



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN DE SORIA

Grado en Educación Primaria

TRABAJO FIN DE GRADO

**LA ENSEÑANZA Y EL
APRENDIZAJE DE LA
LENGUA A TRAVÉS DEL
JUEGO**

Presentado por: Myriam Borobio Muela

Tutelado por: Elena Jiménez García

Soria, 12 de julio de 2017



RESUMEN

Este Trabajo Fin de Grado (TFG) está basado en el juego y su importancia dentro de la educación de los niños. A través de diferentes definiciones y teorías propuestas por distintos autores e investigadores, podemos ver que el juego es una actividad fundamental y esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Gracias al juego, los niños fomentan su socialización con el resto de compañeros, obtienen un mayor grado de autonomía personal y de toma de decisiones, mejora su creatividad e imaginación y uno de los aspectos más importantes de este fenómeno es que ayuda a que los alumnos busquen soluciones a los problemas por ellos mismos.

Después incluiré una serie de actividades que se pueden llevar a cabo en las aulas de los centros escolares. La mayoría de ellas las he puesto en práctica durante mi estancia en el colegio "CEIP Las Pedrizas" (Soria), por lo que son reales tanto ellas como sus resultados.

Finalmente concluiré expresando mi opinión acerca del tema estudiado durante todo el trabajo.

PALABRAS CLAVE

Juego, creatividad, imaginación, sociabilización, resolución de problemas, autonomía personal, innovación.

ABSTRACT

This work end of degree is based on the game and his importance inside the education of the children. Through different definitions and theories proposed by different authors and researchers we can see that play is a fundamental and essential activity in the teaching-learning process. Thanks to the game, children promote their socialization with other people, gain a greater degree of personal autonomy and decision making, improves their creativity and imagination and one of the most important aspects of this phenomenon is that it helps students seek solutions to problems themselves.

Finally, I will include a series of activities that can be carried out in school classrooms. Most of them I have put into practice during my stay in the school "CEIP Las Pedrizas" (Soria), so they are real both them and their results.

Finally I will conclude by expressing my opinion on the subject studied throughout the work.

KEY WORDS

Game, creativity, imagination, socialization, problem resolution, personal autonomy, innovation.

ÍNDICE

RESUMEN	2
INTRODUCCIÓN	6
OBJETIVOS	7
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	8
EL JUEGO EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN PRIMARIA	8
• CONCEPTO DE JUEGO	8
• PRINCIPALES TEORÍAS SOBRE EL JUEGO	10
• EL MODELO COGNITIVO: LA TEORÍA DE PIAGET	12
• EL MODELO SOCIOCULTURAL SOBRE LOS JUEGOS: LA TEORÍA DE VYGOTSKY	14
• CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS	15
• LA EDUCACIÓN Y EL JUEGO	17
• EL ROL DEL PROFESOR EN EL JUEGO	19
PROPUESTA DIDÁCTICA	23
METODOLOGÍA	23
CONTEXTO ESCOLAR Y ALUMNOS	23
OBJETIVOS	24
• CONTENIDOS	24
• COMPETENCIAS	25
MATERIAL	26
• ORGANIZACIÓN DE LA CLASE	26
ACTIVIDADES	27
• ACTIVIDAD 1: “INVENTANDO UNA VERDURA”	27
• ACTIVIDAD 2: “PALABRAS POLISÉMICAS”	27
• ACTIVIDAD 3: SUSTANTIVOS ENCADENADOS	28
• ACTIVIDAD 4: REFRANES Y ADIVINANZAS REVOLTOSOS	29
• ACTIVIDAD 5: “EL CUENTO DE LAS PALABRAS AL AZAR”	29
• ACTIVIDAD 6: PASAPALABRA	30

CONCLUSIONES..... 34
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS 36

INTRODUCCIÓN

Este trabajo de fin de grado surge del estudio de estos términos durante la carrera, pero sobre todo durante todo el año. Además también viene de la observación del Practicum realizado en el centro escolar. Normalmente, cuando a los alumnos les explicas un juego y saben que van a trabajar con ello siempre están muy atentos y su forma de trabajo suele mejorar. Al gustarles esta forma de trabajar hace que los contenidos que se trabajen se adquieran y se aprendan mejor. Con este tema pretendo demostrar la necesidad del aprendizaje de la Lengua, la importancia del juego y la influencia que ejerce en los alumnos.

Una de las razones de la elección del tema es porque en un buen aprendizaje es necesario la presencia del juego, porque desarrolla su creatividad y facilita la adquisición de los conceptos.

También lo he escogido porque considero que es una forma que normalmente a los alumnos les gusta y les llama mucho la atención, ya que se sale de la rutina del libro de texto. Pienso que es muy importante utilizar diferentes métodos para motivar al alumnado y evitar que deje de prestar atención.

Creo que es trascendental que, desde pequeños, se fomente la investigación y que sean los alumnos por ellos mismos los que a través de la realización de diferentes actividades descubran y aprendan los contenidos que han de adquirir.

Por todo ello concibo tanto al juego como a la creatividad dos factores fundamentales a la hora de aprender durante toda la etapa de la educación primaria, sobre todo en los primeros cursos.

La asignatura de Lengua Castellana y Literatura es una de las más importantes en la formación del alumnado, por lo que hay que trabajarla de manera correcta y haciendo ver a los alumnos que es necesario su aprendizaje. Por ello, creo conveniente el uso del juego y de diferentes técnicas en las que sean los propios alumnos los que vayan construyendo su aprendizaje, ya que es una de las mejores maneras para asegurarte que han adquirido los conocimientos de forma correcta. Desde mi experiencia tanto de alumna como de futura profesora he podido comprobar que el juego es una herramienta muy útil en el aprendizaje y que debe estar presente en los alumnos.

OBJETIVOS

Los objetivos que con este trabajo fin de grado se pretenden conseguir son los siguientes:

- ❖ Conocer la importancia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos.
- ❖ Usar metodologías innovadoras para la enseñanza de la Lengua Castellana y la Literatura.
- ❖ Desarrollar una propuesta didáctica enfocada al tema elegido para el trabajo de fin de grado.
- ❖ Buscar propuestas que lleven a la mejora del aprendizaje de dicha asignatura.
- ❖ Fomentar la investigación en el alumnado y el aprendizaje por ellos mismos a través de la búsqueda de información y el contraste en diferentes situaciones y contextos.
- ❖ Reflexionar sobre mi propuesta y buscar alternativas y soluciones para mejorar los posibles problemas que puedan surgir a la hora de desarrollar una sesión.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

EL JUEGO EN LA ETAPA DE EDUCACIÓN PRIMARIA

- **CONCEPTO DE JUEGO**

El juego es una de las actividades que más presentes están en la vida de todos los seres humanos. Normalmente, cuando hablamos de él, lo asociamos con la infancia, pero no es realmente así, ya que está se desarrolla a lo largo de todas nuestras vidas, desde que nacemos hasta los últimos años de ancianidad.

Habitualmente, el juego está íntimamente relacionado con la diversión y el entretenimiento, ya que se realiza con ese objetivo y es visto de una manera completamente diferente a la actividad laboral o, en este caso, a las clases que imparten los profesores a sus alumnos. Además de ello, se trata de actividades que en su mayoría son evaluadas de manera muy positiva. Conseguir desarrollar de manera adecuada un juego produce en el alumno un elevado grado de satisfacción, lo que posteriormente le ayudará a comprender los contenidos que se relacionen con él.

Gracias al desarrollo de ejercicios de este tipo, los alumnos consiguen un mayor grado de sociabilización ya que están en continuo contacto con el resto de sus compañeros, lo que también les favorece a la hora de adquirir valores y normas de conducta.

Otro de los aspectos positivos del juego es la capacidad que los alumnos logran para buscar soluciones y resolver de manera pacífica los problemas que vayan surgiendo en todo su progreso, por lo que también están trabajando el desarrollo de la personalidad para tomar decisiones o dar sus propias opiniones con respeto al tema tratado.

