



---

**Universidad de Valladolid**

Facultad de Educación y Trabajo Social

**TRABAJO FIN DE GRADO**

Titulación: Grado en Educación

**EL CAMBIO EN LA UTILIZACIÓN  
METODOLOGÍA LÚDICA ENTRE LAS  
ETAPAS DE PRIMARIA Y SECUNDARIA**

Autor: Jorge Sanz de Frutos  
Director: José Luis Hernández  
Palencia, junio 2020

## ÍNDICE

<b>1. Introducción.....</b>	<b>1</b>
<b>2. Marco teórico.....</b>	<b>3</b>
<b>2.1 El juego .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.1 Origen etimológico de “juego” .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.2 Definición de juego .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.3 Características y funciones del juego .....	5
2.1.3.1 Características.....	6
2.1.3.2 Funciones.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.4 Clasificación del juego .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1.5 La metodología lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje .....	<b>Error!</b>
<b>Bookmark not defined.</b>	
<b>3. Marco metodológico .....</b>	<b>24</b>
<b>3.1 Propuesta de investigación.....</b>	<b>24</b>
<b>3.2 Sujetos.....</b>	<b>24</b>
<b>3.3 Técnicas de recogidas de datos .....</b>	<b>25</b>
3.3.1 Instrumento utilizado .....	25
<b>4. Análisis de resultados y valoración.....</b>	<b>26</b>
<b>5. Conclusiones.....</b>	<b>43</b>
<b>6. Referencias bibliográficas y normativas.....</b>	<b>47</b>
<b>7. Anexos.....</b>	<b>51</b>
ANEXO I. Encuesta transmitida e instrumento utilizado.....	51
ANEXO II. Tabla estadística bidimensional .....	57
ANEXO III. Análisis del currículo educativo actual: Educación Primaria y Educación Secundaria.....	63

## **1. INTRODUCCIÓN**

“El niño no juega para aprender, pero si aprenden porque juegan”, Piaget.

El juego ha ido cambiando y evolucionando en función de la época histórica a la que nos refiramos. Inherente al desarrollo humano está presente en todas las etapas evolutivas del ser humano.

En nuestros días, el juego es considerado como un elemento pedagógico de primer orden, en la educación en general, atrás quedaron las metodologías completamente directivas y los docentes autoritarios que basaban sus clases en el orden y disciplinas casi militaristas. Al menos, eso han pretendido las continuas reformas educativas que se han llevado a cabo desde la publicación de la LOE (La Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación), pues en estas se ha puesto el foco metodológico en posiciones de carácter constructivo, buscando la implicación del alumno en el aprendizaje, así como la formación integral del mismo.

Tristemente no parece existir un paralelismo entre su puesta en práctica de forma cotidiana y su consideración pedagógica por parte de los profesionales de las diferentes etapas educativas. Y es que tanto las diferentes leyes educativas como la mayoría de los autores especialistas en este campo entienden que el juego y su prolongación metodológica suponen un vehículo de aprendizaje ideal por la alta motivación en el aprendiz.

A nivel legislativo estas orientaciones metodológicas aparecen incluidas en el currículo de las diferentes etapas educativas, en la normativa de Castilla y León, Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León, como en la Orden EDU/362/2015, de 4 de mayo, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León. En ambas de forma implícita, a través de metodologías activas o de forma explícita como el currículo del área de Educación Física donde el juego cobra una importancia exponencial.

En esta misma línea, el juego supone una herramienta ideal para alcanzar otra serie de aprendizajes igual o más importantes que los puramente académicos. Estamos hablando tanto de las Competencias Clave, su Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por

la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato, como de los famosos temas transversales de la educación. En el uso del juego y a través de una metodología lúdica podemos enseñar a nuestros alumnos valores como la igualdad, la solidaridad y el respeto, que ayudarán a los alumnos a enlazar las etapas de Primaria y Secundaria y a desarrollarse de forma integral, como miembros de una sociedad, respetando las normas y los diferentes roles que se les otorgan en el aula.

Por todo ello creíamos que nuestra investigación dirigida directamente a la experiencia diaria de los docentes nos resultaría de gran ayuda para conocer el momento actual de nuestra educación. Como principal objetivo nos marcamos el conocer y analizar la verdadera utilización de la metodología lúdica en las aulas, así como su manera de entender la misma por parte de los docentes, estableciendo diferencias entre las etapas de primaria y secundaria. La realización de la misma surge ante la idea de dar respuesta a los siguientes problemas del campo educativo:

- 1- La percepción que el profesorado tiene de este tipo de herramienta metodológica tiene su reflejo en el día a día de las aulas y en la transmisión del aprendizaje de los alumnos.
- 2- La escasa relación entre la formación académica y la posterior participación práctica de los docentes obliga a estos a optar de forma continuada a planes de formación permanente que en ocasiones tampoco satisfacen sus necesidades.

Para llevarlo a cabo, realizamos un cuestionario a una muestra de 177 docentes de diferentes etapas educativas, primaria y secundaria, y de diferentes especialidades de enseñanza. Poniendo el foco en los educadores del área de educación física que nos sirvieron como grupo de referencia dado su mayor implicación normativa con el uso de este tipo de metodologías.

Para estructurar toda la información recabada, así como para aumentar la aplicación práctica de la misma, trataremos de validar las siguientes hipótesis:

- a. La comunidad educativa, formada por docentes, alumnos y padres aún desconfían del valor educativo del juego y de la utilización de la metodología lúdica.
- b. En la etapa de secundaria se siguen optando por métodos directivos, a pesar de que la legislación anima y promueve las metodologías activas.

- c. El objetivo educativo que los docentes dan a la metodología lúdica está más cerca del entretenimiento y la diversión que a sus verdaderas, pretensiones, la interiorización y el aprendizaje significativo de los contenidos.
- d. La formación universitaria reglada no da soluciones a la problemática real de las aulas y continua con una formación academicista y excesivamente teórica.
- e. Los docentes preocupados por su formación continua buscan soluciones más allá de los programas de formación de la propia administración, en cursos, seminarios, grupos de trabajo, etc.

## 2. MARCO TEÓRICO

### 2.1 El juego

#### 2.1.1 Origen etimológico del juego

La mayoría de la bibliografía consultada sitúa el origen del término “juego” en el latín *iocus* (broma, chanza, gracia, frivolidad, ligereza, pasatiempo, diversión). Según Corominas (1987), está muy relacionado y en ocasiones confundido con la expresión latina *ludus*, más general pues engloba al campo de juego y diversión.

La acción de jugar es *ludo*, entendiendo en su uso la alegría y el jolgorio, de donde deriva la palabra *lusus*, que significa juego y diversión. Con la misma raíz también es importante considerar los vocablos *ludicrus*, como divertido y entretenimiento, o *ludicrum* como juego público, entretenimiento y espectáculo, pues estos dieron lugar a la palabra *lúdrico*. Mención especial tiene el término de origen gálico *lúdico*, muy utilizado en castellano desde hace años, como indica Paredes (2003).

En el Diccionario de la Real Academia de Lengua aparece la palabra “juego” (*ludus*) como entretenimiento y diversión, actualmente se define “juego” (*iocus*), como: Real Academia Española. (2006). Diccionario de la Lengua Castellana (Reproducción digital de la 8ª ed., Imprenta Nacional, 1837). Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.

- Acción y efecto de jugar, pasatiempo y diversión.
- Ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual, se gana o se pierde.
- Acción desplegada espontáneamente por la mera satisfacción que representa.

### **2.1.2 Definición de juego**

La multitud de autores y la ingente cantidad de literatura alrededor de la palabra juego unido a la confusión metodológica entorno mismo, han provocado que cualquier definición no sea más que un acercamiento parcial al fenómeno lúdico. Se podría decir, que el juego, como cualquier realidad sociocultural, es imposible de definir en términos globales y que cada interpretación o valoración describe alguna de sus características.

Con la intención de no alargar este apartado teórico en exceso me limitaré a focalizar mi síntesis a la perspectiva pedagógica, de acuerdo a Paredes (2003).

Las definiciones más actuales desde la perspectiva pedagógica serían las siguientes:

(Moyles, 1990), “elemento que proporciona actividades en donde practicar destrezas, físicas y mentales, repitiéndolas tantas veces como sea necesario para conseguir confianza y dominio”.

Ortega, “excelente ocasión de aprendizaje y de comunicación, entendiéndose como aprendizaje un cambio significativo y estable que se realiza a través de la experiencia”. (Bautista Vallejo, y López, 2002).

Steffens y Gorin (1999) lo definieron como “elemento que promueve las habilidades sociales, encauza las conductas agresivas y crea un ambiente de seguridad en la escuela, que es la base para que el aprendizaje se lleve a cabo saludablemente”.

(Gómez y Friederich, 2001), “eje capaz de llevar a un contenido didáctico específico, presentando la acción divertida conocida por el alumno, que sirve para la adquisición de nuevos conocimientos”, “alternativa para facilitar el aprendizaje de contenidos de aprendizaje difícil, mejorando el desempeño de los alumnos en relación con la nueva información y las situaciones de enseñanza que los involucren”.

Según Chacón (2008) es un “recurso didáctico o estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad educativa, y que, por lo general, los docentes utilizan muy poco porque desconocen sus múltiples ventajas”, “método efectivo para lograr mejoras en el aprendizaje del alumnado en diferentes campos a través de la diversión”.

Por otra parte, (Echeverri y Gómez, 2009) “elemento que fomenta el desarrollo psicosocial y la adquisición de saberes y da herramientas para consolidar la personalidad, todo a través de una amplia gama de posibilidades donde interactúan el gozo, el placer, la creatividad y el conocimiento”, “propuesta pedagógica que proporciona herramientas

innovadoras al maestro desde la perspectiva de la comunicación y el aprendizaje, es el instrumento que ayuda al desarrollo integral del estudiante”.

De acuerdo a Pacheco (2011), “herramienta útil para adquirir y desarrollar capacidades intelectuales, motoras o afectivas, todo ello se debe realizar de forma gustosa y placentera, sin sentir obligación de ningún tipo y con el tiempo y el espacio necesarios”.

Para Hirsh-Pasek y Golinkoff (2014): “parte esencial de la enseñanza de obligatoria integración en el aula para potenciar el aprendizaje de sus estudiantes”.

Garaigotdobil (2017) establece que es una “actividad que potencia el desarrollo integral de los niños, incidiendo especialmente en diversos aspectos socioemocionales y en el desarrollo de su creatividad, principalmente en aquellos que presentan dificultades en la integración con sus compañeros y en otros aspectos de su desarrollo”.

Para Higuera-Rodríguez (2019), “herramienta que ayuda a los docentes en la enseñanza de conocimientos a través de una metodología activa con el fin de despertar el interés del alumnado y puedan desarrollar sus aprendizajes de una forma completa (emocional, cognitivo y conductual)”, “metodología innovadora y práctica que ayuda a mejorar el aprendizaje significativo trabajando a su vez los contenidos, esta además fomenta la participación activa, la motivación, el enriquecimiento personal, ... del alumnado”.

Cada una de las definiciones tratan de arrojar algo de luz sobre el concepto juego, no quiere decir que sean incorrectas o incompletas si no que están realizadas desde la perspectiva que el autor considera adecuada.

Por ello y a modo de resumen considero que el termino juego se podría entender como *“actividad con una base placentera que desarrolla al ser humano de forma integral (social, emocional, afectivo y cognitivo) y que provoca que los aprendizajes conseguidos a través de él son más duraderos en el tiempo y significativos en cuanto a su dominio”*.

### **2.1.3 Características y funciones del juego**

Pese a la confusión terminológica entorno a la palabra juego analizaré las características y funciones con el objetivo de aportar algo más de luz sobre un concepto tan utilizado y a la vez tan amplio.

### 2.1.3.1 Características

Siempre que hablamos del término juego podemos entender cualquier actividad con las siguientes características. Generalmente estas características son comunes en prácticamente todas las definiciones de los autores consultados Higuera Rodríguez, M. L (2019): “*El juego como recurso...*”:

- Placentero.
- Espontáneo.
- Voluntario, en su forma original.
- Autotélico, tiene un fin en sí mismo.
- Exige la participación activa del jugador.
- Guarda ciertas relaciones con actividades que no son propiamente juego: creatividad, solución de problemas, ...

A continuación, se exponen las características del juego que señalan los autores más notables:

- a. Huizinga (1938) , uno de los autores que mayor relevancia tiene en este campo, divide estas características en principales y secundarias.

➤ Principales Huizinga, J.:

- Es libre:

“El juego por mandato no es juego”, “este es para el hombre adulto una función que puede abandonar en cual momento”.

- Supone una actividad diferente a la vida ordinaria:

“Consiste en escaparse de ella a una esfera temporera de actividad que posee su tendencia propia”. “En la esfera del juego las leyes y los usos de la vida ordinaria no tienen validez alguna”.

- Se rige por unas normas temporales y espaciales:

“Comienza, y en un determinado momento, se acaba”. “Se desenvuelve dentro de su campo, que, material o tan solo idealmente, de modo expreso o táctico, está marcado de antemano”.

- Tiene un orden intrínseco al propio juego:

“Lleva al mundo imperfecto y a la vida confusa una perfección provisional y limitada”.

- Motiva y excita al participante:

” Tensión quiere decir incertidumbre y azar”, “en esta se ponen a prueba las facultades del jugador”.

➤ Secundarias Huizinga, J.:

- Es activo:

“Cualquier juego puede absorber por completo, en cualquier momento, al jugador”.

- No guarda un fin en sí mismo, su fin es el propio juego.

“Se halla fuera del proceso de satisfacción directa de necesidades y deseos, y hasta irrumpe este”. “Es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica en razón de la satisfacción que produce su propia práctica”.

- Se transmite por tradición y puede ser repetido:

“En casi todas las formas de juego los elementos de repetición, el estribillo, el cambio en la serie, constituyen algo así como la cadena y sus eslabones diversos”.

- No existe un reglamento, pero sí un orden que no se puede obviar:

“Las cualidades de orden y tensión son las que llevan a la consideración de las reglas”, “son obligatorias y no permiten duda alguna”, “cuando se traspasan se deshace el mundo del juego”. “El jugador que las infringe es un «aguafiestas»”.

- Crea y estrecha las relaciones personales entre los participantes:

“El equipo de jugadores propende a perdurar aun después de terminado el juego”. “El sentimiento de hallarse juntos en una situación de excepción, de

separarse de los demás y sustraerse a las normas generales, mantiene su encanto más allá de la duración de cada juego”.

b. Cagigal nos aporta otra serie de características, señalando que el juego es una acción Cagigal, J. M (1959):

- Libre.
- Espontanea.
- Desinteresada.
- Intrascendente.
- Externa a la vida habitual.
- Poseedora de limitaciones temporales y espaciales.
- Reglamentada.
- Cargada de tensión.

c. Garvey (1985) propone una serie de características como medio de entender el concepto de juego:

- El juego es placentero, divertido: Aun cuando no vaya acompañado por signos de regocijo, es evaluado positivamente por el que lo realiza.
- El juego no tiene metas o finalidades extrínsecas: Sus motivaciones son intrínsecas y no se hallan al servicio de otros objetivos. De hecho, es más un disfrute de medios que un esfuerzo destinado a algún fin en particular. En términos utilitarios es inherentemente improductivo.
- El juego es espontáneo y voluntario: No es obligatorio, sino libremente elegido por el que lo practica.
- El juego implica cierta participación activa por parte del jugador.
- El juego guarda ciertas conexiones sistemáticas con lo que no es juego: Esta última cualidad es la más enigmática, si el juego fuese un brote único y aislado, sería interesante como hecho, pero su estudio tendría escaso valor científico. Sin embargo, el juego ha sido vinculado a la creatividad, a la solución de problemas, al aprendizaje del lenguaje, al desarrollo de papeles sociales y a otros muchos fenómenos cognoscitivos y sociales.

