*. Recuperado de: <https://vinculando.org/educacion/juego-en-aprendizaje.html>

Wallon, H. (1977). *Evolución psicológica del niño*.

Zapata, O. (1990). *El Aprendizaje por el Juego en la Etapa Maternal y Pre-Escolar*. México: Editorial Pax.

ANEXOS

2021

septiembre						
L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

octubre						
L	M	X	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

noviembre						
L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

diciembre						
L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

2022

enero						
L	M	X	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

febrero						
L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28					

marzo						
L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

abril						
L	M	X	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

mayo						
L	M	X	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

junio						
L	M	X	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

Anexo 1. Imagen ubicando la unidad didáctica en el curso 2020 – 2021

Registro anecdótico

Nombre del niño(a): _____

Fecha: _____

Materia: _____

Actividad: _____

Descripción de la situación	Análisis

Anexo 2. Modelo de registro anecdótico.

	SI	NO
Se ha tenido en cuenta la diversidad del alumnado en cuanto a las capacidades, niveles cognitivos, ritmos y estilos de aprendizaje.		
Las tareas suponen un reto cognitivo adecuado para los estudiantes.		
Se ha intentado vincular y establecer relaciones los conocimientos nuevos con los previos.		
Se han propuesto problemas de complejidad adecuadas a su edad.		
Se han incorporado y utilizado herramientas digitales en las tareas propuestas.		

Se han utilizado recursos materiales y tecnológicos variados para hacer las tareas más comprensibles y significativas.		
Las tareas tienen una estructura cooperativa.		
Los equipos o grupos son heterogéneos.		
Se ha facilitado la autonomía.		
Se proporciona un clima de aula libre y motivadora		
Se han realizado modificaciones cuando ha sido necesario.		
Se han utilizado herramientas de evacuación a lo largo de cada tarea.		
Las tareas propuestas eran productivas.		
Las actividades han sido variadas y novedosas.		
Se ha motivado a los alumnos.		
Al implicar el juego y la motricidad los aprendizajes han sido más significativos.		

Anexo 3. Tabla de autoevaluación docente.

Yo en el cole cuento: uno, dos,
tres..., pero hay un señor que
cuenta al revés: tres, dos, uno...,
y que dice ¡despegue!

¿QUÉ ES?

Anexo 4. Adivinanza de un astronauta primera sesión.



Anexo 5. Proyector luz led del espacio.



Anexo 6. Suma para averiguar la primera cifra del número secreto.

	Alumno 1	Alumno 2	Alumno 3	...	Alumno 18
Conoce el oficio de astronauta					
Experimenta como es la vida en el espacio					
Amplia su imaginación y creatividad mediante el juego simbólico					
OBSERVACIONES					
La tabla se rellenará con las siglas C (conseguido), NC (no conseguido) o EP (en proceso).					

Anexo 7. Tabla de evolución primera sesión.

Doy calorcito
y soy redondito.
Salgo prontito
y tarde me escondo.
¿QUÉ SOY?

Anexo 8. Adivinanza del Sol segunda sesión.

$$14 - 7 = \square$$

Anexo 9. Resta para averiguar la segunda cifra del número secreto.

	Alumno 1	Alumno 2	Alumno 3	...	Alumno 18
Descubre la importancia del Sol					
Desarrolla la lateralidad diferenciando derecha e izquierda					
OBSERVACIONES					
La tabla se rellenará con las siglas C (conseguido), NC (no conseguido) o EP (en proceso).					

Anexo 10. Tabla de evolución segunda sesión.

¿Quién será, quién será...
que de día se acuesta
y de noche saldrá?

Anexo 11. Adivinanza de la Luna tercera sesión.



Anexo 12. Representación de las fases de la Luna.



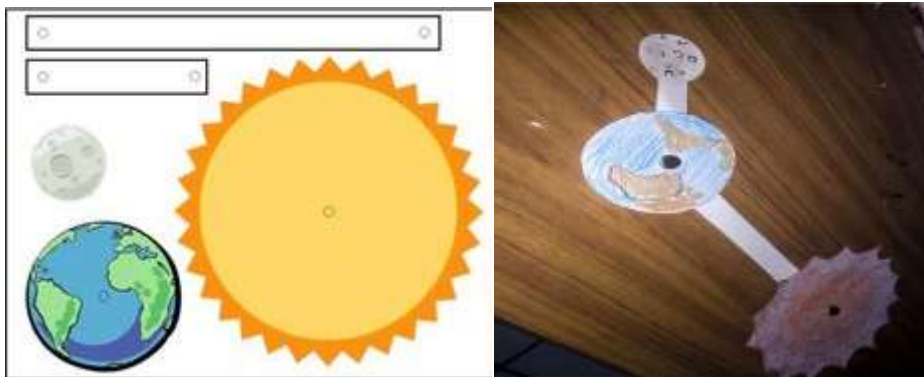
Anexo 13. Suma para averiguar la tercera cifra del número secreto.

	Alumno 1	Alumno 2	Alumno 3	...	Alumno 18
Sabe que la Luna es un satélite de la Tierra					
Conoce las 4 fases de la Luna					
OBSERVACIONES					
La tabla se rellenará con las siglas C (conseguido), NC (no conseguido) o EP (en proceso).					

Anexo 14. Tabla de evolución tercera sesión.

Soy una bola grande,
que gira constantemente.
Dentro de mi hay agua, tierra y vida.
¿QUÉ SOY?

Anexo 15. Adivinanza de la Tierra cuarta sesión.



Anexo 16. Manualidad de los movimientos de rotación y traslación de la Tierra.



Anexo 17. Resta para averiguar la cuarta cifra del número secreto.

	Alumno 1	Alumno 2	Alumno 3	...	Alumno 18
Conoce los movimientos de rotación y traslación y lo que estos conllevan					
Se organiza y estructura espacialmente					
Maneja correctamente las tijeras					
OBSERVACIONES					
La tabla se rellenará con las siglas C (conseguido), NC (no conseguido) o EP (en proceso).					

Anexo 18. Tabla de evolución cuarta sesión.

Somos 8,
formamos parte del Sistema Solar
y por el espacio salimos a pasear.
¿QUIÉNES SON?

Anexo 19. Adivinanza de los planetas quinta sesión.



Anexo 20. Maqueta Sistema Solar.



Anexo 21. Suma para averiguar la quinta cifra del número secreto.

	Alumno 1	Alumno 2	Alumno 3	...	Alumno 18
Reconoce los 8 planetas y alguna característica destacable de cada uno					
Ejercita la memoria de trabajo					
OBSERVACIONES					
La tabla se rellenará con las siglas C (conseguido), NC (no conseguido) o EP (en proceso).					

Anexo 22. Tabla de evolución quinta sesión.

	Alumno 1	Alumno 2	Alumno 3	...	Alumno 18
Participa de forma activa tanto en el cuento motor como en el juego					
OBSERVACIONES					
La tabla se rellenará con las siglas C (conseguido), NC (no conseguido) o EP (en proceso).					

Anexo 23. Tabla de evolución sexta sesión.