Durante el pasado siglo, el juego ha sido objeto de estudio y análisis. Como resultado de los trabajos realizados se han desarrollado ciertas aproximaciones que conocemos como “teorías del juego”. Se trata de modelos que explican y responden a una serie de interrogantes surgidos en torno a diferentes fenómenos que están relacionados con el juego. Estos estudios señalan que no hay una definición exacta para juego, porque cada uno lo considera de una manera. Una de las que más se acerca es la aportada por Huizinga en su libro “Homo Ludens”, 1938:

Johan Huizinga (1938): El juego es una acción que se desarrolla dentro de ciertos límites de lugar, de tiempo y de voluntad, siguiendo ciertas reglas libremente consentidas, y por

fuera de lo que podría considerarse como de una utilidad o necesidad inmediata. Durante el juego reina el entusiasmo y la emotividad, ya sea que se trate de una simple fiesta, de un momento de diversión, o de una instancia más orientada a la competencia. La acción por momentos se acompaña de tensión, aunque también conlleva alegría y distensión. (p. 217).

El juego es un derecho reconocido en la Declaración de los Derechos del Niño, establecido por la Asamblea de la ONU el 30 de noviembre de 1959. Se encuentra definido en el principio 7, que dice: “El niño deberá disfrutar plenamente de juegos y recreaciones; la sociedad y las autoridades públicas se esforzaran por promover el goce de este derecho.”

Según la revista digital para profesionales de la enseñanza, en su artículo Temas para la educación (2010, p.1) encontramos definiciones sobre cómo conciben el juego diferentes autores.

Gimeno y Pérez (1989): un grupo de actividades a través del cual el individuo proyecta sus emociones y deseos, y a través del lenguaje manifiesta su personalidad. Según estos autores, las características del juego permiten al niño expresar lo que en la vida real no le es posible. El clima necesario ha de ser de libertad y ausencia de coacción.

"El niño es un ser humano bien diferenciado de los animales irracionales que vemos en el zoológico o el circo. Los niños son para ser educados, no adiestrados." (Freire, 1989).

Bruner (1984): el juego no es sólo juego infantil. Jugar, para el niño y para el adulto es una forma de utilizar la mente e incluso mejor, una actitud sobre cómo utilizar la mente. Es un marco en el que poner a prueba las cosas, un invernadero en el que poder combinar pensamiento, lenguaje y fantasía.

Para los maestros, el juego es una actividad que debemos conocer y reflexionar, ya que nos ayuda a desarrollar de una manera más positiva y eficaz nuestro trabajo realizado en el aula. Tanto los pedagogos como los psicólogos insisten en que favorecen el desarrollo del niño. Consideran que, mediante ellos, los alumnos logran entrar en contacto con el mundo y viven una serie de experiencias de forma confortable y amena. Jugar es un medio por el cual se consigue que los niños investiguen, experimenten, conozcan, creen, descubran, se diviertan. Al alcanzar todo lo anterior citado a los alumnos les surgen

ilusiones, fantasías, inquietudes, conceptos que todos necesitan para alcanzar y transformarse con el paso del tiempo en una persona adulta.

Los niños están en una etapa de suma importancia y cualquier suceso mal liquidado puede incidirles en su futuro. Por ello, es de gran interés prestarles la máxima atención en los primeros años. El juego es una actividad muy significativa para adquirir determinados aspectos que son básicos para la vida, por ello se determina que son fundamentales en su formación.

Una frase en la que me he fijado ha sido la siguiente:

El niño es un ser humano bien diferenciado de los animales irracionales que vemos en el zoológico o el circo. Los niños son para ser educados, no adiestrados. (Freire, 1989).

La anterior frase citada me ha llamado la atención porque, al investigar y leer diferentes artículos, he visto cómo se compara el juego de los niños con el de los animales. Como nos indica arriba Freire, los animales deben ser adiestrados, y es por ello que se utilizan juegos para conseguirlo. En cambio, los niños no deben ser adiestrados, sino educados, y ello se consigue a medida que van pasando los años, van creciendo y entran en la vida adulta. Tanto en los colegios como en sus propias casas, los niños van aprendiendo de todo aquello que ven, y los juegos es una buena manera de lograrlo, ya que como he explicado al principio del apartado, los niños juegan para lograr la diversión, para evadirse de las cosas que no les gustan, para aprender. Además, el juego tiene una gran capacidad de retención de contenidos, motivo por el cual los niños aprenden jugando desde sus primeros días.

• PRINCIPALES TEORÍAS SOBRE EL JUEGO

Según el artículo “El juego infantil, su estudio y cómo abordarlo”, publicado por M. Ángeles Redondo González (2008, p. 2-6), el primer psicólogo en manifestar una teoría sobre el juego fue Spencer (1855), en su Principio de Psicología. Percibe el juego como si fuera una forma de liberar toda aquella energía que nos desborda de una manera en la que la diversión y el ocio son elementos fundamentales. En un principio se juega con el objetivo de cumplir dichos elementos, para después, con el tiempo, ir adquiriendo conceptos cada vez más abstractos y complicados. Por ello, los niños cuando juegan,

gritan, saltan, ríen, se divierten con la meta de desahogarse y eliminar toda aquella energía que inunda.

Años más tarde, Groos (1901) consideró al juego como una forma que beneficia o favorece la investigación psicológica y que, además, ejerce un papel fundamental que influye de manera directa en el desarrollo del pensamiento del niño.

Elaboró una teoría que lleva por nombre Teoría del pre-ejercicio, fundamentada en la necesidad de desempeñar tareas y habilidades que el niño utilizará y empleará después, con el paso de los años, cuando sea adulto. Por lo que explica, el juego se usa como una actividad para ejercitar y guiar a los niños que precede al futuro. Este autor, considera que la infancia es una etapa de las más importantes de la vida de las personas y, que se basa, en un tiempo de ejercicio previo. Es por esto que, desde muy temprano jugamos para aprender e ir adquiriendo diferentes conceptos que más tarde emplearemos.

Su teoría está basada en los estudios de Darwin, en la que se establece que las personas actúan mejor sobre las actividades adaptadas que a las que van cambiando continuamente. Por ello Karl indica que, el juego es una preparación de los niños para la vida adulta, ya que desarrolla un conjunto de funciones que, posteriormente, utilizará para completar con éxito las actividades que se le vayan planteando. Para Groos, el juego anticipa a las actividades o ejercicios que los niños necesitan para alcanzar la madurez a medida que vayan pasando los años. Lo clasifica como un ejercicio preparatorio, ya que aparte de aprender prepara al alumno para los cursos posteriores.

Junto a esta teoría ya mencionada, Karl propone otra basada en la “función simbólica”. Defiende que, el juego es intuitivo y en él, los niños ejercen diferentes papeles o roles, teniendo en cuenta la actividad que estén haciendo. Se verán muy influenciados por estas acciones en el futuro y probablemente, muchas de ellas las le ven a cabo cuando sean adultos. Un ejemplo de ello es cuando, los niños juegan con una muñeca y la tratan como si fuera su hija. La forma de hacerlo seguramente la repetirá cuando tenga sus propios hijos. Otro ejemplo muy típico viene a ayudar o a definir su futuro laboral. Muchos niños están toda su infancia jugando prácticamente a lo mismo, lo que en un futuro les puede condicionar y se dan muchos casos que a la hora de elegir estudios se van por lo practicado durante su niñez y lo que en realidad les gusta.

Si seguimos años adelante, nos encontramos con Buytendijk (1993) y Buhler (1931). Ambos proyectaron la teoría que conocemos como Teoría de la inmadurez general del

niño. Ésta está basada, como las anteriores, en los años de infancia, donde la madurez es el elemento más presente. El juego explica las actitudes trágicas que expresan los niños y las actuaciones que no tienen una finalidad determinada. A través de ellos, esas intenciones indeterminadas se van convirtiendo en acciones que cada vez cobran más sentido y es lo que permite avanzar en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por último, nos encontramos a Winnicott (1979). Su teoría, está basada en la elección del juego, y nos dice que viene determinada por la cercanía del niño a diferentes figuras y objetos, sobre las que se siente o se ha sentido identificado debido a algún motivo. Esto explica la razón por la que los niños, en la mayoría de las ocasiones, siempre eligen el mismo elemento y normalmente juegan a lo mismo.