- d. Ortega (1990) trata de aglutinar la obra de diferentes autores estableciendo aquellos aspectos comunes a todos ellos:
- Es un comportamiento de carácter simbólico y origen y desarrollo social.
  - Todo juego tiene unas reglas internas que le proporcionan su naturaleza específica.
  - El juego evoluciona con la edad reflejando en cada momento la forma como el niño comprende el mundo.
  - Todo juego se desarrolla dentro de un marco psicológico que da sentido al mismo.
  - El juego es una conducta intrínsecamente motivada.
  - El juego es una forma natural de intercambio de ideas y experiencias.
  - El adulto tiene un papel importante dentro del juego si actúa lúdica y positivamente dentro del marco psicológico que es.
  - Los juguetes apoyan y orientan el juego, pero no lo determinan.
- e. Paredes (2003), en la misma línea que Ortega, establece a partir de las características de autores como: Huizinga, Cagigal, Bronfenbrenner, Moyles, Cañeque, González y González, Rhörs, Schenerl, Antonelli y Salvini y Ortega. Paredes elabora un compendio para aglutinar todas las obras, conceptos y características relacionados con el termino juego:
- El juego es una actividad desinteresada y autotélica.
  - Ha de ser puro: El fin del juego debe ser el juego en sí mismo.
  - Ha de ser espontáneo: Impulso innato que no requiere ni especialización ni aprendizaje previo, aunque la práctica sucesiva contribuya a ello.
  - Es una actividad libre: Es un acontecer voluntario, nadie está obligado a jugar forzosamente. No responde a actividades utilitarias. El niño y el animal juegan por el placer de jugar. El juego obligado no es juego. En el adulto el juego es algo superfluo, puede abandonarlo en cualquier momento, no es una tarea y se juega en tiempo de ocio.
  - Es improvisado: Deriva de la palabra “paidia”.

- Supone un encerramiento en sí mismo: Siempre se localiza en unas limitaciones espaciales y en unos imperativos temporales establecidos de antemano. Es separado y agota su curso y su sentido dentro de sí mismo.
- Es incierto: Al ser una actividad creativa, espontánea, original, el resultado final del juego fluctúa constantemente, lo que motiva la presencia de una agradable incertidumbre que nos cautiva a todos.
- Es gratuito o improductivo: Es una manifestación que tiene un fin en sí misma, es desinteresada e intrascendente. No crea bienes, ni riqueza, ni elemento nuevo de ninguna clase y, salvo desplazamiento de propiedad en el seno del círculo de jugadores, acaba en una situación idéntica a la del comienzo del juego. Esta característica va a ser muy importante en el juego infantil, por no posibilitar ningún fracaso.
- Implica tensión, incertidumbre, azar, tendencia hacia la resolución.
- Pone al individuo y al grupo en una situación de excepción y de misterio que se mantiene más allá de cada juego: Los jugadores consideran que nosotros somos otra y hacemos otras cosas.
- Es ficticio: Es un mundo aparte, es como un cuento narrado con acciones, alejado de la vida corriente, es un continuo mensaje simbólico. El juego encierra un halo mágico.
- Es convencional y reglamentado: Todo juego colectivo es un acuerdo social, establecido por los jugadores, quienes diseñan el juego y determinan su orden interno, sus limitaciones, sus reglas.
- Debe ser placentero: Es quizás esta una de las características considerada central, en torno a la cuál gira el juego. Aunque no por sí sola lo defina, pues necesita de las anteriores características. El placer hedonístico, de tipo sensorial, físico y el placer de tipo moral o psíquico, superación de algún tipo de obstáculo.
- Presenta la posibilidad de repetición: Se estructura como forma cultural, y desde el punto de vista de la forma, no se puede distinguir del culto, pues el lugar sagrado no se puede diferenciar formalmente del campo de juego.

- Es orden y creador de orden: El juego exige un orden absoluto y la mínima desviación de la regla lo anula y lo estropea. Cada juego tiene sus reglas y en cuanto se traspasan se acabó el juego.
- f. Gutiérrez-Delgado (2004), realiza una tabla, donde categoriza autores y características. Trabajo muy visual que nos ayudara a entender la cantidad de autores que han dedicado su obra a la idea de juego:

Características del juego	Orden	Huizinga	Gerhart Schmidt	Chateau	Seybold	ClapaGroos Buyte	Piaget
Irreal	1	x	x	x	x		
Libertad	2	x	x		x	x	
Placer	3	x					x
Tensión	4	x			x		
Limitado en el espacio y el tiempo	5		x		x		
Orden	6				x	x	
Ficticio	7	x					
Comunicativo	8	x	x		x	x	
Ambivalencia	9		x				
Desinteresado	10			x		x	x
Descanso	11						x
Prepara	12			x			
Busca el triunfo	13			x			
Totalidad	14		x				
Se prueba la personalidad	15			x		x	
Ejercicio	16						
Rodeado de misterio	17	x				x	
Reiteración	18						
Espontáneo	19						x
Más antiguo que la cultura	20	x					

Tabla 1. Resumen de las características que diversos autores atribuyen al juego.

Fuente: Gutiérrez Delgado, M. (2004): "La bondad del juego, pero...", op. Cit, p 170.

### 2.1.3.2 Funciones

Igual que hemos hecho con las características del juego, analizaremos el termino funciones del mismo, entendiendo que por funciones se entiende como, "todo aquello a lo que el término hace relevancia en su cometido, acción o efecto que el proceso lúdico

promueve en el transcurso de su desarrollo”. Paredes, J.: “*Juego, luego soy*”, op. cit., p. 55

La estructura de este apartado será la de buscar a aquellos autores más actuales y/o significativos relacionados con el término “Funciones del juego”:

- a. Comenzamos con Martínez Criado (1998) que agrupa las funciones del juego en:
  - Desarrollo de la motricidad: el juego como necesidad de movimiento. El niño como ser en desarrollo, pero no sólo de aspectos motores, si no también, comunicativos, de relación social y patrocínio.
  - Desarrollo de la cognición: entiende el juego como medio de maduración mental-cognitiva. Mejorando a través d este el razonamiento, lenguaje, atención, memoria, representaciones mentales y conocimientos previos.
  - Desarrollo de la socialización: y por supuesto, el carácter social del juego. Favoreciendo la creación de una personalidad propia. Mejorando las relaciones sociales al aceptar diferentes roles mientras se juega.
- b. Para Timón y Hormigo (2010) el juego contribuye al desarrollo de las funciones del ser humano:
  - Psicomotora: favorece el desarrollo motriz, el equilibrio, las diferentes capacidades físicas básicas, la discriminación sensorial, la coordinación visomotora y la capacidad de expresión.
  - Cognitiva: el juego ayuda en aspectos tan específicos como, la atención, la memoria, la imaginación, la creatividad, la discriminación de la fantasía y la realidad, así como el pensamiento científico y matemático, además, desarrolla el rendimiento, la comunicación y el lenguaje.
  - Social: encauza los procesos de comunicación y cooperación con los iguales, facilita el conocimiento del exterior, prepara para la vida adulta, favorece la comunicación interpersonal y con el exterior, la unión y la confianza en sí mismos, favorece el encauzamiento de conductas agresivas.
  - Emocional: el juego ayuda a controlar la ansiedad y la exteriorización de la agresividad en unos cauces que favorecen la resolución de conflictos.
- c. Moyles (1990) concreta las funciones del juego en el aprendizaje:

- Practicar, elegir, perseverar, imitar, imaginar, dominar y obtener competencia y confianza.
  - Adquirir un nuevo conocimiento, unas destrezas, un pensamiento coherente y lógico y una comprensión.
  - Alcanzar la posibilidad de crear, observar, experimentar, moverse, cooperar, sentir, pensar, aprender de memoria y recordar.
  - Comunicarse, interrogar, interactuar con otros y ser parte de una experiencia social más amplia en la que resultan vitales la flexibilidad, la tolerancia y la autodisciplina.
  - Conocer y valorarse a sí mismos y las propias fuerzas y comprender las limitaciones personales.
  - Ser activos dentro de un ambiente sereno y seguro que estimule y consolide el desarrollo de las normas y de los valores sociales.
- d. Destacamos el trabajo de recopilación de Paredes (2001), a través de los cuales nos brinda una síntesis muy completa. Autores como: Ortega y Gasset, Garvey y Cañeque, Piers y Landau, Moya, Romani, Martínez Criado, Aberastury, Groos, Imeroni, Peña Gallego, Moyles y González, destacando las más significativas:
- Contribuye a la exploración y el descubrimiento: el niño aprende a conocer su propio cuerpo y sus posibilidades de movimiento, reconocer el entorno que le rodean y la sociedad en la que vive. Estos avances el niño los lleva a cabo a través de su relación con el entorno, sus iguales, los adultos y sus propias actitudes naturales. Por ello el juego supone un continuo aprendizaje a través de situaciones nuevas y retos.
  - Resulta básico en el proceso de cambio niño a joven o adulto: El juego organizado y reglado incluye relaciones interindividuales, facilitando al desarrollo de la acción, la resolución de conflictos, la aceptación de roles como parte de un grupo. Además, el juego supone un medio ideal para establecer relaciones entre iguales, y entre niños y adultos, todas ellas en un contexto amistoso y desenfadado que poco tiene que ver con la vida ordinaria.

- Favorece el desarrollo infantil: Estimula su espontaneidad, imaginación, creatividad, agilidad mental, motricidad, percepción, observación, capacidad de atención, sensibilidad, dotes artísticas (...), entre otros ámbitos del desarrollo.
- Ayuda a regular las tensiones del individuo: función catártica también en los niños. El juego tiene un efecto relajante o activador, y en consecuencia, un valor terapéutico. El juego es autorregulador y clarificador de la conducta. A través del juego se expresa de un modo simbólico las tensiones y deseos que no puede expresar libremente en la realidad.
- El juego estimula la capacidad de observación, comparación, diferenciación, identificación, atención, simbolización, análisis que son piezas clave en el desarrollo de la lengua y el pensamiento. Algunos autores escriben de su importancia en el lenguaje y el desarrollo cognitivo.
- El juego sirve para alejarse de los problemas y de la monotonía de la vida diaria. El niño cuando juega a menudo se olvida del resto de las cosas que le rodean, existiendo una doble realidad diferenciado dos mundos, la fantasía y la realidad.
- Posibilita el aprendizaje significativo del niño: capta la atención del niño, diferenciándose de la rigidez de la formación estandarizada. Al mostrar más interés se favorece la modificación de las estructuras cognoscitivas que, podrán ser transferidas a la resolución de situaciones futuras.

#### **2.1.4 Clasificación del juego**

Si la definición de juego se antojaba complicada, el análisis de su clasificación resulta especialmente difícil, no solo por la diversidad y variedad, si no por lo complicado de situar el juego en un tipo específico de actividad, pues lo habitual es que pueda estar en más de un grupo de las diversas clasificaciones existentes.

A continuación, trataré de realizar una pequeña síntesis donde mostrar aquellas clasificaciones y categorías de estas más representativas:

- a) La primera categoría es aquella que nos habla del juego en función de su organización intrínseca, este tipo de organización es muy popular entre los autores actuales como Paredes, Vanegas Rubiales y Ortega (2018):

- Juego libre: el niño juega sin reglas, se expresa y actúa de forma independiente. Favorece a la espontaneidad y desarrolla la capacidad creativa, la imaginación y libera tensiones.
  - Juego dirigido: El adulto es quien marca las pautas. Crea situaciones formativas, entornos de seguridad y favorece el desarrollo intelectual, social afectivo y motriz.
  - Juego presenciado: nueva clasificación con criterio mixto. En ella el adulto está presente y participa o colabora con material y con una actitud motivadora. El niño juega sólo o interaccionando con otros de forma indirecta, siempre bajo la supervisión del adulto.
- b) Uno de los pioneros en categorizar el término juego fue Gross, en ella distingue las siguientes categorías: Groos, K. (1902). *Les Jeux des animaux*. Félix Alcan Éditeur, citado en Martínez Rodríguez, E. (2008).
- Juegos de experimentación: basada en la creación y posterior destrucción sistemática de objetos.
  - Juegos de locomoción: incluye aquí a todos aquellos juegos que impliquen movimiento, del tipo que sea.
  - Juegos cinagéticos: algo restrictiva esta categoría ya que sólo incluye aquellos juegos de lucha, contra otro niño o contra un adversario imaginado.
  - Juegos de combate: Refiriéndose a los que tienen como base esencial mantener o establecer unas estructuras jerárquicas que existen como grupo a través de la lucha.
  - Juegos arquitectónicos: Son aquellos que se basan en la ejecución de construcciones voluminosas.
  - Juegos eróticos y de coquetería: Se denominan así a los que tienen implícitos comportamientos de exhibición.
  - Juegos tróficos: En esta categoría se encuentran los ejemplos de niños que fingen criar un objeto o un animal que no es su descendiente.
  - Juegos imitativos y de curiosidad: Consisten en la educación personal mediante los mismos con vista a los deberes más importantes de la especie.

c) Piaget (1986) distingue tres grandes clases de juegos como correspondientes a tres niveles del desarrollo evolutivo, entendiéndose que estos están caracterizados por las sucesivas formas que va adquiriendo la inteligencia (sensorio-motora, representativa y reflexiva):

- **Juegos de ejercicio:** Son característicos del periodo sensorio-motor (0-2 años). Desde los primeros meses, los niños repiten toda clase de movimientos y de gestos por puro placer, que sirven para consolidar lo adquirido. Les gusta esta repetición, el resultado inmediato y la diversidad de los efectos producidos. Estas acciones inciden generalmente sobre contenidos sensoriales y motores, son ejercicios simples o combinaciones de acciones con o sin un fin aparente.

Estas conductas permiten descubrir por azar y reproducir de manera cada vez más voluntaria, secuencias visuales, sonoras y de tacto al igual que motrices, pero sin hacer referencia a una representación de conjunto. La actividad lúdica sensorio-motriz tiende, principalmente, hacia la satisfacción inmediata, el éxito de la acción y actúa, esencialmente, sobre acontecimientos y objetos reales por el placer de los resultados inmediatos.

- **Juegos simbólicos:** Son característicos de la etapa pre-conceptual (2-4 años). Implican la representación de un objeto por otro. Lo fundamental no son ya las acciones sobre los objetos, sino lo que estos y aquéllas representan. El niño empieza a “hacer como si”: atribuye a los objetos toda clase de significados más o menos evidentes, simula acontecimientos imaginados, interpreta escenas creíbles mediante roles y personajes ficticios o reales, y coordina, a un nivel cada vez más completo, múltiples roles y distintas situaciones.

Estas formas de juego evolucionan, acercándose cada vez más con los años a la realidad que representan. La mayor parte de los juegos simbólicos implican movimientos y actos complejos. Estos movimientos se subordinan, en el contexto del juego simbólico, a la representación y a la simulación que ahora se convierten en la acción predominante. A partir de la etapa intuitiva (4-7 años), el simbolismo puro va perdiendo terreno a favor de juegos de fantasía más socializados, que, al realizarse más frecuentemente en pequeños grupos, aproximan al niño a la aceptación de la regla social.

- **Juegos de reglas:** Aparecen de manera muy progresiva y confusa entre los cuatro y los siete años. Su inicio depende en buena medida, del medio en el que se mueve el niño, de los modelos que tenga a su disposición. Es sobre todo durante el periodo de siete a once años cuando se desarrollan los juegos de reglas simples y concretas, directamente unidas a la acción y apoyadas generalmente por objetos y accesorios bien definidos.

Los juegos de reglas, al contrario que otros tipos de juego que tienden a atenuarse, subsisten y pueden desarrollarse en el adolescente y en el adulto tomando una forma más elaborada. Se recurre entonces a los juegos de reglas complejas, generalmente a partir de los doce años, más independientes de la acción y basados en combinaciones y razonamientos puramente lógicos, en hipótesis, estrategias y deducciones interiorizadas. El juego de reglas aparece tardíamente porque es la actividad lúdica propia del ser socializado. A través de los juegos de reglas, los niños desarrollan estrategias de acción social, aprenden a controlar la agresividad, ejercitan la responsabilidad y la democracia, las reglas obligan también a depositar la confianza en el grupo y con ello aumenta la confianza del niño en sí mismo.

Piaget también destaca otro tipo de juegos a los que denomina “juegos de construcción o montaje”. Estos no constituyen una etapa más dentro de la secuencia evolutiva, sino que marcan una posición intermedia. Son el puente de transición entre los diferentes niveles de juego y las conductas adaptadas.

d) Chateau (1954) diferencia los juegos en función de la edad y del desarrollo intelectual y general de los individuos, desde el nacimiento hasta la finalización de la etapa Primaria:

- **Juegos no reglados:**
  - **Juegos funcionales:** Son los primeros que aparecen en el ser humano y no son otra cosa que movimientos espontáneos que se realizan instintivamente y sirven para desarrollar las funciones de la especie a la que pertenece.
  - **Juegos hedonísticos:** Son juegos comunes a los mamíferos. El objetivo central es la búsqueda de placer de tipo sensorial, a través de actividades que estimulan

lo sentidos corporales. Se dan al mismo tiempo que los funcionales y contribuyen al conocimiento del propio cuerpo.