• EL MODELO COGNITIVO: LA TEORÍA DE PIAGET

Jean Piaget, es considerado como el padre de la epistemología y, además, famoso por sus estudios acerca de la infancia y su teoría constructivista del desarrollo de la inteligencia.

Para el psicólogo, el juego una parte de la inteligencia que el niño posee, y que representa su asimilación de conceptos a lo largo de su vida. Este tipo de actividades muestra la manera que hace que el niño sea partícipe del medio que le rodea, comprenderlo y asimilar mejor la realidad. De esta manera, consigue que su desarrollo se divida en cuatro etapas, que más tarde explicaré, donde el niño a medida que va creciendo las va sobrepasando hasta convertirse en un ser social adulto.

Según Pedro González Núñez (2016) en una investigación sobre este autor, Jean Piaget el investigador que nos enseñó todo sobre los niños, explica que Piaget dice:

Cuando le enseñas a un niño algo, le quitas para siempre su oportunidad de descubrirlo por sí mismo.

Este autor defiende la teoría del aprendizaje por descubrimiento, donde los propios niños sean los que a través de investigar y buscar en diferentes fuentes lleguen a las conclusiones por ellos mismos, sin que el profesor se las tenga que desvelar. Es por ello la importancia que le da al juego, ya que gracias a él los niños aprenden de una manera autónoma. Mantiene que el juego en un niño supone la búsqueda y la exploración y, que el objetivo fundamental de jugar es divertirse y aprender de una manera entretenida y distinta a las demás.

Considero que esta frase es muy adecuada ya que, los niños aprenden y retienen la información mucho más cuando son ellos los que la han encontrado que cuando cualquier otra persona se los muestra. En las escuelas de la actualidad, se debe fomentar este tipo de aprendizaje ya que es muy beneficioso y duradero para los niños, porque lo que aprenden ellos mismos aparte de gustarles más se les queda mejor y siempre lo recuerdan con gran entusiasmo

La teoría de Piaget se centró sobre todo en el conocimiento, en cómo los niños llegan a él y, prestando menos atención a las emociones y motivaciones de los niños. El eje central de su teoría se basa en una inteligencia que, adopta diferentes cambios a medida que la persona se va desarrollando. Es por ello que, establece cuatro etapas, que van creciendo a medida que el niño se hace más mayor. Cada una de ellas supone un paso más a la anterior, y se considera que un alumno cambia de etapa cuando ha logrado todos los conocimientos de ella. También nos explica que, aunque se cambie de etapa, siempre se puede volver a conceptos o contenidos de la anterior, tanto para mejorar como aprender nuevos. Éstas son:

- i. La etapa sensomotriz o sensorio-motriz que se desarrolla desde el nacimiento del bebé hasta los dos años.
- ii. La etapa preoperativa tiene lugar de los dos a los seis años de edad.
- iii. La etapa operativa o de operaciones concretas va de los seis años hasta los once.
- iv. La etapa de las operaciones formales se extiende de los doce años en adelante.

La primera etapa está caracterizada por los límites de los niños, ya que al ser tan pequeños no pueden entender y representar el mundo de una manera más precisa. El niño aprende sobre todo a través de la manipulación constante de los objetos.

Ya en la segunda etapa el niño ha crecido y, la forma de representar el mundo es más a su manera, es decir, a través de juegos, imágenes, dibujos...y elabora sus ideas creyendo en ellas.

La tercera etapa o la etapa de las operaciones concretas el niño ya es capaz de asimilar un conjunto de procesos, aunque la comprensión de las cosas aún depende de muchos factores. En esta etapa el niño ya es capaz de clasificar diferentes objetos.

Es en la última etapa donde las personas entran en un proceso de operaciones formales, es decir, es el momento en el que se alcanza la capacidad de razonar y de elaborar hipótesis.

Para Piaget el desarrollo del niño lo identifica con la madurez que posee y las experiencias a lo largo de su vida.

- **EL MODELO SOCIOCULTURAL SOBRE LOS JUEGOS: LA TEORÍA DE VYGOTSKY**

Lev Semyónovich Vygotski era uno de los psicólogos más destacados de las teorías de la psicología del desarrollo.

Para él, el juego brota de la necesidad de mostrar el contacto con los demás y de conseguir la sociabilización entre los alumnos ya que, normalmente, en un juego interactúa más de una persona. Cree que con el juego se representan secuencias muy curiosas que van más allá de las intuiciones y pensamientos individuales.

Según Vygotski hay dos líneas en la evolución de las personas que conviven en el ser humano, por un lado la biológica, es decir, la conservación y reproducción de la especie y, por otro, la sociocultural, consistente en la integración de una cultura y un grupo social.

El psicólogo ruso considera que el sentimiento lúdico de los niños viene dado por los elementos socioculturales que le rodean.

Como muestra Tomás de Andrés Tripero en el artículo, Vygotsky y su teoría constructivista del juego, publicado en la revista E-Innova BUCM (2015) determina que Vygotsky dice:

El juego es una realidad cambiante y sobre todo impulsora del desarrollo mental del niño. (1896-1934)

Este autor concluye su teoría considerando al juego como una actividad social que se forma a través de la cooperación entre diferentes niños, en la que se desarrollan determinados roles. Para él, el juego es una vía que favorece a la vez que fomenta que los alumnos se sociabilicen y, valora mucho el trabajo en grupo donde los niños han de tomar decisiones y ponerse de acuerdo entre todos ellos para encontrar la solución más adecuada y acertada. En los juegos de los primeros años de vida, destaca la facilidad que los niños

tienen para transformar objetos, lo que indica una gran imaginación y creatividad por parte de ellos. Los significados que adquieren dichos objetos pueden ser dados por el entorno que les rodea o los gustos que tienen sobre determinadas cosas.

• CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

Según la autora Esther Hervas Anguita, en uno de sus artículos, “Importancia del juego en primaria” afirma que Jean Piaget a lo largo de sus teorías (1932, 1945, 1966) clasifica los juegos en cuatro bloques: el juego motor, el simbólico, el de reglas y el de construcción. Cada uno de los tres primeros se corresponde con las etapas descritas anteriormente en su teoría.

El juego motor se orienta a los primeros años de vida del niño, donde su interés y sus ganas por descubrir cosas es muy alto. Los niños tienen mucha curiosidad por saber hacer cosas nuevas y por aprenderlas. Es por ello que en este tipo de juego está muy presente la observación, ya que a partir de ella los alumnos asimilan gran cantidad de conceptos. Se trata de actividades que, en un principio los niños son capaces de conseguir, por lo que, cuando lo dominan rápidamente se suelen cansar de ello, ya que deja de llamarles la atención. Si, por el contrario, no logran obtener el resultado deseado puede llegar a causarles grandes frustraciones.

Un ejemplo es cuando aprenden a abrir y cerrar los cajones. El niño ve cómo lo hacen las personas de su alrededor y cuando puede intenta hacerlo. Lo repite las veces necesarias hasta aprenderlo y, cuando lo domina ya les aburre.

El juego simbólico es muy practicado también por los niños y fundamental en su desarrollo. Se basa en la representación de diferentes situaciones entendiendo que los personajes están presentes, es decir, es el juego que se basa en la imaginación, en el intercambio de roles...

Un ejemplo de ello es el juego de profesores y alumnos, en el que un niño se convierte en profesor y da clase a los demás. Entre ellos existe una relación en la que el profesor es el que manda y, en ese momento no se dan cuenta de que son amigos y que en verdad no son ni profesores ni alumnos, sino simplemente niños. Cuando eres pequeño tienes tanta imaginación que para cada persona un objeto nos puede representar una cosa u otra.

Otro de los ejemplos es la interpretación de los objetos que tenemos a nuestro alcance. Esther pone un ejemplo sobre ello: para los niños un palo puede representar diferentes cosas, ellos saben lo que es, pero en su imaginación lo pueden concebir como un caballo, una espada, una varita mágica, una espada....

El juego de reglas viene perfectamente definido en su nombre. Las reglas, es la parte más importante de este tipo de actividad. Normalmente, se desarrollan cuando los niños ya son un poco más mayores, ya que entender que hay que respetar unas reglas en muchos casos puede resultar complicado. Éstos piensan que solo se puede jugar de la manera que les han explicado y cumpliendo las reglas impuestas, pero no ven más allá, ya que se puede jugar de la misma manera pero estableciendo ellos mismos las normas.

Este tipo de juego está relacionado con la competitividad, ya que los niños solo se fijan en las normas y todos aquellos compañeros que no las cumplan ya no están desarrollando bien la actividad.

En muchas ocasiones, se puede dar el caso de que sean los propios alumnos los que impongan las normas del juego, por lo que fomentan su autonomía, el diálogo, la toma de decisiones y el llegar a un acuerdo que a todos les parezca el adecuado.

Según la revista electrónica internacional Glosas Didácticas, en un artículo titulado El juego en la enseñanza de ELE publicado por María José Labrador Piquer y Pascuala Morote Magán (2008, págs 75-77) dice que: “El Plan Curricular del Instituto Cervantes” (1994: págs 110-112) clasifica los juegos en dos tipos, por un lado los libres y por otro los regulados.

- Juegos de observación y memoria: se trata de aquellos en los que lo fundamental es, como el nombre indica, la observación y la memoria. Son considerados como específicos para trabajar con el léxico. Un ejemplo de ello es enseñar diferentes fotografías de objetos, después esconderlas y que los niños las recuerden y las describan.
- Juegos de deducción y lógica: este tipo de juegos están muy relacionados con la creatividad y con el pasado. Un ejemplo puede ser el juego creativo de los cuentos, en los que nos dan el principio o el final y hay que inventarnos el resto.
- Juegos con palabras: en ellos se trabaja con el léxico, la lingüística, así como también están presentes la motivación, la creatividad, el placer de ganar.... En este apartado se incluyen los tradicionales trabalenguas, adivinanzas, chistes, la

palabra encadenada, además de los planteados por Rodari en su *“Gramática de la Fantasía”*, entre los que nos encontramos *“El Binomio fantástico”* y *“La piedra en el estanque”*. Normalmente se realizan de manera oral para que todos los niños los escuchen, pero también se pueden hacer por escrito para trabajar diferentes aspectos de la ortografía.

Siguiendo este artículo, nos dice que el MCER (Marco común Europeo de referencia para las lenguas), en el capítulo 7 (p. 155-157), especifica la función que tienen las actividades en el proceso de enseñanza y aprendizaje y señala dos secciones: por un lado los usos lúdicos de la lengua y, por otro, los usos estéticos de la lengua. También destaca el uso de la lengua con finalidad lúdica, que desempeña un papel fundamental en su aprendizaje. Atendiendo a estos aspectos, clasifica los juegos de la siguiente manera:

“Juegos de lengua de carácter social”:

- Orales: el juego del veo veo, las palabras encadenadas, enumeraciones...
- Escritos: el ahorcado, descripciones, comparaciones...
- Audiovisuales: recursos para trabajar contenidos rellenando frases o textos, bingos con imágenes de palabras que se estén estudiando...
- Juegos de tablero: el parchís, el juego de la oca, las cartas...
- Mímica: como puede ser la representación de diferentes escenas de una película o un cuento.
- Juegos de actividades individuales: sopas de letras, crucigramas, trabalenguas, adivinanzas, juegos de televisión como pasapalabra.
- Juegos de palabras: noticias de los periódicos, grafitis, anuncios.

• LA EDUCACIÓN Y EL JUEGO

Atendiendo a los artículos “Importancia del juego en primaria”, escrito por Esther Hervás Anguita (2008, p. 11-12) y “El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje”, escrito por Eduardo Crespillo Álvarez (2010), ambos nos explican la importancia de estos dos componentes dentro del aprendizaje de los niños.

La educación y el juego son dos elementos que están muy ligados en la actualidad, aunque podemos decir que su origen en la escuela es relativamente reciente. Si comparamos la escuela tradicional con la actual, que es completamente innovadora en la mayoría de los

casos, podemos ver grandes diferencias. Si nos remontamos en los años, en la educación tradicional no existía el juego, sino que el proceso de enseñanza-aprendizaje era muy rígido y se basaba en escuchar y obedecer las órdenes que el profesor indicaba, siendo los alumnos personas pasivas y receptoras del mensaje que el profesor les transmitía mediante las explicaciones de los diferentes contenidos que iban adquiriendo. Los alumnos actuaban como máquinas, es decir, retenían lo que el profesor decía y su aprendizaje era completamente memorístico, que después demostraban en los exámenes. El juego solamente se situaba en el tiempo de descanso o recreo. Se trataba de una forma de aprender completamente distinta a la de ahora, ya que se estudiaba para superar las pruebas y después en muchos casos se olvidaba lo estudiado. Pero esto no ocurre en la escuela de hoy en día, ya que hay muchos más recursos para trabajar en el aula y se intenta conseguir el objetivo de que lo aprendido se retenga para toda la vida, lo que hace más fácil el aprender nuevas cosas. En cambio, en la actualidad, la Escuela Nueva ha dado un gran giro y nada tiene que ver con la anterior. Hoy en día, el juego tiene un papel elemental en la escuela y contribuye en gran manera al desarrollo del niño. Su implantación en el aula ha supuesto un gran avance y una innovación en la educación. Con el juego en el aula, el alumno es capaz de explorar y descubrir por él mismo el mundo que le rodea además de aprender a controlar su cuerpo y sus movimientos. Cuando el niño realiza un juego está aprendiendo de una manera diferente, divertida y sin ser consciente de que lo está haciendo y como consecuencia también mejora el lenguaje, ya que en todo momento lo está utilizando, y eso después nos puede favorecer a la hora de introducir nuevos contenidos. Gracias a ellos, los niños son capaces de resolver situaciones que en otro ambiente no lo serían y buscar soluciones a los problemas que se les vayan planteando. Es un método muy eficaz para utilizar en el aprendizaje por descubrimiento, lo que les aporta una gran capacidad de autonomía personal. Otro de los aspectos que se trabaja mucho es la sociabilización, debido a que los niños están en continuo contacto con el resto de sus compañeros porque normalmente los juegos no suelen ser individuales, sino que se realizan de manera colectiva, bien por parejas, por pequeños grupos o en gran grupo y se establecen multitud de conversaciones entre ellos. De esta manera, los niños establecen conversaciones con el resto de sus compañeros y entablan diferentes lazos de amistad o compañerismo. Con este tipo de actividades evitamos casos de acoso escolar o de rechazo hacia ciertas personas, ya que siempre se intenta que todos los niños trabajen y se relacionen con todos.

Con el juego también se trabaja la imaginación y la creatividad, dos elementos muy presentes en la educación de los niños, ya que la trabajan constantemente a la hora de inventarse cuentos, historias, oraciones, etc, y les mantiene en continua actividad y de una manera muy viva.

• EL ROL DEL PROFESOR EN EL JUEGO

Atendiendo al artículo El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje publicado por Eduardo Crespillo Álvarez (2010) puedo decir que el papel que desempeña un profesor dentro de un juego es de gran importancia. El docente debe seguir unos pasos y cumplir unas determinadas normas a la hora de ejercer su papel dentro del juego. En el rol del profesor destaca su cometido de ser un mero animador que introduzca la actividad y a los niños dentro del juego, por lo que se trata de una figura que nos guía y nos orienta en el proceso. El clima que debe crear ha de ser acogedor y motivados donde no exista una figura autoritaria que mande por encima de los demás. El profesor será un participante más que se dedica a ver y supervisar el trabajo de los alumnos con el objetivo de conseguir que los resultados sean lo más positivos posibles. Con este tipo de actividades, el profesor busca fomentar la creatividad, la imaginación, la comunicación, la participación y la motivación de todos los niños.