- Juegos con lo nuevo: Aparecen sobre el primer año de vida. Son actividades de manipulación y exploración. Sirven como medio de relación entre el yo y el mundo que le rodea.
- Juegos de destrucción, desorden y arrebato: Constituyen una manera de reafirmarse y de expresar que el niño está allí.
- Juegos reglados:
  - Juegos de imitación: Su objetivo es desarrollar la personalidad del sujeto en su búsqueda de la autoafirmación y de la integración social. Comienzan a darse a partir de los 2 años, y atraviesan tres fases:
    1. Fase familiar (2-6 años): Los modelos imitados se reducen al mundo de los adultos que rodean al niño.
    2. Fase de imitación ficticia (7-9 años): Los modelos a imitar no son personas reales, sino ficticios o pasados como héroes legendarios, máquinas, ...
    3. Fase de imitación colectiva (10-14 años): En esta imitan escenas cotidianas. Se realiza en grupo, donde el niño tiene un papel determinado que representar.
  - Juegos de construcción: Se dan a partir de los 2 años, adquiriendo su máxima intensidad a los 4. Todos los juegos de construcción proceden del sentido innato del orden. La característica más notable de este tipo de juegos radica en que el esquema mental que rigen es abstracto y creado por el propio niño.
  - Juegos de regla arbitraria: Se desarrollan un poco más tarde que los anteriores y se prolongan hasta el final de la etapa preescolar (hacia los 7 años). Conservan la noción de una regla que preside el grupo, pero no es tan concreta como la de los juegos de imitación, ni tan abstracta como la de los juegos de construcción. En este tipo de juegos, el niño tiene la posibilidad de crear nuevas reglas.
  - Juegos de proeza: Hacen su aparición sobre los 6 años. Son los mismo que venía realizando de maneta solitaria, pero ahora los realiza en grupo.

- Juegos de competición: Este tipo de juegos tiene un claro carácter social y se realizan en grupos, por lo que exigen la formación de equipos definidos.

A continuación, se muestra la representación gráfica que ejecuta Ríos-Quílez (2013) para observar con facilidad en las edades que se presentan dichos juegos:

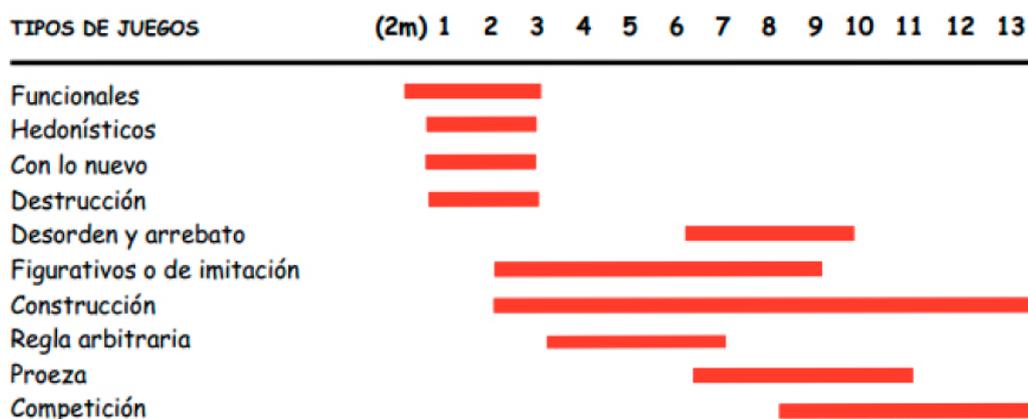


Figura 1. Clasificación del juego según la edad. "Teoría sobre juegos lúdicos infantiles de Chateau". Fuente: Ríos Quílez, M.: "El juego como estrategia...", op. cit., p. 11. (2013).

Forma básica		Detalles	Ejemplos
JUEGO FISICO	Motor grueso	Construcción Destrucción	Piezas de construcciones Arcilla/arena/madera
	Motor fino	Manipulación Coordinación	Ladrillos entrelazados Instrumentos musicales
	Psicomotor	Audaz Movimiento creativo Exploración sensorial Juego con un objetivo	Barras para trepar Danza Modelos con piezas metálicas Encontrar una mesa
JUEGO INTELECTUAL	Lingüístico	Comunicación/función/ explicación/adquisición	Escuchar/contar relatos
	Científico	Exploración/investigación/ resolución de problemas	Jugar con agua/cocinar
	Simbólico/matemático	Representación/simulación minimundos	Casa de muñecas/jugar a las casitas/interpretación dramática/juegos de números
	Creativo	Estética/imaginación/ fantasía/realidad/ innovación	Pintura/dibujo/ modelado/diseño

- e) Moyles (1990) establece una clasificación del juego en función de los aspectos del niño que estos contribuyen a desarrollar, derivando en tres categorías. Estas las presenta a través de la siguiente tabla:

JUEGO SOCIAL EMOCIONAL	Terapéutico	Agresión/regresión/ relajación/soledad/ juego paralelo	Madera/arcilla/música
	Lingüístico	Comunicación/interacción/ cooperación	Muñecas/teléfono
	Repetitivo	Dominio/control	¡Cualquier cosa!
	Comprensivo	Comprensión/ sensibilidad	Animales domésticos/ otros niños
	Autoconcepto	Roles/emulación/ moralidad/etnicidad	Rincón doméstico/ "taller" de servicio/ debate
	Lúdico	Competición/reglas	Juegos de palabras y de números

Adviértase que existe una superposición significativa en todas las áreas, imposible de representar en forma figurativa. Es posible que los lectores quieran construir una "rueda del juego", tres círculos que se superpongan pero de tamaño decreciente, divididos en sectores, correspondiendo cada uno a las rúbricas básicas y detalladas que se citan anteriormente, que pueden hacerse girar uno dentro de otro, lo que representaría más adecuadamente la relación entre las áreas.

Tabla 2. Clasificación de los juegos según Moyles. Fuente: Moyles, J. R.: "El juego en la educación...", *op. cit.*, pp. 26-27. (1990).

### 2.1.5 La metodología lúdica en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Para entender el término metodología deberíamos de realizar una aproximación etimológica y un repaso conceptual similar al que hemos realizado con el término "Juego", como no es el objetivo del trabajo lo realizaré de forma más sencilla y personal. Hablar de metodología es hacerlo de "como transmitir información" pero también incluye otros aspectos más globales como la interacción entre profesor-alumno, como y a través de que canales se produce esa interacción. La definición que mejor resume esto es la de Fortea (2019) que entiende la metodología didáctica como "las estrategias de enseñanza con base científica que el docente propone en su aula para que los estudiantes adquieran determinados aprendizajes".

A nivel normativo las leyes anteriormente vistas hacen especial relevancia en un cambio, una evolución metodológica. Este cambio de modelo va acompañado de un cambio social, sociedad del conocimiento, el paso a un momento donde el alumno como individuo tiene mayor relevancia. Donde el objetivo del aprendizaje ya no es la

acumulación de información, actualmente al alcance de un click, si no la puesta en práctica de saberes para resolver problemas.

Y es en esa realidad donde el docente se ve necesitado de un mayor dominio y aplicación de sus conocimientos y habilidades metodológicas. El buen docente ya no solo es aquel que transmite información si no aquel que llega más lejos, a más alumnos y más alto (más profundo). Ahí es donde las metodologías activas y en especial aquellas que se relacionan con el juego, favorecen la consecución del aprendizaje verdaderamente significativo.

Llegados a este punto, una pequeña aclaración conceptual con una serie de conceptos que se relacionan con la metodología lúdica y para ello nos vamos a basar en Torres Toukoumidis, A. y Romero Rodríguez, L. (2019).

Cuando hablamos de metodología lúdica no lo hacemos de todo aquellos que tenga un fin de diversión o que incluya un juego. Así, el aprendizaje basado en juegos (ABJ o *GBL* → *game-based learning*): Se trata de la aplicación de elementos de juegos adaptados al aprendizaje. En este enfoque metodológico el juego a parece integrado por completo en el proceso aprendizaje. El concepto es más amplio engloba otros términos que en ocasiones son utilizados como sinónimos. Por ejemplo, el tan de moda actualmente termino de gamificación, se basa en contextos que no son de juego, para hacer el aprendizaje más divertido, atractivo y motivador. Así pues, En nuestras clases un planteamiento gamificado, ayuda a la motivación del alumno, pero puede que su puesta en escena sea llevada a cabo a través de metodologías activas-lúdicas o tradicionales, dependiendo del enfoque que el docente pretenda. O el concepto, simulación: actividades jugadas diseñadas para imitar situaciones del mundo real. Jones, K. (1995). En el contexto educativo, la simulación ayuda al estudiante a enfrentarse a un problema real y a utilizar sus aprendizajes previos para resolver la situación.

Para facilitar su entendimiento se incluye la siguiente tabla aclaratoria:

Atributos	Gamificación	Serious Games	Games-based learning
Plataforma	No se usan plataformas lúdicas por su naturaleza	Utilizan plataformas lúdicas, fundamentalmente digitales	Adaptan contenidos de juegos (con o sin plataformas)
Contenido instruccional	La gamificación se fundamenta en la aplicación del contenido instruccional	El contenido instruccional está inmerso en el diseño del juego	El contenido instruccional es externo al diseño del juego
Inmersión e intermedicación	No necesariamente es inmersivo	Es totalmente inmersivo para el jugador	El juego es intermediario del contenido de aprendizaje
Ámbito de aplicación	Múltiple (marketing, educación, salud, etc.)	Diseño instruccional	Educación
Recursos motivacionales	Insignias, trofeos, puntos de experiencia, niveles, etc.	Gráficos, sonidos, y animaciones	Desarrollar objetivos de aprendizaje, interactividad, ambiente, recompensas inmediatas, competencia y colaboración
Elementos de juego	Dinámicas, mecánicas y estéticas (opcional)	Dinámicas, mecánicas y estéticas	Dinámicas, mecánicas y estéticas (opcional)
Finalidad	Múltiple	Entrenamiento	Aprendizaje

Tabla 3.

Diferencias

entre gamificación, serious games y games-based learning. Fuente: Torres Toukoumidis, A. y Romero Rodríguez, L.(2018): “Gamificación, simulación...”, op. cit., p. 118.

Pero ¿cuál serían las razones actuales por las que su uso tendría hueco en nuestro contexto educativo? Según Ortiz Ocaña y Hernández Hechavarría (2011)

Para el alumno:

- ✓ Incrementar la atención del estudiante.
- ✓ Estrechar la relación profesor alumno.
- ✓ Acercar el contenido. No significa hacerlo más sencillo o disminuir su desarrollo, pero si hacerlo más cercano a sus intereses y por lo tanto su comprensión.
- ✓ Relacionar con metodologías activas como la resolución de problemas de modo que el alumno establezca relaciones con aprendizajes anteriores.
- ✓ Ayudar a la formación integral del alumno pues el juego engloba todos los niveles no solo el cognitivo, sino también el social y emocional.
- ✓ Permitir el trabajo cooperativo. Distribución de roles aceptación de normas, sentimiento de pertenencia al grupo y responsabilidad ante sus actos.
- ✓ Favorecer el aprendizaje significativo y la adquisición de competencias clave a través de los conceptos (saber), procedimientos (saber hacer) y actitudes (saber ser).

- ✓ Dar a entender al alumno que sus esfuerzos tienen recompensa. Que su nota o calificación no solo depende de un examen final, si no que el profesor es más que un examinador.
- ✓ Otorgar más importancia al proceso que al resultado final.
- ✓ Educar en la empatía, donde todos tienen responsabilidades que afectan a los demás.
- ✓ Contribuir a tener experiencias positivas, cercanas en el proceso de enseñanza.

a) Para el profesor:

- ✓ Tener alumnos más motivados.
- ✓ Relacionar contenidos presentes con pasados, estableciendo relaciones verticales y horizontales.
- ✓ Estrechar la relación con sus alumnos.
- ✓ Entender la individualidad del alumno más allá del examen o las calificaciones.
- ✓ Facilitar su trabajo diario. Disfrutando de un ambiente relajado y cercano dentro del aula.
- ✓ Aprovechando su tiempo útil. Evitar la continuas paradas y llamadas de atención para mantener el orden.
- ✓ Individualizar la enseñanza. Facilitando el trabajo por niveles y permitiendo dedicar más esfuerzos a aquellos que lo necesitan.

Con todo lo anteriormente expuesto parece poco cuestionable que el juego ayuda en el aprendizaje tanto al alumno como al profesor, pero entonces, ¿por qué no se utiliza de forma generalizada? ¿Por qué no es una herramienta que utilicen todos los docentes? No tenemos todas las respuestas, pero si sabemos que no cualquier juego es aceptado y educativamente constructivo. Para que el juego sea educativo debe cumplir una serie de características, de condiciones y éstas deben ser conocidas y controladas por el docente: Ortíz Gutiérrez, J. (2010).

1. Contextualizar la actividad. De poco vale eso de “juego libre”. El docente debe introducir la actividad, dar al alumno la mayor información posible, incluso comunicar los objetivos de la misma si cree conveniente.

2. La actividad lúdica, aunque tenga un fin educativo debe de suponer un cambio, no solo de lugar, disposición de la clase, si no también incorporando nuevos materiales específicos para actividad.
3. La actividad debe estar adaptada a su nivel de competencia, motriz, cognitiva y emocional. Esto le permitirá aplicar sus conocimientos previos para resolver los problemas. En caso contrario, es posible que el alumno abandone bien por frustración, si los objetivos no están a su alcance o por aburrimiento si los objetivos son demasiado fáciles.
4. La actividad educativa conducida con metodología lúdica requiere de un planteamiento previo donde el docente haya realizado un control de contingencia de posibles acciones o problemas a solucionar.
5. El docente, aunque puede adquirir una posición externa a la actividad. Puede participar con un papel controlador, del orden y las reglas, motivador, ayudando y animando a los alumnos.
6. No todos los alumnos juegan igual. El juego, aunque esté preparado y dirigido debe de otorgar la suficiente libertad que permita al alumno sentirse liberado de la estructura tradicional. El alumno puede elegir un rol dentro del grupo, en función de sus conocimientos o, motivación o forma de ser.
7. No se puede olvidar que el principal objetivo didáctico de la actividad es la educativa, conducida a través de una forma lúdica, que le ayudará a llegar a su meta o fin que no es otro que el aprendizaje del alumno.

### **3. MARCO METODOLÓGICO**

#### **3.1 Propuesta de investigación**

La propuesta de investigación surge ante la idea de investigar algo realmente recurrente, que tenga que ver con mi actuación docente y por lo tanto tenga un uso práctico.

Así una vez propuesto el tema de investigación elaboro un cuestionario lo más estandarizado posible con la idea de que su distribución online me ayude en la recogida

de datos. En un primer momento limite su difusión a la provincia de Valladolid a los centros de Educación Primaria y Secundaria haciendo especial hincapié en los maestros y profesores del área de Educación Física como grupo de referencia.

### **3.2 Sujetos**

La muestra fue tomada de forma lanzada de forma simultánea a toda la muestra a estudiar, siempre y cuando los participantes cumplieran las características pertinentes para ser consideradas como población relevante. Los dos criterios que debían cumplir son:

- ✓ Ser docentes y estar dando clase en el momento de recibir la encuesta en la provincia de Valladolid.
- ✓ Impartir clase en las etapas de Educación Primaria o Educación Secundaria Obligatoria (ESO de aquí en adelante).

Siguiendo estos criterios el total de sujetos que contestaron el cuestionario fue de 177, pese a que la población total de docentes que imparte clase en los centros de Educación Primaria y Secundaria de la provincia de Valladolid es muy superior la difusión de la encuesta no fue mayor por la suspensión de la actividad docente como consecuencia del COVID-19 (coronavirus) y la posterior pandemia y el consiguiente estado de alarma.

### **3.3 Técnicas de recogidas de datos**

#### **3.3.1 Instrumento utilizado**

El instrumento utilizado para la divulgación del cuestionario fue internet, en concreto “Formularios” de Google Drive, lo que me permitió enviarlo a la mayor parte de centros de la provincia.

El cuestionario formado por 10 preguntas semicerradas, de respuesta obligada. La 7, cuenta con una parte abierta para conocer la justificación real y la 5 y la 8 presentan la posibilidad de respuesta múltiple. Su disposición va de las más generales a las más específicas. Se buscan respuestas rápidas poco elaboradas que el docente conteste basándose en su experiencia real no en sus ideas o gustos.

Para la elaboración del cuestionario en una fase inicial se tomaron diferentes medidas. Primero se tuvo en cuenta toda la información recopilada para el marco teórico, después se consultó bibliografía específica, entre ella diversas Tesis, estudios, como Universidad de Granada (UGR). (2020). *Tema 2: El Cuestionario. Diseño del Cuestionario*, con temas muy relacionados y por último y antes de enviar el cuestionario lo verifique con mi tutor del trabajo, así como con varios profesores con los que he compartido experiencias profesionales y formativas. Docentes tanto de primaria (4) como de secundaria (5). Y una vez modificadas las recomendaciones consideré el instrumento apto para su divulgación.

Los sujetos a los que iba dirigido deberían cumplir dos condiciones para que sus respuestas tuvieran validez. Por un lado, deberían estar en activo, dando clase en la provincia de Valladolid. Y la segunda, impartir clase en las etapas de primaria o secundaria, dejando fuera de la misma a aquellos docentes de las etapas de infantil, bachillerato y enseñanzas superiores como módulos o grados en la universidad. La elección de los sujetos se realizó en torno a dos opciones, una primera distribución entre aquellos docentes con los que guardaba relación, por haber compartido centro educativo o por coincidir en grupos de trabajo o cursos, y una segunda distribución que pretendía una mayor difusión peor que debido a la suspensión de las clases presenciales, por culpa del COVID-19, no tuvo mucho éxito, con el envío de correos a los centros educativos de la provincia.

Las condiciones en que se distribuyó el cuestionario fueron las siguientes:

1. Consulta de la web de la Junta de Castilla y León para recopilar los correos electrónicos de todos los centros de Primaria y Secundaria, públicos y concertados. Un total de 231 centros educativos.
2. Envío directamente a grupos de trabajo y profesores con los que he coincidido en mi etapa docente a través de la red social WhatsApp, tratando de crear una red de distribución, pues les pedía a estos que después de hacerla se la pasaran a sus compañeros o amigos.

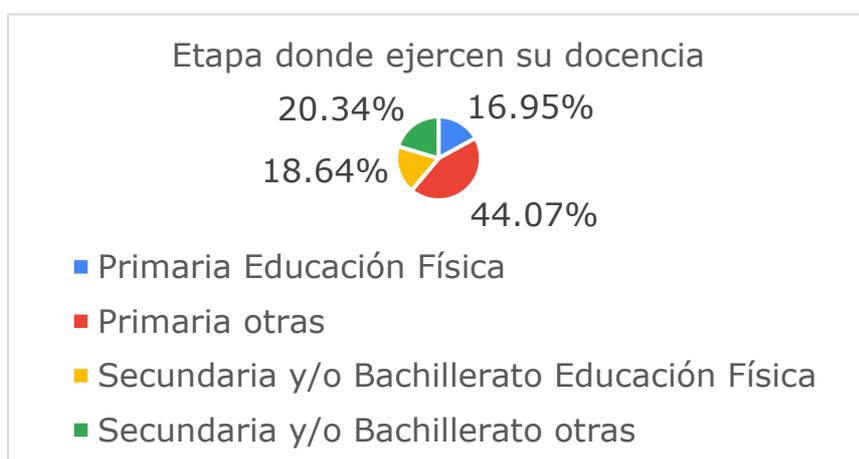
La encuesta recibió el título de “Metodología Lúdica en la Educación” y se especificaba que su utilización sería para este trabajo fin de grado.

#### **4. ANÁLISIS DE RESULTADOS Y VALORACIONES**

El siguiente apartado supone la parte más importante del trabajo. Una vez recopilado los datos categorizados, nos disponemos a realizar su análisis. Los datos irán precedidos de una gráfico que tratará de ayudar visualmente a la comprensión de los datos.

El objetivo de este tratamiento será no solo quedarnos en los simples números si no tratar de entender el por qué tenemos estos resultados dejando para la parte de conclusiones las posibles soluciones a los problemas que puedan surgir. Para ellos he llevado a cabo multitud de relaciones entre los datos de las diferentes preguntas, incluso aislando valores del grupo de referencia, docentes del área de educación física y dentro de este separando por sus etapas de especialización.

### **PREGUNTA 1: ¿EN QUÉ ETAPA EJERCE SU DOCENCIA?**



El número total de docentes que han participado en este estudio es de 177. La primera división relevante ha sido dividirlos en función de la etapa educativa donde ejercen su labor. Así, los maestros que han atendido nuestra petición y han contestado nuestro cuestionario suponen el 61% (108), mientras los profesores que imparten clase en Educación Secundaria únicamente suponen el 39% (69). Estos porcentajes reflejan fielmente la realidad de la provincia de Valladolid, que es donde se ha pasado el cuestionario.

Actualmente, en la provincia de Valladolid existen 111 centros públicos que imparten enseñanza Primaria, de los cuales 37 pertenecen a la capital, y tan solo 39 centros de enseñanza Secundaria y Bachillerato, de los cuales 19 pertenecen a la capital. Si hacemos referencia a los centros concertados, tenemos un total de 43, estos imparten enseñanza en Primaria, Secundaria y/o Bachillerato, de los cuales 9 corresponden a

localidades distintas a Valladolid. A través de estos datos, se puede analizar que el número de maestros de la provincia de Valladolid, es muy superior al de profesores que imparten en los centros de Secundaria.<sup>1</sup>

Como se puede apreciar en el gráfico, los dos porcentajes más altos corresponden a los grupos que ejercen su docencia en materias diferentes a la Educación Física, un 64,4% (114) del total. De ellos, el 68,4% (78) representa a los de Primaria y el un 31,5% (36) a los de Secundaria.

El 35,6% (63) restante, hace referencia a los docentes de la asignatura de Educación Física. Del total de docentes de esta especialidad, el 52,4% (33) corresponde a los de Secundaria y el 47,6% (30) a los de Primaria.

Los datos también nos reflejan como los maestros de Primaria y de especialidades diferentes a la materia de Educación Física, representan la mayor parte de la plantilla.

Se solicitó a la Dirección Provincial de Educación de Valladolid y, concretamente, al Área de Inspección Educativa, el número concreto de docentes para el análisis de la muestra, pero no se obtuvo éxito alguno. Por lo que no podemos analizar el porcentaje del total de docentes que han participado en nuestro estudio, aunque si realizamos estimaciones con algunos datos que nos han facilitado los sindicatos, podemos decir que la muestra del presente estudio representa, aproximadamente, el 2% de los docentes de la provincia de Valladolid.

## **PREGUNTA 2: SEÑALE SUS AÑOS DE EXPERIENCIA**

---

<sup>1</sup> Consejería de Educación Junta de Castilla y León. (30 de mayo de 2020). *Directorio de Centros de Castilla y León*. Obtenido de educacyl: <http://directorio.educa.jcyl.es/es/busqueda-avanzada>.



La siguiente pregunta tratamos de obtener información sobre el tiempo de experiencia de los docentes encuestados. Dato importante y significativo por dos razones. La primera porque aun estando seguros de que el número de participantes iba ser alto y diverso, la mayoría de ellos tendría poca experiencia lo que condicionaba relativamente la recogida de datos. Y dos, opiniones de autores de otros estudios ya nos anticipaban que ante respuestas relacionadas con aspectos educativamente mejor vistas la edad de los encuestados también podría llegar a condicionar la muestra.

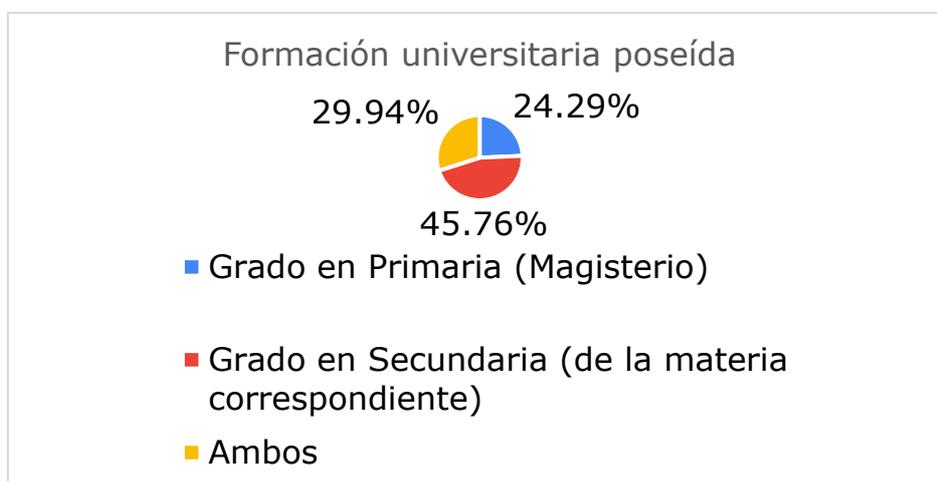
Por todo ello, el mayor porcentaje de la muestra corresponde a los docentes con menos de diez años de experiencia, representando estos un 32,8% (58) del total de la muestra, lo que supone el doble de docentes de los que poseen una experiencia superior a más de 20 años, correspondientes al 14,1% (25). Los enseñantes con una experiencia de entre 10 y 15 años suponen el 27,1% (48) de la muestra y el 25,9% (46) restante, hace referencia a los docentes con una veteranía de entre 15 y 20 años.

Si relacionamos la primera y la segunda pregunta, podemos observar que es mayor el número de docentes encuestados con menos años de experiencia, de 0 a 15 años (58,8%, es decir, 106), que pertenecen a la etapa de Primaria (60,4%) con respecto a la de Secundaria (39,6%). Las razones para que esto ocurra pueden ser las siguientes:

- Aumento de los mismos en los centros docentes, tal y como se ha reflejado en la pregunta anterior.
- La mayor facilidad de acceso a la función pública o interinidades, ya que muchos de ellos pueden comenzar a trabajar con menos puntuación y, como consecuencia, con más facilidad, que los de la etapa de Secundaria. Aunque existe gente novel en los centros secundaria, no es lo usual, debido a la deficiencia de plazas actuales

y al correspondiente sistema de oposición, recordando que para obtener los 22 puntos que se solicitan de experiencia es necesario haber trabajado más de 11 años.

### **PREGUNTA 3: ¿QUÉ FORMACIÓN UNIVERSITARIA POSEE?**



El objetivo de esta pregunta es el de establecer un paralelismo entre la aplicación de metodologías lúdicas en las diferentes etapas y no detenernos en la formación que cada una recibe. Punto que daría para otro estudio, sobre todo ahora con la proliferación de universidades privadas y a distancia, que en formaciones didácticas actúan más la separación entre práctica y teoría.

Para nosotros la formación de los docentes es claramente un factor determinante en su visión de la metodología, solo a la altura de sus creencias personales y sus experiencias previas. Así la utilización de aspectos relacionados con la metodología lúdica o del juego como recurso didáctico estará condicionado en gran medida a este criterio.

El análisis de los datos nos muestra que de los 177 encuestados, el 29,9% (53) posee la doble titulación en Primaria y Secundaria. El 45,8% (81), únicamente, el de Magisterio o Grado en Primaria con alguna especialidad y el 24,3% (43) restante, el correspondiente a su especialidad de Secundaria y, por lo tanto, el antiguo CAP (Certificado de Aptitud Profesional) o el actual Máster del Profesorado.

Aquí encontramos uno de los datos más relevantes del trabajo. 53 s ellos 177 docentes consultados poseen una doble titulación. Las conclusiones a este dato son diversas. Por ejemplo, que, aunque 108 de los 177 (61%) los docentes encuestados trabajan actualmente en Primaria, la cifra aumenta a 75,7% de los docentes con la titulación necesaria para impartir clase en esta etapa.

Lo cual nos deja dos reflexiones, una que la formación didáctica específica del 75% de los docentes encuestados puede considerarse alta, teniendo en cuenta que el número de asignaturas en el grado de primaria relacionadas con el ámbito didáctico es muy superior al de secundaria, y dos que muchos profesores antes o después de su primera carrera optan por continuar con su formación. Las razones para que esto ocurra pueden ser varias:

1. El profesorado continúa su formación una vez terminado el primer grado, pues considera que esta no es suficiente para la fundamentación de su identidad profesional.
2. Dada la precariedad del sistema laboral (escasas plazas, aumento del número de participantes en el concurso-oposición, ...), como se ha mencionado anteriormente, muchos maestros y profesores optan por ampliar su formación reglada con el segundo grado, para aumentar así sus posibilidades de trabajo tanto en la enseñanza pública como privada.

Si lo relacionamos con la pregunta número dos, encontramos que esta tendencia de continuar la formación una segunda carrera no resulta especialmente novedosa pues únicamente el 58,5% de los docentes con doble titulación tienen menos de 15 años de experiencia, es decir, hay más de un 40% de docentes con doble titulación con más de 15 años de experiencia. Lo que demuestra que puede existir una tercera vía o razón para esta situación que es que muchos docentes continúan su formación por el simple gusto o placer por aprender.

#### **PREGUNTA 4: ¿HA RECIBIDO ALGUNA VEZ FORMACIÓN PERMANENTE RELACIONADA CON LA METODOLOGÍA LÚDICA?**



En los últimos años la posibilidad de realizar formación con un objetivo metodológico ha aumentado notablemente. Cursos, grupos de trabajo, webinars,

ponencias en congresos, ..., sobre herramientas específicas de la metodología lúdica como Escape Rooms, juegos de roles, ..., Esta oferta se ha localizado principalmente a través de una organización individual y fruto del interés y curiosidad del profesorado. En respuesta a esta corriente en los últimos dos años las diferentes administraciones responsables de la formación del profesorado, sindicatos, CFIEs (Centros de Formación e Innovación Pedagógica), etc han comenzado a sumar esfuerzos para dar respuesta a esta necesidad.

Si bien es verdad que en los últimos años esa formación pedagógica iba dirigida hacia otros dos focos principales como son la enseñanza en idiomas, en especial la práctica bilingüe y la mejora del uso de las nuevas tecnologías.

En relación a los datos obtenidos en esta pregunta, señalar que 115 de los 177 (64,9%), sí han recibido formación sobre la metodología lúdica y la utilización didáctica del juego, en contra del 35,1% (62) que no ha participado nunca en actividades de este tipo. Lo que demuestra nuestra idea original de que este tipo de formación supone una de las necesidades más importantes del profesorado actualmente.

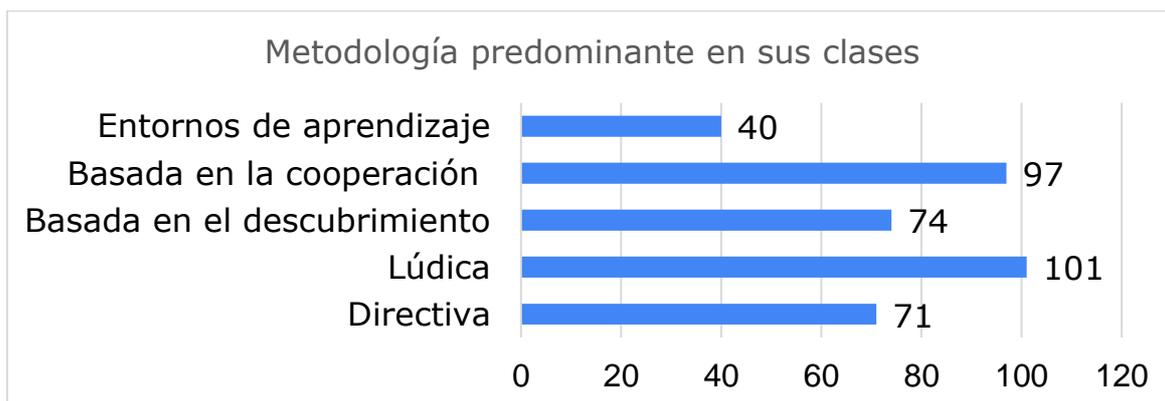
Si, contextualizamos los resultados en relación a las diferentes etapas educativas, podemos apreciar que de los docentes que ejercen en la etapa de Primaria, el 74% (80) sí han recibido este tipo de formación, en contraposición con los de Secundaria, donde solo conforma este porcentaje el 50,7% (69).