Los profesores han de atender a una serie de principios que le pueden ayudar en el desarrollo de un juego en un aula de educación primaria. Para ello debe conocer el juego a la perfección antes de exponerlo a sus alumnos. La explicación tiene que ser clara y concisa, dejando muy claro cómo sea de desarrollar y el resultado final que buscamos. Durante el desarrollo de la actividad, si vemos que todo funciona de manera correcta podemos introducir variaciones para conseguir que los niños no desconecten y sigan trabajando de esa manera. Si por el contrario, vemos a los niños cansados o la actividad se ha convertido en monótona nuestro deber es cambiar de ejercicio. Como ya hemos dicho, el profesor debe estar siempre disponible para sus alumnos y deberá involucrarse también en el juego. Además y, para acabar, el profesor se encargará de hacer protagonistas absolutos a sus alumnos y que sean ellos mismos los que resuelvan el problema y busquen la mejor manera de llegar a ella, fomentando totalmente el espíritu de autonomía de los niños.

Una vez expuesto el papel del profesor dentro de un juego hay que tener en cuenta que también tiene otras funciones, entre las que destaca la elección del juego, el espacio donde va a tener lugar, el material necesario y la duración de la actividad.

En primer lugar, el maestro debe elegir el juego, para después elegir un lugar, con un material adecuado y en un tiempo determinado. Elegir un juego u otro no es tarea fácil, ya que hay que tener en cuenta determinados aspectos como puede ser el nivel de la clase, la hora en la que se va a desarrollar el juego, etc. Además la actividad debe ser llamativa y motivadora con el objetivo de que los niños se concentren y disfruten haciéndola. Realizar este tipo de actividades en el aula normalmente da resultados muy positivos, ya que se trata de entretenimiento y cosas que no siempre se hacen durante las clases. Para elegir el juego adecuado también se debe tener en cuenta los contenidos que estén trabajando y estudiando en ese momento, ya que se trata de afianzarlos. No se puede trabajar con cosas nuevas porque a los niños les costaría y acabaría siendo una actividad con muy poca motivación. Los juegos también sirven muy bien como repaso de las cosas explicadas con anterioridad, ya que es una manera de refrescar la memoria y evitar que lo aprendido se olvide.

Después de elegir el juego, el profesor debe tener muy clara la selección del espacio donde se va a desarrollar. Éste debe permitir al alumno las mejores condiciones posibles y el ambiente tendrá que ser tranquilo, relajado, acogedor... El aula debe estar bien estructurada, es decir, el profesor se encargará de acomodarla como quiera para la realización del juego. Cuando llega el buen tiempo también debemos tener en cuenta que está el patio del colegio que es un buen espacio para poder llevar a cabo actividades al aire libre como gymkanas.

En cuanto al material que vamos a emplear en el juego deberá ser estudiado minuciosamente con anterioridad por el profesor, ya que debe controlarlo a la perfección para que cuando se lo explique a sus alumnos no se le presente ningún tipo de problema. Dichos materiales tienen que ser de fácil acceso y manejo para los niños, ya que de esta manera ahorrarán tiempo en la explicación y lo podrán dedicar al propio juego. Para seleccionarlos buscaremos que sean motivadores y que llamen la atención.

Otro de los puntos que el profesor debe tener en cuenta es el tiempo de duración del juego. Previamente a su realización debe estructurarlo y dividirlo para calcular lo que van a tardar sus alumnos y que les pueda dar tiempo a completarlo en el tiempo establecido. Si

los niños se disponen a hacerlo pero se acaba la clase y no lo han terminado puede causar enfados o desmotivaciones entre ellos, lo que generará rechazo en las siguientes actividades.

Uno de los aspectos más importantes que busca el profesor con los juegos es el desarrollo y el aprendizaje social entre todos sus alumnos, ya que con él los alumnos pueden intercambiar información, conocerse mejor y establecer nuevas conversaciones o amistades. Aunque en algunas ocasiones pasa todo lo contrario y surgen conflictos, peleas o enfrentamientos. Esto es parte del día a día y es un buen aspecto para hacer que los niños busquen soluciones por sí mismos, lo que les da un mayor grado de autonomía personal. El profesor solamente intervendrá si ve que los alumnos no son capaces de encontrar una solución y el conflicto se puede agravar.

Desde mi punto de vista considero que los juegos son un elemento fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje y en el desarrollo de los niños hacia una vida adulta, por lo que los profesores debemos ejercer de manera adecuada nuestro papel, ya que si les causa enfado o frustraciones puede ser que este tipo de actividades no funcionen en clase, produzcan rechazo y no se puedan realizar. Desde mi experiencia tanto de alumna como de futura profesora he comprobado que la actitud y el papel que desempeña el profesor es muy importante e influye de manera directa en el aprendizaje de nuestros alumnos. Los resultados serán mejores cuanto más cercano sea el profesor, ya que les da mucha confianza y los niños le llegan a ver como un amigo más. Al ser así consigue que los alumnos estén motivados, tengan muchas ganas de seguir aprendiendo y realicen con gran entusiasmo todo lo que se les propone. En cambio, si el profesor es una figura rígida, los alumnos se limitarán a obedecer y los resultados serán peores ya que ven a una persona que les sugiere respeto y en muchas ocasiones los alumnos no son capaces de decirle nada.

Para acabar incluiré una frase publicada por José Emiliano Palomero Pescador en la Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado (2012) que me ha llamado la atención:

Según Pauline Kergomard: El juego es el trabajo del niño, su oficio, su vida.

Si lo comparamos con las personas adultas, que se dedican a ejercer un oficio para poder vivir, los niños para aprender y poder llegar a la vida adulta necesitan una fuente que les enseñe. Ésta es el juego, con el que a través de él, día a día van aprendiendo y mejorando

su proceso de enseñanza-aprendizaje, lo que les llevará a alcanzar un gran desarrollo para, después, con el paso de los años, dedicarse a lo que les gusta y les apasiona.

Desde mi punto de vista, considero muy adecuada esta afirmación ya que para lograr un buen aprendizaje de los niños creo que el juego ha de estar muy presente en sus vidas, ya que es una forma diferente de aprender. A través del entretenimiento y la diversión, los niños nunca pierden las ganas de seguir conociendo y descubriendo nuevas cosas, por lo que deberíamos fomentar más la práctica del juego en los centros educativos. Los nuevos profesores tenemos que innovar y buscar una educación en la que los niños aprendan por gusto realizando diferentes tipos de actividades.

PROPUESTA DIDÁCTICA

A continuación expondré la parte práctica de mi trabajo de fin de grado. Se trata de una unidad didáctica basada en la realización de diferentes juegos dirigidos al tercer curso de Educación Primaria. La mayoría de ellos los he realizado durante el periodo de prácticas en un colegio “CEIP Las Pedrizas”, por lo que he podido comprobar cómo han salido y los resultados que he obtenido.

En primer lugar diré cómo es la clase donde los he llevado a cabo para después explicar la metodología que he empleado. Más tarde, detalladamente voy a explicar un poco cada actividad, incluyendo objetivos, competencias y criterios de evaluación. Para acabar expondré los resultados que he ido obteniendo y las conclusiones a las que he llegado después de su puesta en práctica.

METODOLOGÍA

A continuación, voy a hacer referencia a la metodología que llevaré a cabo en el desarrollo de las actividades prácticas propuestas para mi trabajo de fin de grado. Dentro de este apartado, incluiré en primer lugar el contexto escolar y los alumnos donde podré explicar el lugar donde se han llevado a cabo, el número de alumnos, sus edades y el curso al que pertenecen, para después seguir con los objetivos de cada una de las actividades y, para acabar, explicaré los materiales y procedimientos que se han utilizado.

Acabaré incluyendo los resultados obtenidos y las mejoras que he observado que se pueden llevar a cabo para obtener un mejor resultados en las actividades.