Si nos remitimos al grupo control en la especialidad de Educación Física, los docentes que sí han recibido formación son 43 de los 63 encuestados (68,3%), una cifra similar a los de otras asignaturas, 63,2% (72 de 114 encuestados).

Relevante resulta, que otra de nuestras ideas previas a la realización del estudio no se haya convertido en realidad. Y es que cuando hablamos de la relación de formación y experiencia docente, creíamos que se establecería una relación inversa, es decir, a más años de experiencia, menos formación. Afirmación que ha quedado completamente desmentida ya que los datos de formación relacionados con los años de experiencia, no alcanzan a darnos ningún aspecto digno de relevancia. Esto puede deberse a dos causas muy diferentes: una, que demuestra que los docentes independientemente de su edad y años de experiencia continúan teniendo inquietudes por los temas que atañen y pueden mejorar su formación, y, dos, que los docentes recién titulados los cursos de formación (entre 500 y 600 horas) para poder acceder con la puntuación total al sistema de concurso-

oposición, por lo tanto, se forman en estas metodologías una vez finalizados sus estudios. Y que los docentes con experiencia, necesitan esa formación permanente para conseguir el complemento de formación (sexenio), donde es necesario que cada 6 años estos realicen al menos 100 horas de formación.

**PREGUNTA 5: PRINCIPALMENTE, ¿QUÉ METODOLOGÍAS UTILIZA EN SUS CLASES?**



Nota: Las cifras indicadas hacen referencia al número de respuestas obtenidas en cada metodología.

En el análisis curricular llevado a cabo vemos como a nivel normativo se nos insta a utilizar una metodología variada, lo que quiere decir que las actuaciones educativas son diferentes. El propio currículo aclara que el docente debe utilizar las herramientas que considere necesaria para conseguir el objetivo buscado, eso sí primando o siempre teniendo en cuenta al alumno.<sup>2,3</sup>

El tratamiento de esta pregunta nos generaba dudas desde su planteamiento. Nuestra intención era que los docentes reflejaran en una o dos respuestas cuál de las metodologías presentadas era más afín a sus características y por lo tanto la que mayor utilización tenía dentro de sus clases. El miedo era si las respuestas incluyesen la utilización puntual de alguno de estas actuaciones lo que desvirtuaría la muestra. Ante esa posibilidad decidimos que los encuestados pudieran elegir varias opciones, aunque posteriormente se pudieran agrupar las respuestas permitiendo varias categorizaciones para su análisis.

---

<sup>2</sup> "Ley Orgánica 8/2013...", op. cit., p. 97868.

<sup>3</sup> "Real Decreto 1105/2014...", op. cit. 172.

Así, con todos los datos recogidos podemos decir que 102 de los 177 encuestados (57,6%) utilizan de forma habitual aspectos ludificados, ya sea de forma única en el aula o combinada con otros modelos metodológicos como: directivo, basado en el descubrimiento, basado en la cooperación o de entornos de aprendizaje. De ese casi sesenta por ciento, el 79,4% (81) reconoce combinarla con otra de las nombradas y 20,6% (21) restante dice utilizarla de forma exclusiva.

Si lo contextualizamos por etapas los datos son aún más destacados, viendo que en Primaria este comportamiento “exclusivo” es más común que en Secundaria, que parece ser más parte de un compendio de opciones que utiliza el profesor.

Esto último viene a confirmar uno de nuestros planteamientos iniciales, este se basa en que la mayoría de los docentes no utiliza una única metodología de forma continua, si no que suelen combinarlas en función de los diferentes factores como el alumnado, el momento de la clase, el contenido a impartir, ... Esta idea queda confirmada al analizar los datos de un uso único de otros tipos de metodología como “entornos de aprendizaje” que únicamente llega al 5,6%, “descubrimiento” 5% o “cooperativo” 6,7%.

Otro dato al que queremos hacer referencia es el uso de la metodología directiva. De todos los docentes encuestados solo el 7,9% (14) confirma utilizar esta como sistema predominante en sus clases. Curioso desgranar ese porcentaje y ver como: 1 docente de Educación Física de Secundaria, algo que nos sorprende en estos momentos, 8 de otras materias de la misma etapa y 5 de Primaria de otras asignaturas. Además, el 21% de los profesionales participantes en la encuesta reconoce su utilización en diferentes grados y momentos. Estos datos vienen a confirmar que este tipo de metodología en apariencia denostada sigue muy presente en nuestras clases, y es que no hay que olvidar su alta eficacia en algunos momentos del aprendizaje y su necesidad en otros, como grupos disruptivos o nuevos, o contenidos con alta incertidumbre, por ejemplo, en educación física, las habilidades gimnásticas como la voltereta.

Por etapas, resulta curioso el número de docentes de Secundaria que no contempla la utilización de la metodología lúdica entre sus principales, asciende a 42 de los 69 totales, es decir, representa un 60,8%. En cambio, de los docentes de Primaria, solo el 30,6% (33 de los 108 encuestados) admite no utilizar esta de forma frecuente.

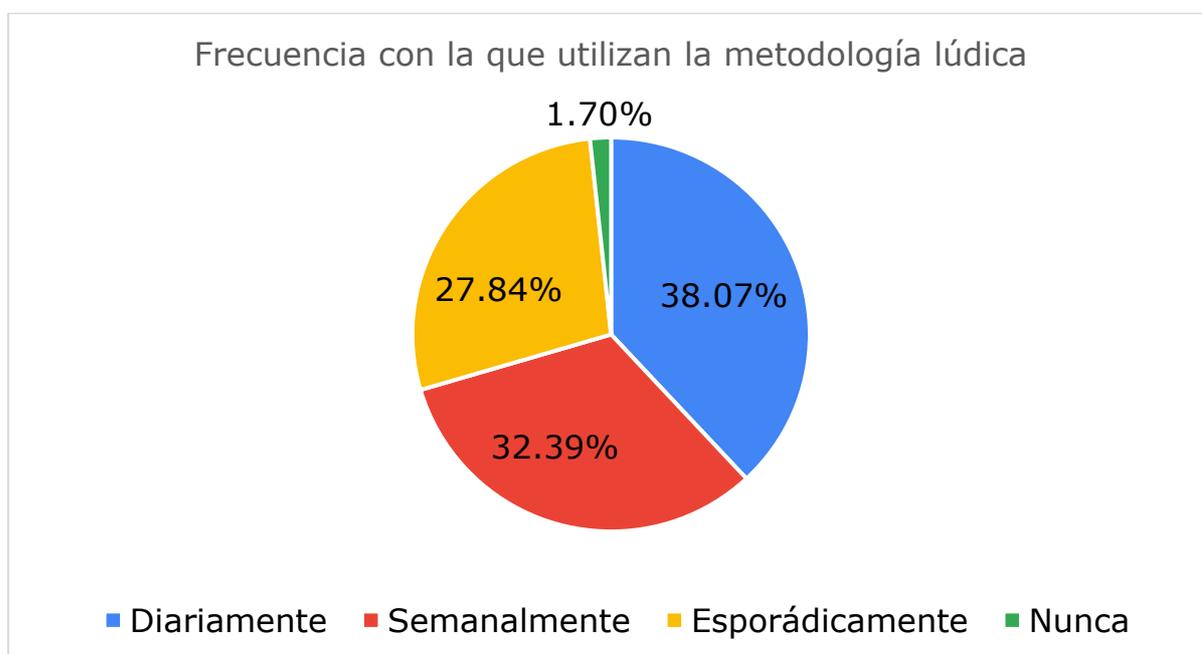
Por áreas, el 31,5% (20 de los 63 encuestado) de los docentes de Educación Física señala no utilizar habitualmente la metodología lúdica, otro aspecto curioso ya que nos

resulta extraño imaginar una clase de educación física sin ningún tipo de juego o aspecto lúdico, aumentando dicho porcentaje hasta 48,2% (55 de los 114 encuestados) en los docentes del resto de asignaturas.

En la variable de los años trabajados, obtuvimos uno de los datos más relevantes del estudio, y es que apenas existía diferencia en las metodologías utilizadas por los docentes independientemente de los años de experiencia que estos tuvieran. Esto viene a corroborar los datos obtenidos en las preguntas 3 y 4, donde los docentes continuaban su formación reglada o institucional y no reglada a través de cursos independientemente de sus edad y años trabajados.

En relación con la formación permanente vinculada con dicha metodología, decir que, un altísimo, 115, el 66,1% (76) ha recibido formación específica en relación a este tipo de metodología. Por el contrario, entre los docentes que no han realizado ninguna formación o curso sobre metodología lúdica el porcentaje de uso disminuye a 41,9% (26 de 62). Lo que confirma el compromiso y profesionalidad de los docentes en cuanto a formación continua.

#### **PREGUNTA 6: ¿CON QUÉ FRECUENCIA UTILIZA LA METODOLOGÍA LÚDICA?**



En la redacción a esta pregunta, aunque en apariencia sencilla, éramos conscientes de que las respuestas podrían no ser del todo exactas, dada la confusión terminológica alrededor del concepto de “Metodología lúdica”. Pero preferimos esta pequeña intromisión de

términos similares o de la familia como gamificación o simulación, antes de complicar la pregunta lo que podría confundir y hacer dudar al encuestado. Esto nos deja claro que el objetivo de la pregunta no es saber si los docentes conocen la diferencia terminológica entre ambos términos si no, si en sus diferentes contextos educativos utilizan el juego o cualquier elemento relacionado con este.

Comencemos con el análisis pues, en los datos, encontramos que el 70,6% (125) de los encuestados utiliza este tipo de herramientas metodológicas o diario o semanalmente. El 38,4% (67) lo realizan de manera diaria y 32,2% (57) lo realizan de forma semanal. En contra posición, aquellos que lo utilizan esporádicamente, un 27,8% (49) y un 1,7% (3) que no lo hace nunca.

Destacable que, el 100% del profesorado que imparte docencia en la etapa de Primaria, afirme que utiliza este tipo de metodología en sus clases, de los cuales el 52,4% lo utiliza de manera diaria (54 de los 103 encuestados) y el 34% (35 de los 103 encuestados) de manera semanal. Estos datos aunque puedan parecer sencillos o normales, demuestran muchas cosas a favor de los especialistas de esta etapa, primero que entiendes las características evolutivas de sus alumnos y la imposibilidad de mantener a niños de entre 6 y 12 años sentados bajo dinámicas directivas. Y dos, la evolución de estos profesores que han sabido adaptarse a las necesidades y características educativas y sociales.

En relación a docentes de Secundaria de especialidades diferentes a la Educación Física, el 8,3% (3 de los 36 encuestados) no utilizan este tipo de metodologías lúdicas y por sus respuestas parecen aferrados a estilos estrategias más propias de épocas pasadas donde la clase magistral era la única opción válida.

Por su parte, el 100% de los profesores de Secundaria de la especialidad de Educación Física utiliza en sus clases esta metodología, representando el 36,2% (12 de 33) los que lo diariamente y el 42,2% (14 de 33) los que lo hacen semanalmente. Datos bastante alentadores pues consideramos que es un gremio en el que no se ha dado una renovación pero que al mismo tiempo demuestra su preocupación continua por la mejora de sus clases.

Si incluimos la variable de la edad y años de experiencia podemos comprobar el 100% de los docentes con menos de 15 años de experiencia lo utilizan en sus clases, aunque sea de manera esporádica. Dato que resulta curioso si lo comparamos con el obtenido en la

Pregunta N°3 sobre formación donde los docentes con más años de experiencia si se habían formado en este campo.

En relación a la formación reglada recibida, los docentes que poseen el Grado en Primaria (134) el 45,5% (61) lo utilizan diariamente y el 32% (43) semanalmente, muy por encima de aquellos que únicamente tienen un grado específico en educación secundaria.

**PREGUNTA 7: ¿CONSIDERA QUE LOS CONTENIDOS SE ASIMILAN Y SE CONSOLIDAN EN MAYOR MEDIDA SI SE PRESENTAN DE FORMA JUGADA?**



En esta pregunta se buscó la opinión al grupo de referencia sobre si bajo su punto de vista: subjetivo y basado en la experiencia, de su práctica docente, la utilización de una metodología lúdica resulta útil en el proceso enseñanza aprendizaje. Así, la mayoría de los docentes encuestados, casi el 95% (94,3%) consideran que este tipo de metodologías en sus diferentes concepciones, momentos de aplicación, áreas de enseñanza resulta positiva y favorecedora en el aprendizaje de los alumnos.

Por etapas educativas, destacar que en la etapa de Primaria el porcentaje resulta aún mayor, llegando casi al 98,7% (77 de 78 encuestados), es decir la práctica totalidad, en contra posición a la etapa de secundaria, donde bajaría ligeramente hasta un 87% (60 de los 63 encuestados). Este dato tiene gran relevancia debido a la edad a la que se dirige el aprendizaje, ya que resulta fundamental en los primeros años del niño, pues les permite mejorar estrategias, aumenta la motivación, aprenden sin darse cuenta, mejorar aspectos sociales y de relación y, en consecuencia, aprenden jugando y, por lo tanto, mejoran los resultados de aprendizaje. El 5% de los docentes de secundaria piensan que este tipo de metodologías no tienen eficacia o solo sirven para entretener o perder el tiempo. Por

materias, muy similar. En Educación Física en primaria sería del 100% y en secundaria por debajo del 90% (87,9%).

Respecto a la utilización y frecuencia de la misma, los datos en función de la opinión de los docentes son muy dispares a su aplicación real, destacando que hay 2 docentes que han señalado que no la utilizan nunca, pero que sí la consideran eficaz, así como el gran porcentaje que solo la utiliza esporádicamente teniendo una visión positiva de la misma. El dato que se obtiene de ambas de ambas muestras es que del total de docentes que sólo utilizan la metodología lúdica esporádicamente o que no la utilizan nunca (53), el 83% (44) la considera eficaz. En relación a lo tratado, también cabría indicar que sólo el 12,6% (21) de los docentes que la consideran eficaz la utilizan como sin combinarla con otras en sus clases.

De todo ello podemos plantearnos la siguiente reflexión: es necesario encontrar los motivos exactos que provocan que esta no se utilice tanto como merece, pues si los alumnos se divierten con las misma y los docentes confían en su potencialidad educativa, ¿cuál es el problema? El miedo a los reproches por parte de los padres en Secundaria, la dificultad para organizar esta, la indisposición para dedicar el tiempo que requiere su preparación, la falta de formación en la misma por parte del profesorado, el miedo a no controlar a la clase, ...

Respecto a la pregunta abierta, indicar que las opiniones más compartidas en beneficio de su efectividad son las siguientes:

- Aumenta la motivación, atención e implicación del alumnado Ayuda a fijar contenidos de forma divertida.
- Elimina el rechazo hacia lo educativo.
- Permite llevar los contenidos a la práctica.
- Mejora la asimilación de los aprendizajes y facilita la significatividad de los mismos.

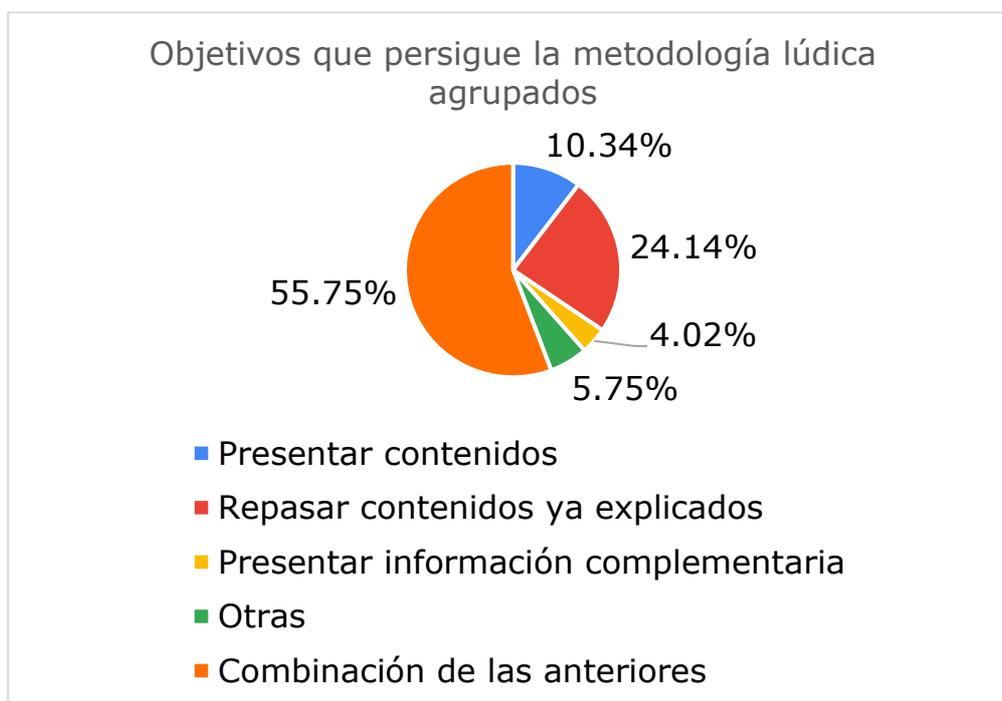
Poco más que destacar de esta pregunta teniendo en cuenta los porcentajes obtenidos, pues parece que hay un consenso entre la comunidad docente con respecto a la opinión de la misma.

### PREGUNTA 8: ¿QUÉ OBJETIVOS TIENEN LAS ACTIVIDADES LÚDICAS EN SUS CLASES?



Nota: Las cifras indicadas hacen referencia al número de respuestas obtenidas en cada objetivo.

Destacar que esta fue la información obtenida, pero al ser la misma difícil de analizar y agrupar para obtener resultados que conlleven aportaciones, decidimos agrupar



estos objetivos en los siguientes grupos: “presentar nuevos contenidos” en el que obtuvimos un 10,34%; “repasar contenidos” con un 24,1%; “presentar información complementaria” 4%. Además, situamos la opción de “otras” que obtuvo un 5,8% y “combinación de las anteriores” que resulto la más votada con 55,7%.

Lo primero que hay que destacar es que, como ya hemos visto en gráficos anteriores, los docentes de Primaria utilizan más estas metodologías, ya que el alumnado lo ve más natural, al contrario que en secundaria.

De las tres primeras respuestas, parece que el presentar de forma lúdica los contenidos ya explicados a modo de repaso parece ser una opción más que válida. Lo que puede responder tanto a que una vez que el contenido más complejo o novedoso ha sido explicado y presentado los docentes pueden utilizar otra serie de herramientas metodológicas para su repaso y afianzamiento.

Aunque lo más relevante y llamativo de la pregunta, es sin duda la amplia mayoría de votos recibidos, más de la mitad, por la opción que aboga por la combinación de momentos. Las hipotéticas razones para esto pueden ser dos, por un lado, que el educador considera que este tipo de metodología resulta útil en cualquiera de los momentos del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya sea al principio con contenidos nuevos o en el repaso de los ya vistos. Dos, que independientemente del momento de aplicación, dentro del proceso de enseñanza existen otros factores y momentos que el docente reconoce como más propicios, como horarios, fechas del trimestre, días señalados o específicos, etc.

En cuanto a la formación permanente, destacar que el 59,2% (25) que utiliza esta metodología para repasar contenidos posee conocimientos sobre la misma, por haber asistido a alguna actividad, así como el 71,1% (69) de los que consideran que los objetivos de esta son varios.

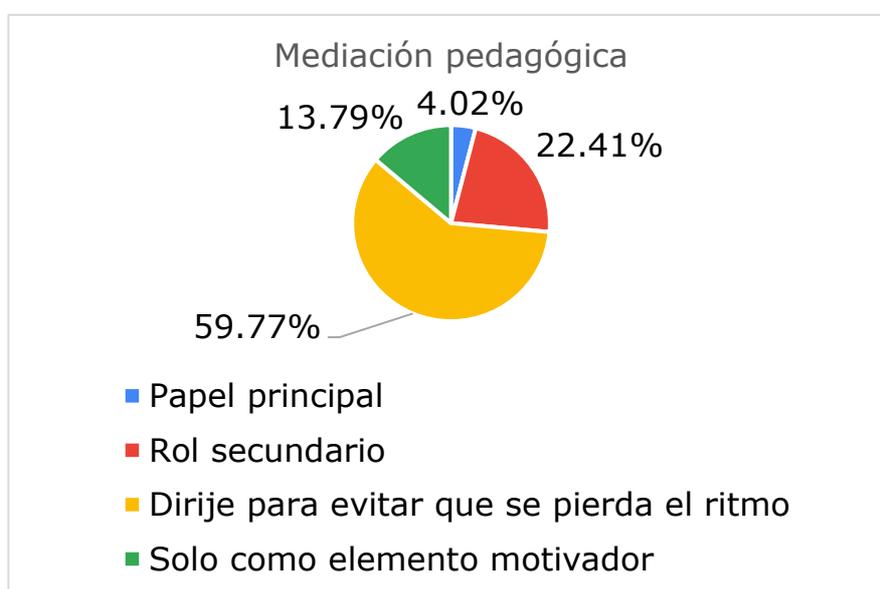
Significante es que de los docentes que señalaron la utilización de metodologías distintas a la lúdica el 13,3% (10) concibe que esta se debe utilizar para presentar contenidos. Esto demuestra la visión equivocada que prevalece sobre los docentes más clásicos sobre el uso de la misma.

De los docentes que la utilizan diariamente, el 75,5% considera que sus objetivos son varios, hecho que explica el hábito de la presencia en sus clases, pues la consideran multifunción y atractiva. De aquellos que la utilizan semanalmente son el 31,6% los que ven en la misma un medio para repasar contenidos.

La aceptación del repaso de contenidos como objetivo, nos lleva a rectificar una teoría que prevalece desde hace unos años en las mentes de los docentes: “La mejor forma de repasar contenido es a través de la proposición de juegos que incluyen las TICS”.

Por último, comentar que la opción de presentar información complementaria, bajo nuestra perspectiva hace referencia a las adaptaciones curriculares que se les deben hacer a aquellos alumnos que las requieran por defecto o exceso de capacidad.

**PREGUNTA 9: ¿CÓMO DEFINIRÍA SU "MEDIACIÓN PEDAGÓGICA" (ACTUACIÓN DOCENTE) DENTRO DE ESTAS ACTIVIDADES LÚDICAS?**



En esta pregunta tratamos de analizar el papel del educador en aula en el momento de presentar una tarea jugada o a través de una metodología lúdica.

Resultando que casi el 60% (59,77%) de los encuestados dice dirigir la actividad con el objetivo de que no pierda ritmo, este alcance sus objetivos. Este alto porcentaje puede deberse a varios factores. El primero sería que la mayoría del profesorado encuestado sigue dándole mayor importancia al resultado que al proceso y siguen preocupados por alcanzar los objetivos y los contenidos del currículo. Esto unido a que el tiempo lectivo sea más que ajustado para impartir todos los contenidos legislados, hace que se haga complicado “perder tiempo” con este tipo de metodologías. La segunda hipótesis es que muchos profesores reconocen la utilización de esta metodología, pero su aplicación y dominio requiere de la práctica. Por lo que en ocasiones este proceso se presenta de forma paulatina en las aulas y hace que algunos profesores/maestros prefieran

tener un rol más cercano a la actividad con el objetivo de control y de posibles modificaciones de lo inicialmente planteado.

Estas ideas están muy relacionadas con una de las peticiones más comunes del profesorado que es el alto número de alumnos por aula y profesor tanto en Primaria como en la etapa de Secundaria.

El segundo dato destacable que nos ofrece esta pregunta es el 22,4% (39) de docentes que dicen que tomar un rol secundario ante la utilización de este tipo de actividades. Importante analizar que esta conducta requiere un mayor dominio no sólo de la metodología, sino también de actividad y del grupo-clase, factores no siempre en las manos del educador. Aun así, resulta significativo que un porcentaje tan alto permita a sus alumnos disfrutar de una autonomía educativa en determinados momentos del proceso aprendizaje.

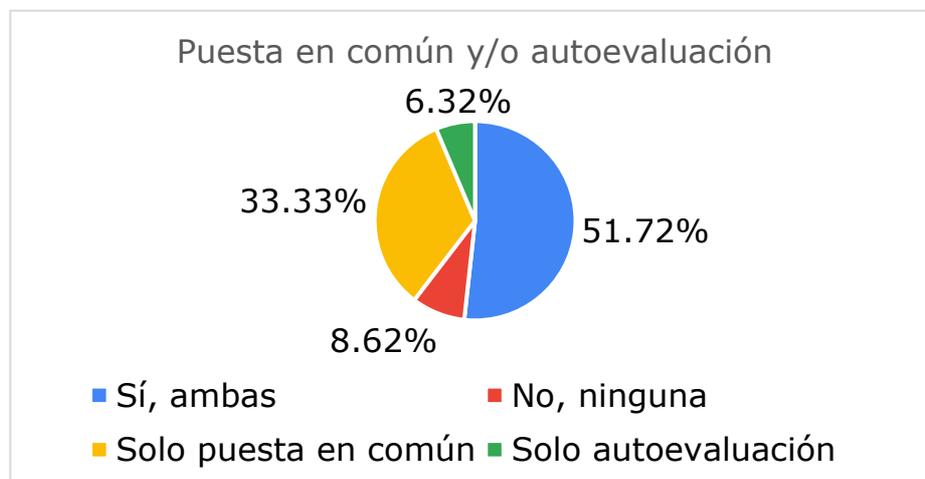
Respecto a las etapas educativas resulta interesante señalar de Primaria otras que solo el 5,1% (4) de docentes asumen un rol principal rechazando este dato nuestra suposición inicial. Destacable es que de los docentes que muestran un rol secundario el 51,3% (20) lo represente el grupo de Primaria diferentes a la Educación Física, siendo el 30,8% (12) el correspondiente a Secundaria Educación Física.

Con respecto a los años de experiencia, poco más que destacar que son la mayoría los que optan por dirigir para evitar perder tiempo, independientemente, de la edad.

De la formación permanente desarrollada merece comentar que de los que o han recibido esta el 27,4% (17) adopta el rol que verdaderamente se recomienda para el correcto uso de la misma.

Aquellos docentes que combinan la metodología lúdica con otras son conscientes de la importancia de la misma, de ahí que el 27,1% (22) emplee un rol secundario que permite al alumno mantenerse activo en su proceso.

**PREGUNTA 10: Después de la realización de una actividad lúdica, ¿establece un momento de puesta en común con los alumnos o de autoevaluación (evaluación propia)?**



Como se puede apreciar en los datos que muestra el gráfico, más del 50% (51,72%) de los docentes conciben que lo ideal después de una actividad lúdica es llevar a cabo una puesta en común y una autoevaluación. Siendo solo el 8,62%, que, de forma equivocada, concibe que después de un juego no se debe llevar a cabo un proceso de reflexión. Este hecho nos hace ver que aún sigue habiendo docentes que conciben el juego como un mero entretenimiento al porcentaje expuesto se podría añadir el de aquellos que solo llevan a cabo una puesta en común, 6,32%. Ambas opciones justifican el uso del juego como un medio de ocio y no como una herramienta para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de los alumnos, ya que si no se establece un tiempo de reflexión no llegarán a interiorizar sus conocimientos.

En comparación con Primaria señalar que es el 54,6% (59) de docentes los que llevan a cabo ambos procesos.

Respecto a los años de experiencia datos que merezcan la pena ser destacados, pero sí que considero importante mostrar que el 30,9% de los docentes que únicamente poseen el grado de Primaria sólo llevan a cabo el proceso de puesta en común. De los que han recibido formación relacionada con la metodología lúdica, destacar que el 29,6% (34).

Finalizo comentando que los datos obtenidos de este estudio merecen un análisis más exhaustivo que se realizará siempre y cuando se me permita.

## **5. CONCLUSIONES**

Iniciada esta investigación con la idea de que la metodología activa era parte importante de nuestras clases como docentes y que, dentro de esta, la metodología lúdica en los últimos años había cobrado especial relevancia. Queríamos saber hasta dónde había llegado esa corriente de aplicación metodológica dentro de las clases y en especial la diferencia existente entre las etapas de primaria y secundaria.

En esa línea revisamos las diferentes recomendaciones metodológicas que de forma prescriptiva aparecen en los currículos de primaria y secundaria, prestando especial atención al área de educación física como grupo de referencia que nos serviría para establecer comparaciones con respecto a la población total de docentes encuestados.

Con ese contexto y ese objetivo de partida la investigación tratara de dar respuesta a las siguientes cuestiones que nos sirven de conclusiones del estudio:

1. Los docentes que han formado parte de nuestra investigación se encontraban en el momento de la misma dando clase de forma activa por lo que sus opiniones corresponden a situaciones generales y reales de nuestro gremio. De esos profesores que han participado la mayoría corresponden a la etapa de primaria, lo cual parece lógico, ya que esta etapa engloba también el mayor porcentaje del profesorado. De todos los profesionales comparando las dos etapas encontramos que parece existir una mayor preocupación por los aspectos metodológicos en los maestros y que un número considerable de profesores aún se mantiene de forma principal si no única metodologías directivas y clases magistrales.
2. En relación a los años de experiencia conseguimos que la muestra fuera lo más repartida posible entre las diferentes categorías que marcamos, aunque somos conscientes que los últimos años el gremio de maestros y profesores se ha rejuvenecido y está sufriendo un cambio generacional. Muchos docentes con más de 30 años trabajados han aprovechado las condiciones de lo que se ha denominado “jubilación LOGSE” dando oportunidad a una nueva remesa de jóvenes docentes a través de las oposiciones.
3. Así llegamos a la primera de las conclusiones obtenidas que fue sin duda el alto número de profesionales de la educación con una doble titulación. Esta preparación, que algunos podrían denominar como sobrecualificación, viene dada

por varios factores. La más general y casi cultural es la fiebre en este país por la posesión y consecución de títulos universitarios, y que en educación llega a su máxima expresión. La segunda de las posibles razones es que la importancia de poseer diferentes títulos universitarios otorga en los diferentes procesos de selección, puntos para diferentes procesos selectivos, donde el concurso oposición suele ser la vía más común.

4. La pregunta número 4, hacía mención a la formación continua de los encuestados. Esta pregunta partía de la hipótesis de que la formación reglada universitaria tanto en primaria como en secundaria no era suficiente o pecaba de excesiva teoría. Los datos obtenidos fueron claramente concluyentes ya que una amplia mayoría había recibido formación con estos fines en los últimos años, cursos, seminarios, grupos de trabajo... Las razones de esta formación pueden ser objeto de otro estudio ya que el abanico de posibilidades ya vimos que podría ser amplio, desde el gusto y placer por la formación personal de docentes más veteranos a la importancia de esos cursos para cumplir con los requisitos para conseguir uno de ellos complementos en la paga mensual. La conclusión personal sería que si todos esos cursos de formación fueran realmente aprovechados por los docentes la aplicabilidad de lo visto sería mucho mayor y se vería reflejado en el día a día de las clases.
5. Como hemos visto a lo largo del trabajo la evolución legislativa parece que nos indica un giro hacía metodologías más activas, donde el alumno sea la pieza fundamental del proceso enseñanza aprendizaje. Esta evolución que debería ser la principal causa de debate entre los responsables políticos educativos y los profesionales del medio queda eclipsada por la continua aparición de leyes, ordenes e instrucciones educativas. Por ello consideramos que no se dan las verdaderas garantías para afrontar este debate metodológico y por ello perduran directrices y actitudes propias de otras etapas sociales y legislativas.

Pese a esta situación la puesta en práctica de metodologías activas sigue su imparable avance, aunque no tan rápido como algunos desearíamos. Algunas de las razones que hemos encontrado para que su implantación no se esté dando de forma generalizada son los siguientes:

- La falta de formación práctica de los docentes en su etapa universitaria.