CONTEXTO ESCOLAR Y ALUMNOS

Las actividades que voy a desarrollar dentro de este trabajo han sido desarrolladas en su mayoría en un centro educativo, concretamente en CEIP Las Pedrizas (Soria). Durante el último año de la carrera, tuvimos una asignatura de creatividad en la que se nos enseñaron y realizamos diferentes juegos creativos. Modificándolos e inventándome unos nuevos los he llevado a la práctica en el colegio, ya que me parecieron muy interesantes y divertidos. Además, te hacen pensar bastante por lo que estás trabajando y aprendiendo a la vez, muchas veces sin darte cuenta, y eso es lo que concretamente les ha pasado a los

alumnos con los que lo he hecho, ya que al decir juego creativo todos tenían en la mente jugar y no hacer actividades que normalmente se desarrollan durante las horas dentro de las aulas.

La clase donde los he realizado era 3º, tanto el grupo A como el B. La primera clase estaba formada por 23 alumnos, de los cuales 9 eran chicos y 14 chicas. La segunda clase estaba formada por 24 alumnos, 11 chicos y 13 chicas. La edad de todos ellos oscila entre los 8 y los 9 años.

Dentro de ambas clases hay alumnado extranjero. Todos están bien integrados y no tienen ningún tipo de problema. En cuanto al proceso de enseñanza-aprendizaje sí que podemos ver alguna diferencia, ya que no todos tienen el mismo nivel. Hay niños que necesitan apoyo fuera del aula y salen una vez a la semana, pero todos siguen a la perfección el nivel de la clase.

OBJETIVOS

- ❖ Fomentar la imaginación y el pensamiento creativo entre los alumnos de la clase.
- ❖ Aprender a través de juegos y actividades diferentes a las diarias y a las propuestas en los libros de texto.
- ❖ Desarrollar actividades en diferentes agrupamientos: individual, por parejas, en pequeños grupos...
- ❖ Impulsar el trabajo cooperativo y las relaciones que se establecen entre los alumnos.
- ❖ Realizar pequeñas exposiciones al resto de compañeros para fomentar la exposición oral entre ellos.

• CONTENIDOS

En la unidad didáctica que voy a desarrollar se trabajan los siguientes apartados teniendo en cuenta la división de un tema en la asignatura de lengua castellana:

- Lectura comprensiva: recetas de cocina.
- Vocabulario: las palabras polisémicas.
- Gramática: los sustantivos.
- Ortografía: palabras que empiezan por “hie- y hue-“.

- Literatura: formación de cuentos.

En cada apartado voy a trabajar con un juego o actividad distinta para de esta manera incluir al final uno en el que se incluya todo lo estudiado durante la unidad didáctica.

• **COMPETENCIAS**

- **Competencia en comunicación lingüística:** lógicamente trabajamos esta competencia ya que nos hallamos en la asignatura de Lengua Castellana y Literatura y todo el rato tratamos términos y conceptos relacionados con ella.
- **Competencia digital:** al utilizar las nuevas tecnologías como bien pueden ser las tablets o la pizarra digital estamos empleando esta competencia.
- **Aprender a aprender:** esta competencia es común a cualquier tema que se quiera trabajar ya que continuamente estamos aprendiendo cosas nuevas y repasando algunas ya estudiadas.
- **Competencias sociales y cívicas:** la trabajamos a través de los grupos de trabajo que se forman para realizar las actividades, ya que durante todas las sesiones nos estamos relacionando con nuestros compañeros y, cumpliendo unas normas establecidas por el profesor para mejorar la convivencia en el aula, como bien pueden ser el no insultar, no gritar, escuchar a los demás...
- **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:** al trabajar en grupo siempre hay que tomar decisiones y aportar ideas por lo que debemos tener un cierto grado de iniciativa a la hora de por ejemplo dar nuestra opinión y debatir dentro del equipo sobre unos temas u otros. Por lo que esta competencia la trabajamos constantemente.

MATERIAL

El material empleado para la realización de las actividades propuestas ha sido muy sencillo, para ello hemos usado folios, cartulinas, bolígrafos, lapiceros, imágenes, las “tablets” y la pizarra digital.

A todos los niños les encanta trabajar con las tablets y lo hacen muy motivados, por lo que pienso que es un recurso que debemos introducir en el aula y utilizarlo, debido a que vivimos en un mundo completamente tecnológico.

Pero he de decir que el material fundamental ha sido la imaginación y la creatividad de cada uno de nuestros alumnos.

• ORGANIZACIÓN DE LA CLASE

Para la puesta en práctica de estos juegos he decidido utilizar todos los agrupamientos posibles. La mayoría de ellos son de manera grupal, ya que observando he llegado a la conclusión de que los alumnos aprender a trabajar de manera cooperativa, tienen que ponerse de acuerdo para saber lo que sirve y lo que no, deben llegar todos juntos a la búsqueda del resultado final, en definitiva, afianzan las relaciones entre ellos y trabajan de una manera que normalmente a todos les gusta más que hacerlo solos, aunque también hay excepciones como en todo, ya que alguno prefiere trabajar solo porque no le gusta el grupo. También he desarrollado alguna en parejas, en las que uno se puede asegurar más que las dos personas participen por igual, y por último, de manera individual, ya que también deben trabajar así porque cuando tienen que hacer un examen no van a tener a nadie que les pueda ayudar o dar ideas.

Todas las actividades se han desarrollado o bien por parejas o por grupos de cuatro, que es así como estaban distribuidos normalmente en clase. Es una buena forma ya que evita que haya discusiones y que se pierda mucho tiempo en la realización de los grupos y su colocación.

También hemos ido variando los componentes de los grupos de manera que solieran trabajar todos con todos, ya que cada poco tiempo los alumnos cambiaban de sitio y de compañeros.

ACTIVIDADES

Las actividades que a continuación voy a proponer son un total de ocho. Son muy variadas y tocan diferentes conceptos acerca de la asignatura de Lengua Castellana y Literatura que es la que estamos trabajando en este proyecto.

Se trata de un conjunto de actividades que buscar fomentar la creatividad a través de juegos. Con ellas los alumnos aprenden pasándoselo bien, de tal manera que es una forma diferente de aprender. Podríamos decir que es innovadora, ya que son actividades que se preparan y se inventan los profesores y no son las típicas que te puedes encontrar en los libros de texto.

En los siguientes apartados explicare brevemente cada una de ellas: en qué consisten, que se trabaja, la agrupación...

- **ACTIVIDAD 1: “INVENTANDO UNA VERDURA”**

Inventando una verdura es un juego creativo que consiste en, como su propio nombre indica, crean una nueva verdura, a la que deberán poner un nombre y hacer un dibujo para saber cómo es. Deberán explicar dónde crece, cómo crece, qué cuidados necesita...

Una vez realizado lo anterior deberán escribir una receta de cocina en la que la utilicen. Explicaran los ingredientes necesarios, así como las cantidades, escribirán todos los pasos de su preparación y para finalizar dibujaran el resultado del plato final.

Este juego se realizará en grupos de cuatro alumnos. Aunque todos deben tener la misma actividad, cada uno la escribirá en su cuaderno para poder tenerla y leerla cuantas veces quieran.

- **ACTIVIDAD 2: “PALABRAS POLISÉMICAS”**

Este ejercicio se desarrolla en pequeños grupos, formados por 3 o 4 personas. Se puede aprovechar la colocación de los alumnos, y si están sentados en grupos de 4 nos evitamos el tener que formar los grupos y así perdemos menos tiempo. A cada mesa se le reparte un folio boca abajo, en el que está escrita una palabra polisémica, es decir, que tiene más de un significado. Cuando todos los grupos tengan el folio lo darán a vuelta y entre todos deberán elaborar la mayor cantidad de definiciones que conozcan sobre dicha palabra.

El tiempo por palabra será de unos 5 minutos aproximadamente, y una vez que lo hayan acabado pasaremos los folios de mesas de manera que roten y al final todos los alumnos tengan todas las palabras. Un apunte para esta actividad es que no se pueden utilizar los diccionarios, tienen que ser todo definiciones de su propia cosecha.