- La necesidad del profesorado a acudir a cursos externos a continuar su formación.
  - El excesivo tiempo que requiere en las primeras etapas de puesta en práctica la elaboración del material.
  - La falta de reconocimiento social por parte de alumnos y familias a este tipo de actividades con un perfil lúdico.
  - El espacio físico de las aulas, el tiempo reducido y poco dado a la flexibilidad.
  - Los grupos en ocasiones muy numerosos y con poca experiencia en este tipo de actividades.
  - La consecución de contenidos y concluir lo programado, muy recurrido en los profesores de la etapa de secundaria donde la velocidad e interés por concluir los temarios hacen que se terminen perdiendo partes del proceso enseñanza aprendizaje realmente relevantes, primando el aprendizaje memorístico.
6. En relación con la pregunta número seis, encontramos un número considerable de docentes que utilizan esta metodología lúdica de forma puntual, semanal incluso diaria en algunos casos. Lo que nos dan idea de la alta formación de los docentes que no son esclavos de una única línea metodológica si no que dominan varios registros y que es de suponer que utilizan según consideran oportuno. Aquí sería bueno mencionar que ni los profesores de educación física utilizan en su totalidad este tipo de metodología si no que en ocasiones también parece que la combinan con otras.
7. Muy relacionado con la anterior nos gustaría destacar que la respuesta de la pregunta siete parece que no encaja con las obtenidas en las preguntas anteriores, vamos a tratar de analizar por qué creemos que se da esto. Personalmente creo que la principal razón es la diferencia entre lo que te gustaría y lo que realmente haces o eres capaz de hacer. Es decir, la práctica totalidad de los encuestados entienden y ven la metodología lúdica como un medio para mejorar su enseñanza y facilitar el aprendizaje de los alumnos, pero a la hora de poner en práctica el

dato ya no es tan abrumador, y nos encontramos esa respuesta en la pregunta 6, donde vemos que la metodología lúdica sí, pero combinada con otras.

8. Otro de los grandes objetivos de este estudio era entender que sentido o finalidad que tiene este tipo de metodologías para los docentes. Repasar contenidos, ampliar con información complementaria, evaluación y autoevaluación... El currículo es claro y cuando nos habla del uso de metodologías activas, no es solo un medio para repasar contenidos o añadir información complementaria si no un vehículo para adquisición de los mismos. Es evidente que a través de esta metodología el alumno adquiere de forma más profunda y mantenida en el tiempo los aprendizajes. Esto puede ser que suponga el verdadero cambio metodológico-filosófico, el entender que lo importante muchas veces no es el resultado si no el camino que se recorre para llegar a él.
9. Otra de las reflexiones finales que nos permite el trabajo es entender qué es lo que realmente les preocupa a los docentes en el momento de puesta en práctica de este tipo de metodologías. Los datos nos dicen que la mayoría está más pendiente de no perder el orden de la clase, y no perder el tiempo necesario que le permita concluir con lo previamente programado. Este tipo de actitudes es la que muchas veces no nos hace disfrutar de nuestros alumnos, de nuestros avances educativos y estar más pendientes de los datos, contenidos y objetivos. En definitiva, más pendientes de la enseñanza que del aprendizaje.

“Los juegos son la forma más elevada de investigación” (Albert Einstein)

## **6. REFERENCIAS**

### **6.1 Referencias bibliográficas**

- Bautista Vallejo, J. M. y López, N. R. (2002). El juego didáctico como estrategia de atención a la diversidad. *Agora Digital*, (4), 134-141.
- Cagigal, J. M. (1959). Aporías iniciales para un concepto de deporte. *Citius, Altius, Fortius*, 1(1), 7-35. <http://www.filosofia.org/hem/dep/caf/a59p007.htm>.

- Chacón, P. (2008). El Juego Didáctico como estrategia de enseñanza y aprendizaje ¿Cómo crearlo en el aula. *Nueva Aula Abierta*, 16(5), 32-40.
- Consejería de Educación Junta de Castilla y León. (30 de mayo de 2020). *Directorio de Centros de Castilla y León*. Obtenido de educa.jcyl: <http://directorio.educa.jcyl.es/es/busqueda-avanzada>.
- Corominas, J. (1987). *Breve diccionario etimológico de la lengua castellana* (Vol. 5, D. Alonso, ed.). Gredos.
- Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L. E. y Dixon, D. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, (págs. 9-15). Vancouver.
- Echeverri, J. H. y Gómez, J. G. (2009). Lo lúdico como componente de lo pedagógico, la cultura, el juego y la dimensión humana. 1-18. <http://blog.utp.edu.co/areaderecreacionpcdyr/files/2012/07/LO-LUDICO-COMO-COMPONENTE-DE-LO-PEDAGOGICO.pdf>.
- Forteá, M. A. (2019). *Metodologías didácticas para la enseñanza/aprendizaje de competencias* [Materiales para la docencia universitaria de la Universitat Jaume I]. Unitat de Formació i Innovació Educativa. Repositorio Institucional UJI. <http://hdl.handle.net/10234/182369>.
- Garaigordobil, M. (2017). Una propuesta de juego cooperativo para niños y niñas de Educación Infantil. En M. Edo, S. Blanch y M. Anton, *El juego en la primera infancia* (págs. 13-28). Octaedro.
- Garaigordobil, M. y Fagoaga, J. M. (2006). *El juego cooperativo para prevenir la violencia en los centros educativos* (Vol. 1). Ministerio de Educación y Ciencia; Centro de Investigación y Documentación Educativa (CIDE).
- Garvey, C. (1985). *El juego infantil*. (4ª ed.). Ediciones Morata.
- Gutiérrez Delgado, M. (2004). La bondad del juego, pero... *Escuela Abierta*, 153-182.
- Higueras Rodríguez, M. L. (2019). *El juego como recurso didáctico en la formación inicial docente* [Tesis Doctoral, Universidad de Granada]. Repositorio Institucional UGR. <http://hdl.handle.net/10481/59299>.

- Huizinga, J. (2007). *Homo ludens* (E. Imaz Echeverría, trad.). Alianza Editorial. (Original publicado en 1938).
- López Chamorro, I. (2010). El juego en la Educación Infantil y Primaria. *Autodidacta*, 19-37.
- Moyles, J. R. (1990). *El juego en la educación infantil y primaria* (Vol. 16). Ministerio de Educación y Cultura; Ediciones Morata.
- Ortega, R. (1991). Jugando a comprenderse. El papel del juego sociodramático en el desarrollo de la comunicación infantil. *Signos*, (4), 12-21. [http://www.quadernsdigital.net/datos\\_web/articles/signos/signos4/s4jugando.html](http://www.quadernsdigital.net/datos_web/articles/signos/signos4/s4jugando.html).
- Ortíz Gutiérrez, J. (2010). El juego en la educación. *Temas para la Educación*(8), 1-6.
- Ortiz Ocaña, A. L. y Hernández Hechavarría, D. (2002). Cómo utilizar los juegos didácticos en la escuela. *Contexto e Educação*, 17(68), 55-65.
- Pacheco, T. M. (2011). El juego en la etapa infantil. *Temas para la Educación*(17), 1-11.
- Paredes, J. (2003). *Juego, luego soy*. Wanceulen Editorial Deportiva.
- Piaget, J. (1961). *La formación del símbolo en el niño. Imitación, juego y sueño. Imagen y representación* (J. Gutiérrez trad.). Fondo de Cultura Económica. (Original publicado en 1946).
- Real Academia Española. (2006). *Diccionario de la Lengua Castellana*. (Reproducción digital de la 8ª ed., Imprenta Nacional, 1837). Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. <http://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmc3x849>.
- Ríos Quílez, M. (2013). *El juego como estrategia de aprendizaje en la primera etapa de Educación Infantil* [Trabajo de Fin de Grado, Universidad Internacional de La Rioja]. Repositorio Institucional UNIR. <https://reunir.unir.net/handle/123456789/1910>.
- Timón Benítez, L. M. y Hormigo Gamarro, F. (2010). *El juego en Educación Física. Desarrollo de la condición física salud mediante actividades jugadas: propuestas lúdicas para motivar al alumnado*. Wanceulen Editorial Deportiva.
- Torres Toukoumidis, A. y Romero Rodríguez, L. (2019). Gamificación, simulación, juegos serios y aprendizaje basado en juegos. En A. Torres Toukoumidis, L.

Romero Rodríguez y J. P. Salgado Guerrero, *Juegos y Sociedad* (págs. 113-120).  
Mc Graw Hill.

Universidad de Granada (UGR). (22 de mayo de 2020). *Tema 2: El Cuestionario. Diseño del Cuestionario.* Obtenido de <https://www.ugr.es/~diploeio/documentos/tema2.pdf>, p. 1.

Vanegas Rubiales, F. M., García Ortega, M. P. y Vanegas Rubiales, A. M. (2018). *El juego infantil y su metodología. SSC322\_3*. IC Editorial.

Vázquez Neira, R. (2011). *El Juego en la Educación Escolar*. Lulu.

## 6.2 Referencias normativas

- ▣ DECRETO 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León. BOCYL – núm. 142, de 25 de julio de 2016. BOCYL-D-25072016-3, 34184-34746.
- ▣ Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. BOE – núm. 295, de 10 de diciembre de 2013. BOE-A-2013-12886, 97858-97921.
- ▣ Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. BOE – núm. 25, de 29 de enero de 2015. BOE-A-2015-738, 6986-7003.
- ▣ ORDEN EDU/362/2015, de 4 de mayo, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León. BOCYL – núm. 86, de 8 de mayo de 2015. BOCYL-D-08052015-4, 32051-32480.
- ▣ Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato. BOE – núm. 3, de e de enero de 2015. BOE-A-2015-37, 169-546.
- ▣ Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. BOE – núm. 52, de 1 de marzo de 2014. BOE-A-2014-2222, 19349-19420.

- ▣ Real Decreto 1344/1991, de 6 de septiembre, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria. BOE – núm. 220, de 13 de septiembre de 1991. BOE-A-1991-23241, 30226-30228.
- ▣ Real Decreto 1513/2006, de 7 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación primaria. BOE – núm. 293, de 8 de diciembre de 2006. BOE-A-2006-21409, 43053-43102.
- ▣ Real Decreto 1631/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria. BOE – núm. 5, de 5 de enero de 2007. BOE-A-2007-238, 677-773.

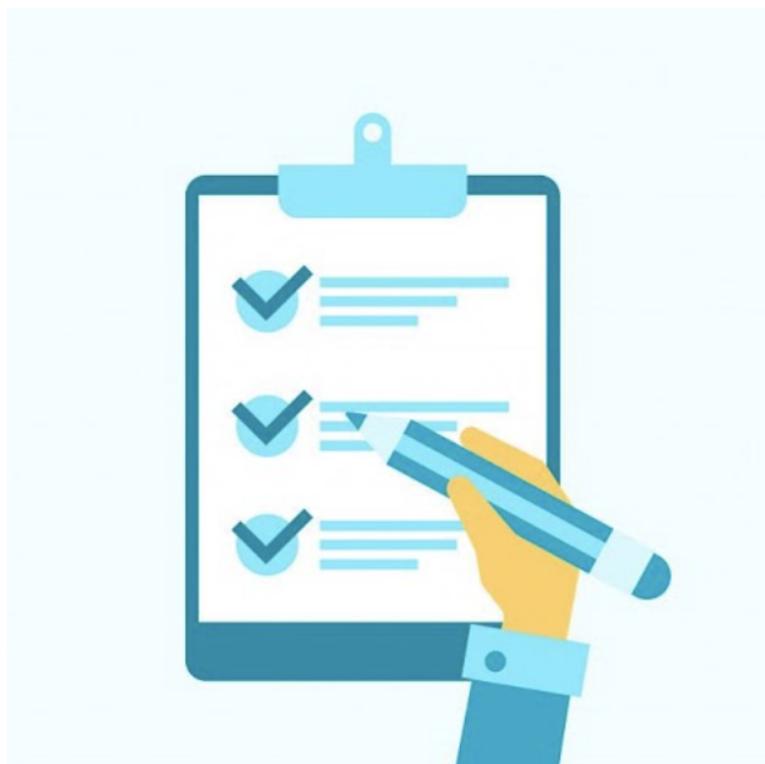
## 7. ANEXOS

### ANEXO I. Encuesta transmitida e instrumento utilizado

#### La utilización de la Metodología Lúdica en Educación

La metodología lúdica es la aplicación de elementos de juegos en el contexto educativo, los cuales son adaptados específicamente al tema o módulo de estudio.

El principal objetivo de este cuestionario es demostrar el auge de este tipo de metodología en las diferentes etapas educativas. Su realización solo le llevará 2 minutos, pues cuenta con 10 preguntas cerradas, categorizadas y de respuesta obligada y una reseña abierta en una de las mismas, para que justifique su verdadera opinión, si lo desea. Todas ellas aceptan una única respuesta, a excepción de la 5 y la 8. Recuerde que su anonimato está garantizado.



Siguiente

# La utilización de la Metodología Lúdica en Educación

**\*Obligatorio**

## Sección sin título

1- ¿En qué etapa ejerce su docencia? \*

- Primaria Educación Física
- Primaria otras
- Secundaria y/o Bachillerato Educación Física
- Secundaria y/o Bachillerato otras

2- Señale sus años de experiencia \*

- De 0 a 10 años
- De 10 a 15 años
- De 15 a 20 años
- Más de 20 años

3- ¿Qué formación universitaria posee? \*

- Grado en Primaria (Magisterio)
- Grado en Secundaria (de la materia correspondiente)
- Ambos

Atrás

Siguiente

## La utilización de la Metodología Lúdica en Educación

\*Obligatorio

### Sección sin título

4- ¿Ha recibido alguna vez formación permanente relacionada con la metodología lúdica? \*

- Sí
- No

5- Principalmente, ¿qué metodologías utiliza en sus clases? \*

- Directiva
- Lúdica
- Basada en el descubrimiento
- Basada en la cooperación
- Entornos de aprendizaje

6- ¿Con qué frecuencia utiliza la metodología lúdica? \*

- Diariamente
- Semanalmente
- Esporádicamente
- Nunca

Atrás

Siguiente

## La utilización de la Metodología Lúdica en Educación

**\*Obligatorio**

### Sección sin título

7- ¿Considera que los contenidos se asimilan y se consolidan en mayor medida si se presentan de forma jugada? \*

- Sí
- No

¿Por qué?

Tu respuesta

Atrás

Siguiente

## La utilización de la Metodología Lúdica en Educación

\*Obligatorio

### Sección sin título

8- ¿Qué objetivos tienen las actividades lúdicas en sus clases? \*

- Presentar contenidos
- Repasar contenidos ya explicados
- Presentar información complementaria
- Otras

9- ¿Cómo definiría su "mediación pedagógica" (actuación docente) dentro de estas actividades lúdicas? \*

- Tomo un papel principal
- Asumo un rol secundario
- Dirijo la actividad pero sólo para evitar que pierda la dirección esperada
- Sólo como elemento motivador

10- Después de la realización de una actividad lúdica, ¿establece un momento de puesta en común con los alumnos o de autoevaluación (evaluación propia)? \*

- Sí, ambas
- No, ninguna
- Solo de puesta en común con los alumnos
- Solo de autoevaluación

Atrás

Enviar

## La utilización de la Metodología Lúdica en Educación

Muchas gracias por su participación.

Atrás

Enviar

**ANEXO II. Tabla estadística bidimensional**

		ETAPA DONDE EJERCE SU DOCENCIA				AÑOS DE EXPERIENCIA			
		Primaria otras	Primaria EF	Secundaria otras	Secundaria EF	De 0 a 10 años	De 10 a 15 años	De 10 a 15 años	Más de 20 años
<b>ETAPA DONDE EJERCE SU DOCENCIA</b>	Primaria otras	78							
	Primaria EF		30						
	Secundaria otras			36					
	Secundaria EF				33				
<b>AÑOS DE EXPERIENCIA</b>	De 0 a 10 años					58			
	De 10 a 15 años						48		
	De 15 a 20 años							46	
	Más de 20 años								25
<b>FORMACIÓN</b>	Ambos								
	Grado en Primaria (Magisterio) Grado en Secundaria								
<b>FP RELACIONADA CON METODOLOGÍA LÚDICA</b>	Sí	55	25	17	18	34	32	34	15
	No	23	5	19	15	24	16	12	10
<b>TIPO DE METODOLOGÍA PRINCIPAL</b>	Sólo lúdica	13	4	1	3	7	5	7	2
	Otra/s	28	5	27	15	24	18	20	13
	Lúdica y otras	37	21	8	15	27	25	19	10
<b>FRECUENCIA UTILIZA LA METODOLOGÍA LÚDICA</b>	Diariamente	37	17	2	12	22	16	20	10
	Semanalmente	25	10	8	14	24	14	16	3
	Esporádicamente	16	3	23	7	12	18	9	10
	Nunca	0	0	3	0	0	0	1	2
<b>OPINIÓN EFICACIA METODOLOGÍA LÚDICA</b>	Sí	77	30	31	29	55	46	43	23
	No	1	0	5	4	3	2	3	2
<b>OBJETIVOS DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS</b>	Presentar contenidos	4	5	3	6	6	4	3	5
	Repasar contenidos ya explicados	23	1	15	3	13	13	14	2
	Presentar información complementaria	2	0	3	2	4	1	1	1
	Otras	2	4	0	4	3	2	3	2
	Combinación de anteriores	47	20	12	18	32	28	24	13
<b>MEDIACIÓN PEDAGÓGICA</b>	Papel principal	4	1	1	1	2	1	4	0
	Rol secundario	20	2	5	12	17	8	10	4
	Dirige para evitar que se pierda el ritmo	42	22	22	18	32	30	28	14
	Sólo como elemento motivador	12	5	5	2	7	9	3	5
<b>PUESTA EN COMÚN O AUTOEVALUACIÓN</b>	Sí, ambas	42	17	15	16	32	22	21	15
	No, ninguna	6	1	4	4	3	4	6	2
	Sólo de puesta en común con los alumnos	24	12	11	11	19	17	17	5
	Sólo de autoevaluación	6	0	3	2	4	5	1	1

El cambio en la utilización de metodología lúdica entre las etapas de Primaria y Secundaria.