Es por ello que les hacemos pensar, imaginar y entre todos deberán crear las definiciones de las palabras. Todos los miembros del grupo deberán tener la misma explicación, si no es así, la tarea no estará completa y el resultado no será del todo correcto. Es una manera de hacerles trabajar obligatoriamente en pequeños equipos, lo que facilita su socialización y favorecen las relaciones que se establecen entre ellos.

Una vez que todos los alumnos tienen las máximas definiciones de todas las palabras pasaremos a la corrección. Para ello, el profesor empezará preguntando a un grupo y después los demás tendrán la opción de completar la lista para aprender más posibles significados de las palabras.

Este ejercicio no es una competición, pero si será valorado más positivamente aquel grupo que consiga mayor cantidad de definiciones y donde la participación de los componentes del grupo sea parecida.

• **ACTIVIDAD 3: SUSTANTIVOS ENCADENADOS**

El juego se desarrollará por parejas. Cada uno de ellos tendrá una cartulina con un sustantivo escrito en ella. La actividad consiste en formar sustantivos con la última sílaba del anterior, así hasta no encontrar más por la dificultad que pueda surgir o llegar a un número máximo de palabras estipulado en 50. Cada alumno formará una nueva palabra y se irán intercambiando el turno, es decir, un sustantivo un niño y el siguiente otro, y así sucesivamente hasta conseguir terminar.

La palabra que los niños tendrán para comenzar en sus cartulinas será la misma, para evitar que una pueda ser más fácil que otra y así no causar enfados o malestar entre todos los compañeros. Ésta será “mesa”.

Deberán hacerlo de forma bonita, llamativa y vistosa, ya que después de acabarlo lo decoraran con dibujos y lo pintaran para posteriormente, una vez acabado, ponerlo en un rincón de la pared de la clase.

- **ACTIVIDAD 4: REFRANES Y ADIVINANZAS REVOLTOSOS**

La actividad será individual. Antes de empezar el juego, en la pizarra digital apuntaremos una lista de palabras que los alumnos irán elaborando con palabras que empiecen o contengan la partícula “hie-“o “hue-“. Además, ellos mismos averiguarán la regla ortográfica que ese tipo de palabras siguen. Una vez hecha la primera parte de la sesión pasaremos al juego, donde cada niño se inventará refranes, adivinanzas o juegos de palabras con las expuestas previamente. Tendrán total libertad y podrán poner todo lo que se les vaya ocurriendo y utilizarán también las palabras que quieran. Tendrán un tiempo límite de 15 minutos, para después leerlas y exponerlas al resto de la clase con el objetivo de que averigüen de qué palabras se trata.

Un ejemplo de ello puede ser el siguiente:

Vivo en el campo junto a una gran cantidad de frutas, verduras y hortalizas → Huerto

En invierno soy muy frío, pero en verano soy lo que más refresca y mejor sienta al cuerpo
→ Hielo

- **ACTIVIDAD 5: “EL CUENTO DE LAS PALABRAS AL AZAR”**

La actividad consiste en inventar un cuento. Por parejas eligen una palabra, que el profesor escribe en la pizarra digital. Una vez que todas las parejas la han dicho, los alumnos deben escribir una historia en la que aparezcan todas las palabras de la pizarra y formar un cuento que tenga sentido.

El objetivo es utilizar todas las palabras apuntadas y lograr formar una pequeña historia en la que la imaginación y la creatividad estén presentes. Normalmente a todos los niños les suele gustar hacer cuentos, ya que tienen mucha imaginación y facilidad para elaborarlos.

Para evaluar tendremos en cuenta el sentido, la utilización de todas las palabras y las faltas de ortografía.

Una vez realizados todos los cuentos los corregiremos y los leeremos en alto para que todos los alumnos los escuchen y puedan hacer anotaciones sobre si está bien redactado, si se entiende bien, si podríamos mejorar algo...

Al final, en un anexo incluiré uno de los cuentos realizados por dos alumnos.

• **ACTIVIDAD 6: PASAPALABRA**

Esta actividad está basada en el programa de televisión “Pasapalabra”. Para llevarlo al aula he pensado en realizar la última prueba del mismo, es decir, el roscos final, en el que se incluyan palabras estudiadas en este tema, pero también puede aparecer alguna de los temas anteriores a modo de repaso para que no se les olviden los conceptos adquiridos.

La manera de realizarlo será por parejas, para ello utilizaremos dos roscos. Un alumno se lo hará al otro y viceversa para que los dos lo puedan hacer. Cada uno de ellos apuntará los aciertos y los fallos que ha tenido.

Una vez que todos los alumnos lo haya completado haremos un recuento para dar un premio a los dos ganadores, uno por cada roscos. Ganará el niño o niña que más aciertos y menos fallos haya tenido.

A continuación, incluyo las palabras que los alumnos deberán averiguar para lograr completar los roscos:

ROSCO 1

A: nombre de la flor que sale en primavera y es de color rojo. **AMAPOLA**

B: lugar para sentarse o también sitio donde se guarda el dinero. **BANCO**

C: edificio en el que los niños y las niñas estudian, se divierten, juegan y aprenden.

COLEGIO

D: día de la semana posterior al sábado. **DOMINGO**

E: astro brillante que aparece en el cielo cuando es de noche. **ESTRELLA**

F: grupo de personas formado por un padre, una madre y todos sus hijos. **FAMILIA**

G: centro de educación donde van los niños antes de ir al colegio. **GUARDERÍA**

H: terreno situado al aire libre donde se cultivan verduras, frutas, hortalizas. **HUERTO**

I: estación del año que va desde diciembre hasta marzo. **INVIERNO**

J: elemento decorativo que se utiliza para colocar flores. JARRÓN

K: animal de pequeño tamaño parecido al oso que vive en Australia. KOALA

L: material escolar que sirve para escribir. LAPICERO

M: juguete infantil parecido a un bebé o parte del cuerpo situado entre la mano y el brazo. MUÑECA

N: época del año en la que se celebra Nochebuena, nochevieja y que vienen los reyes magos. NAVIDAD

Ñ: gran elevación del terreno. MONTAÑA

O: termina en o, cada uno de los elementos de color blanco que forman nuestro cuerpo. HUESO

P: lugar donde se compra y vende el pan. PANADERÍA

Q: alimento que se obtiene a partir de la leche. QUESO

R: animal de pequeño tamaño que visita a los niños cuando se les cae un diente. RATÓN

S: provincia de España a la que pertenecemos. SORIA

T: instrumento que usamos para comer. TENEDOR

U: contiene la u, alimento que obtenemos de las gallinas. HUEVO

V: prenda de vestir que se ponen las chicas. VESTIDO

X: instrumento de percusión que se toca con baquetas. XILÓFONO

Y: lugar donde vamos de vacaciones en verano en el que se encuentra el mar. PLAYA

Z: prenda de vestir que nos ponemos en los pies. ZAPATO

ROSCO 2

A: lugar donde se guarda la ropa. ARMARIO

B: color de la nieve. BLANCO

C: cada uno de los elementos que forman una baraja o también se dice de la lista de platos de comida a elegir en un restaurante. CARTA

D: primera comida del día. DESAYUNO

E: cada una de las 4 épocas en las que se divide el año, o también se dice al lugar donde llegan los autobuses, los trenes y otros medios de transporte. ESTACIÓN

F: conjunto de plantas que nacen sobre todo en la época de primavera y verano. FLORES

G: lugar donde las personas hacen deporte, levantan pesas... GIMNASIO

H: es cada una de las piezas dura, blanca y resistente que forma nuestro esqueleto. HUESO

I: nombre de nuestra península. IBÉRICA

J: embutido obtenido de la parte trasera de un cerdo. JAMÓN

K: fruto de forma ovalada de color marrón por fuera, verde y blanco y por dentro tiene pepitas negras. KIWI

L: animal mamífero de pelaje claro, cabeza grande, cola larga y unas fuertes uñas que usa para cazar, o dícese también de una de las provincias de Castilla y León. LEÓN

M: animal volador con el cuerpo alargado y cuatro alas muy coloridas y llamativas. MARIPOSA

N: objeto donde guardamos los utensilios para asearnos cuando vamos de viaje. NECESER

Ñ: contiene la ñ, día siguiente a hoy. MAÑANA

O: cada una de las partes del cuerpo que nos permite ver. OJO

P: antónimo de grande. PEQUEÑO

Q: lugar donde los médicos y los enfermeros operan a los enfermos. QUIRÓFANO

R: utensilio que usamos para regar las plantas. REGADERA

S: pieza de tela o papel que sirve para limpiarnos durante las comidas. SERVILLETA

T: aparato que sirve para enviar o recibir llamadas y mensajes. TELÉFONO

U: contiene la u, forma de protestar en la que los trabajadores no acuden a su puesto de trabajo o los estudiantes no van al colegio con el motivo de luchar por conseguir algo mejor para ellos. HUELGA

V: estación del año que va desde junio hasta septiembre y es en la que más calor hace y no hay colegio. VERANO

X: coche de servicio público que lo solicitan las personas a cambio de dinero. Normalmente son blancos. TAXI

Y: alimento líquido o espeso que se obtiene a partir de la leche. Hay de muchos sabores. YOGUR

Z: lugar en el que se conservan y viven muchos tipos de animales que las personas podemos ir a visitar. ZOO

CONCLUSIONES

Para finalizar mi trabajo fin de grado acerca de la investigación del juego en la etapa de Educación Primaria puedo decir que, he llegado a la conclusión, de que es un recurso fundamental para trabajar en el aula con los niños por una gran cantidad de motivos. A continuación, los iré explicando brevemente aportando mi propia opinión.

La educación ha cambiado de manera radical desde los primeros tiempos hasta ahora. Desde mi experiencia tanto de alumna como de profesora, he comprobado que la escuela ha sufrido un gran proceso de transformación basado en la innovación. Las aulas ya no son las mismas, y es por ello que, los futuros docentes debemos cambiarlas. Las nuevas tecnologías han dominado nuestro mundo, haciéndose imprescindibles en nuestro día a día. Motivo por el cual la escuela es otra y el proceso de enseñanza-aprendizaje ha sufrido una transformación. Si nos remontamos años atrás, la educación tradicional se basaba en la memoria, donde el profesor era la máxima autoridad y los alumnos le escuchaban, tomaban apuntes y lo estudiaban con el objetivo de aprobar el examen. Con esta metodología, los alumnos no aprendían nada, ya que una vez pasada la prueba se les olvidaba la mayoría de los contenidos estudiados y, con el paso de los días no se acordaban de prácticamente nada. En cambio, en la actualidad la enseñanza se basa más en el descubrimiento por parte de los alumnos, es decir, son los propios alumnos los que a través de trabajos o pequeñas investigaciones llegan a las conclusiones del porqué de las cosas. Ellos mismos adquieren los contenidos sin necesidad de que el profesor los tenga que explicar en muchos casos. Además, en la actualidad, existen infinidad de recursos para poder trabajar en el aula, como pueden ser materiales innovadores, ordenadores, tablets, la pizarra digital, etc. Desde mi punto de vista, considero que todos los profesores deberían seguir una metodología innovadora en el aula y, dejar que sean los propios alumnos los que descubran los contenidos, porque es una forma de comprobar que lo que aprenden no se les olvidará. Todo ello, se puede trabajar a través de juegos en el aula, donde el profesor sea uno más de ellos y su trabajo se base únicamente en ayudar o solucionar dudas que puedan surgir entre los compañeros. Es muy importante saber desempeñar esa labor, porque si los niños ven al profesor como una figura autoritaria, el resultado del ejercicio será peor. A la hora de la elección del juego, el profesor debe dominarlo para explicárselo a sus alumnos y, éste, debe ser original, ameno, divertido e innovador.

El juego es una actividad que, desde que somos muy pequeños lo practicamos y además con gran entusiasmo, ya que lo vemos como un modo de diversión y distracción que nos evade del mundo en el que nos encontramos, pero la importancia viene en el aprendizaje que nos aporta sin ser conscientes de ello. Los niños juegan para divertirse y no se dan cuenta de la gran cantidad de conceptos que adquieren con su realización, por lo que es una actividad que en las clases se puede llevar a cabo y los resultados normalmente son muy positivos.

Por otra parte, los alumnos logran una gran capacidad de sociabilización ya que la mayoría de las veces estos trabajos los hacen bien por parejas, en pequeños grupos o en gran grupo por lo que están continuamente en contacto con el resto de sus compañeros. Considero que, es un aspecto que hay que trabajar mucho durante esta etapa, ya que es una manera de evitar problemas de acoso, de bullying o de conflictos que puedan surgir entre los compañeros. Además, es una forma de que los niños busquen soluciones por ellos mismos para arreglar las disputas que este tipo de trabajos les puedan causar.

Otro de las cosas que se trabaja con el juego es la toma de decisiones por parte de los niños. Normalmente, cuando eres pequeño piensas que lo que tú dices es lo más adecuado, pero en muchos casos no es así. El juego, ayuda a mejorar este aspecto, ya que de entre todos los componentes del grupo deben elegir las mejores ideas y seleccionárselas para poder resolverlo, lo que fomenta el hablar entre ellos y decidir lo que van a hacer para continuar. Cada uno aportará lo que piense y defenderá sus ideas, para después elegir la más adecuada con respecto al tema.

Como última anotación, he de decir, que desde mi experiencia en el Practicum II, he comprobado la importancia del juego sobre todo en los primeros cursos de la educación primaria, donde los alumnos aún son muy niños y necesitan de ellos para estar atentos y aprender. En muchas ocasiones, da muy buenos resultados mezclar juegos con pequeñas explicaciones por parte del profesor, para así, de esta manera, comprobar que los alumnos han adquirido a la perfección los contenidos trabajados. Cuando, en clase decíamos la palabra juego, todos los niños se alegran y desean empezar, en cambio, cuando decimos que saquen los libros la motivación es nula. Considero que, el aspecto más importante para fomentar el aprendizaje en nuestros alumnos es saber motivarlos y, realizar actividades que les llamen la atención para que siempre quieran seguir haciendo trabajos y teniendo ganas de aprender.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Andrés tripero, T. Vygotsky y su teoría constructivista del juego. <http://biblioteca.ucm.es/revcul/e-learning-innova/5/art382.php#.WWPxKITyIU>

(Consulta: 8 de mayo de 2017)

Crespillo Álvarez, E. El juego como actividad de enseñanza-aprendizaje. http://www.gibralfaro.uma.es/educacion/pag_1663.htm (Consulta: 10 de mayo de 2017)

Hervas Anguita, E. Importancia del juego en primaria. http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_13/ESTHER_HERVAS_1.pdf [ISSN 1988-6047](http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_13/ESTHER_HERVAS_1.pdf) (Consulta: 11 de mayo de 2017)

Huizinga, J. (1938). Homo Ludens (3º ed.). Madrid

Labrador Piquer, M.J y Morote Magán, P. El juego en la enseñanza de ELE. <http://www.um.es/glosasdidacticas/numeros/GD17/07.pdf> (Consulta: 28 de abril de 2017)

López Chamorro, I. El juego en la educación infantil y primaria. <http://educacioninicial.mx/wp-content/uploads/2014/01/JuegoEIP.pdf> (Consulta: 8 de mayo de 2017)

Meneses Montero, M. y Monge Alvarado, M.A. El juego en los niños: enfoque teórico. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44025210> (Consulta: 12 de mayo de 2017)

Palomero, J.E. El valor del juego en el desarrollo infantil. <https://aufop.blogspot.com.es/2012/03/el-valor-del-juego-en-el-desarrollo.html>

(Consulta: 11 de mayo de 2017)

Redondo González, M.A. El Juego Infantil, Su Estudio Y Cómo Abordarlo. <https://web.oas.org/childhood/ES/Lists/Recursos%20%20Estudios%20e%20Investigaciones/Attachments/32/25.%20El%20juego,%20su%20estudio%20y%20como%20abordarlo.pdf> (Consulta: 10 de mayo de 2017)

Temas para la educación (2010). <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6955.pdf> (Consulta: 9 de mayo de 2017)