		FORMACIÓN			FP RELACIONADA CON M. LÚDICA		TIPO DE M. PRINCIPAL		
		Ambos	G. Primaria	G. Secundaria	Sí	No	Sólo lúdica	Otra/s	Lúdica y otras
ETAPA DONDE EJERCE SU DOCENCIA	Primaria otras				55	23	13	28	37
	Primaria EF				25	5	4	5	21
	Secundaria otras				17	19	1	27	8
	Secundaria EF				18	15	3	15	15
AÑOS DE EXPERIENCIA	De 0 a 10 años				34	24	7	24	27
	De 10 a 15 años				32	16	5	18	25
	De 15 a 20 años				34	12	7	20	19
	Más de 20 años				15	10	2	13	10
FORMACIÓN	Ambos	53			37	16	6	19	28
	Grado en Primaria (Magisterio)		81		58	23	13	29	29
	Grado en Secundaria			43	20	23	2	27	14
FP RELACIONADA CON METODOLOGÍA LÚDICA	Sí	37	58	20	115		16	68	60
	No	16	23	23		62	5	7	21
TIPO DE METODOLOGÍA PRINCIPAL	Sólo lúdica	6	13	2	16	5	21		
	Otra/s	19	29	27	39	36		75	
	Lúdica y otras	28	39	14	60	21			81
FRECUENCIA UTILIZA LA METODOLOGÍA LÚDICA	Diariamente	21	40	7	58	10	15	10	43
	Semanalmente	15	28	14	39	18	6	22	29
	Esporádicamente	16	13	20	18	31	0	40	9
	Nunca	1	0	2	0	3	0	3	0
OPINIÓN EFICACIA METODOLOGÍA LÚDICA	Sí	51	81	35	112	55	21	68	3
	No	2	0	8	3	7	0	7	78
OBJETIVOS DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS	Presentar contenidos	7	6	5	11	7	3	10	5
	Repasar contenidos ya explicados	10	19	13	25	17	6	23	13
	Presentar información complementaria	1	2	4	2	5	0	7	0
	Otras	4	4	2	8	2	2	7	3
	Combinación de anteriores	30	50	17	69	28	10	27	60
MEDIACIÓN PEDAGÓGICA	Papel principal	2	4	1	4	3	1	4	2
	Rol secundario	15	15	9	22	17	4	13	22
	Dirige para evitar que se pierda el ritmo	26	52	26	69	35	14	46	44
	Sólo como elemento motivador	9	10	5	20	4	2	9	13
PUESTA EN COMÚN O AUTOEVALUACIÓN	Sí, ambas	28	47	15	69	21	13	31	46
	No, ninguna	3	5	7	7	8	0	5	10
	Sólo de puesta en común con los alumnos	17	25	16	34	24	7	30	21
	Sólo de autoevaluación	4	4	3	5	6	1	6	4

El cambio en la utilización de metodología lúdica entre las etapas de Primaria y Secundaria.

		FRECUENCIA				EFICACIA METODOLOGÍA LÚDICA	
		Diariamente	Semanalmente	Esporádicament	Nunca	Sí	No
ETAPA DONDE EJERCE SU DOCENCIA	Primaria otras	37	25	16	0	77	1
	Primaria EF	17	10	3	0	30	0
	Secundaria otras	2	8	23	3	31	5
	Secundaria EF	12	14	7	0	29	4
AÑOS DE EXPERIENCIA	De 0 a 10 años	22	24	12	0	55	3
	De 10 a 15 años	16	14	18	0	46	2
	De 15 a 20 años	20	16	9	1	43	3
	Más de 20 años	10	3	10	2	23	2
FORMACIÓN	Ambos	21	15	16	1	51	2
	Grado en Primaria (Magisterio)	40	28	13	0	81	0
	Grado en Secundaria	7	14	20	2	35	8
FP RELACIONADA CON METODOLOGÍA LÚDICA	Sí	58	39	18	0	112	3
	No	10	18	31	3	55	7
TIPO DE METODOLOGÍA PRINCIPAL	Sólo lúdica	15	6	0	0	21	0
	Otra/s	10	22	40	3	68	7
	Lúdica y otras	43	29	9	0	78	3
FRECUENCIA UTILIZA LA METODOLOGÍA LÚDICA	Diariamente	68				68	0
	Semanalmente		57			55	2
	Esporádicamente			49		42	7
	Nunca				3	2	1
OPINIÓN EFICACIA METODOLOGÍA LÚDICA	Sí	68	55	42	2	167	
	No	0	2	7	1		10
OBJETIVOS DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS	Presentar contenidos	9	6	3	0	18	0
	Repasar contenidos ya explicados	7	18	17	1	40	2
	Presentar información complementaria	0	2	5	1	6	1
	Otras	2	6	2	1	8	2
	Combinación de anteriores	50	25	22	0	93	4
MEDIACIÓN PEDAGÓGICA	Papel principal	2	2	3	0	7	0
	Rol secundario	16	14	9	0	37	2
	Dirige para evitar que se pierda el ritmo	39	34	31	1	97	7
	Sólo como elemento motivador	11	7	6	2	24	0
PUESTA EN COMÚN O AUTOEVALUACIÓN	Sí, ambas	43	27	20	0	87	3
	No, ninguna	6	5	4	3	14	1
	Sólo de puesta en común con los alumnos	18	20	20	0	54	4
	Sólo de autoevaluación	1	5	5	0	10	1

		<b>OBJETIVOS DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS</b>				
		Presentar cont.	Repasar cont.	Presentar info. com.	Otras	Combin. de anter.
<b>ETAPA DONDE EJERCE SU DOCENCIA</b>	Primaria otras	4	23	2	2	47
	Primaria EF	5	1	0	4	20
	Secundaria otras	3	15	3	0	12
	Secundaria EF	6	3	2	4	18
<b>AÑOS DE EXPERIENCIA</b>	De 0 a 10 años	6	13	4	3	32
	De 10 a 15 años	4	13	1	2	28
	De 15 a 20 años	3	14	1	3	24
	Más de 20 años	5	2	1	2	13
<b>FORMACIÓN</b>	Ambos	7	10	1	4	30
	Grado en Primaria (Magisterio)	6	19	2	4	50
	Grado en Secundaria	5	13	4	2	17
<b>FP RELACIONADA CON METODOLOGÍA LÚDICA</b>	Sí	11	25	2	8	69
	No	7	17	5	2	28
<b>TIPO DE METODOLOGÍA PRINCIPAL</b>	Sólo lúdica	3	6	0	2	10
	Otra/s	10	23	7	5	27
	Lúdica y otras	5	13	0	3	60
<b>FRECUENCIA UTILIZA LA METODOLOGÍA LÚDICA</b>	Diariamente	9	7	0	2	50
	Semanalmente	6	18	2	6	25
	Esporádicamente	3	17	5	2	22
	Nunca	0	1	1	1	0
<b>OPINIÓN EFICACIA METODOLOGÍA LÚDICA</b>	Sí	18	40	6	8	93
	No	0	2	1	2	4
<b>OBJETIVOS DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS</b>	Presentar contenidos	18				
	Repasar contenidos ya explicados		42			
	Presentar información complementaria			7		
	Otras				10	
	Combinación de anteriores					97
<b>MEDIACIÓN PEDAGÓGICA</b>	Papel principal	2	2	0	1	2
	Rol secundario	1	11	2	2	23
	Dirige para evitar que se pierda el ritmo	12	26	5	6	55
	Sólo como elemento motivador	3	3	0	1	17
<b>PUESTA EN COMÚN O AUTOEVALUACIÓN</b>	Sí, ambas	10	19	2	6	53
	No, ninguna	1	4	1	0	9
	Sólo de puesta en común con los alumnos	6	14	3	4	31
	Sólo de autoevaluación	1	5	1	0	4

El cambio en la utilización de metodología lúdica entre las etapas de Primaria y Secundaria.

		MEDIACIÓN PEDAGÓGICA				PUESTA EN COMÚN O AUTOEVALUACIÓN			
		Papel principal	Rol secundario	Dirige evitar perder	Sólo motivador	Sí, ambas	No, ninguna	Sólo de p. en común	Sólo de auto.
ETAPA DONDE EJERCE SU DOCENCIA	Primaria otras	4	20	42	12	42	6	24	6
	Primaria EF	1	2	22	5	17	1	12	0
	Secundaria otras	1	5	22	5	15	4	11	3
	Secundaria EF	1	12	18	2	16	4	11	2
AÑOS DE EXPERIENCIA	De 0 a 10 años	2	17	32	7	32	3	19	4
	De 10 a 15 años	1	8	30	9	22	4	17	5
	De 15 a 20 años	4	10	28	3	21	6	17	1
	Más de 20 años	0	4	14	5	15	2	5	1
FORMACIÓN	Ambos	2	15	26	9	28	3	17	4
	Grado en Primaria (Magisterio)	4	15	52	10	47	5	25	4
	Grado en Secundaria	1	9	26	5	15	7	16	3
FP RELACIONADA CON METODOLOGÍA LÚDICA	Sí	4	22	69	20	69	7	34	5
	No	3	17	35	4	21	8	24	6
TIPO DE METODOLOGÍA PRINCIPAL	Sólo lúdica	1	4	14	2	13	0	7	1
	Otra/s	4	13	46	9	31	5	30	6
	Lúdica y otras	2	22	44	13	46	10	21	4
FRECUENCIA UTILIZA LA METODOLOGÍA LÚDICA	Diariamente	2	16	39	11	43	6	18	1
	Semanalmente	2	14	34	7	27	5	20	5
	Esporádicamente	3	9	31	6	20	4	20	5
	Nunca	0	0	1	2	0	3	0	0
OPINIÓN EFICACIA METODOLOGÍA LÚDICA	Sí	7	37	97	24	87	14	54	10
	No	0	2	7	0	3	1	4	1
OBJETIVOS DE LAS ACTIVIDADES LÚDICAS	Presentar contenidos	2	1	12	3	10	1	6	1
	Repasar contenidos ya explicados	2	11	26	3	19	4	14	5
	Presentar información complementaria	0	2	5	0	2	1	3	1
	Otras	1	2	6	1	6	0	4	0
	Combinación de anteriores	2	23	55	17	53	9	31	4
MEDIACIÓN PEDAGÓGICA	Papel principal	7				4	2	1	0
	Rol secundario		39			18	4	14	3
	Dirige para evitar que se pierda el ritmo			104		55	9	33	7
	Sólo como elemento motivador				24	13	0	10	1
PUESTA EN COMÚN O AUTOEVALUACIÓN	Sí, ambas	4	18	55	13	90			
	No, ninguna	2	4	9	0		15		
	Sólo de puesta en común con los alumnos	1	14	33	10			58	
	Sólo de autoevaluación	0	3	7	1				11



### **ANEXO III. Análisis del currículo educativo actual: Educación Primaria y Educación Secundaria**

El objetivo de este apartado, algo pretencioso quizás, era el analizar las veces que la palabra juego y su prolongación metodológica aparecían de forma implícita o explícita a través del uso de metodologías activas en el currículo educativo tanto a nivel estatal de Primaria y Secundaria, así como en el de la comunidad autónoma de Castilla y León.

Para ello he realizado una supervisión de los siguientes documentos oficiales del Ministerio de Educación, Cultura y Deportes (MECyD):

- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE).
- Orden EDC/65/2015 de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.
- Real Decreto 1105/2014, 4, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.

Así como de la normativa de la Consejería de Educación de la Junta de Castilla y León:

- Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.
- Orden EDU/362/2015, de 4 de mayo, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León.

### **LEY ORGÁNICA PARA LA MEJORA DE LA CALIDAD EDUCATIVA (LOMCE)**

La LOMCE establece que, “en la actualidad, la sociedad: demanda nuevos perfiles de ciudadanos y trabajadores, más sofisticados y diversificados y exige maneras

alternativas de organización y gestión en las que prime la colaboración y el trabajo en equipo”. Esto, desde un punto de vista meramente educativo, hace referencia a la utilización de metodologías más dinámicas y que motiven y fomenten la participación activa del alumnado en mayor medida.

Nuestra idea se respalda al reflejar en la misma que: “El sistema educativo debe posibilitar tanto el aprendizaje de cosas distintas como la enseñanza de manera diferente, para poder satisfacer a unos alumnos y alumnas, que han ido cambiando con la sociedad”<sup>4</sup> y que “Necesitamos propiciar las condiciones que permitan el oportuno cambio metodológico, de forma que el alumnado sea un elemento activo en el proceso de aprendizaje”.<sup>5</sup>

Si siguiéramos estas directrices podríamos llegar a decir que nuestro sistema educativo favorece una riqueza metodológica que ayuda no solo al aprendizaje de contenidos si no también al desarrollo del alumno. Aspectos para los que aun dista mucho tiempo alcanzar dado la falta de interés del profesorado en afrontar estas recomendaciones legales.

---

<sup>4</sup> Ley Orgánica 8/2013...”, op. cit., p. 97860.

<sup>5</sup> *Ibíd.*

## **ORDEN ECD/65/2015**

En la orden que trata las competencias claves, así como las orientaciones metodológicas. Importante el matiz donde especifica que “los conocimientos deben ser adquirido a través de la participación activa en prácticas sociales, siendo posible esto en contextos educativos formales, no formales e informales”.<sup>6</sup>

Analizaremos en cada una de ellas todas las afirmaciones relevantes a la metodología lúdica y/o al juego:

- Comunicación lingüística: “Valorar la relevancia de esta afirmación en la toma de decisiones educativas supone optar por metodologías activas de aprendizaje (aprendizaje basado en tareas y proyectos, en problemas, en retos, etcétera), ya sean estas en la lengua materna de los estudiantes, en una lengua adicional o en una lengua extranjera, frente a opciones metodológicas más tradicionales”;<sup>7</sup> “se inscribe en un marco de actitudes y valores que el individuo pone en funcionamiento: el respeto a las normas de convivencia; el ejercicio activo de la ciudadanía; el desarrollo de un espíritu crítico; el respeto a los derechos humanos y el pluralismo; la concepción del dialogo como herramienta primordial para la convivencia, la resolución de conflictos y el desarrollo de las capacidades afectivas en todos los ámbitos”.<sup>8</sup>
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología: “El espacio y la forma: incluyen una amplia gama de fenómenos que se encuentran en nuestro mundo visual y físico: patrones, propiedades de los objetos, posiciones, direcciones...”;<sup>9</sup> “Estas competencias han de capacitar, básicamente, para

---

<sup>6</sup> Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. BOE – núm. 25, de 29 de enero de 2015. BOE-A-2015-738, p. 6986.

<sup>7</sup> *Ibíd.*, p. 6991.

<sup>8</sup> *Ibíd.*, p. 6992.

<sup>9</sup> *Ibíd.*, p. 6993.

identificar, plantear y resolver situaciones de la vida cotidiana -personal y social- análogamente...”.<sup>10</sup>

- Aprender a aprender: “es fundamental para el aprendizaje permanente que se produce a lo largo de la vida y que tiene lugar en distintos contextos formales, no formales e informales”;<sup>11</sup> “se caracteriza por la habilidad para iniciar, organizar y persistir en el aprendizaje. Esto exige, en primer lugar, la capacidad para motivarse por aprender. Esta motivación depende de que se genere la curiosidad y la necesidad de aprender, de que el estudiante se sienta protagonista del proceso y del resultado de su aprendizaje y, finalmente, de que llegue a alcanzar las metas de aprendizaje propuestas y, con ello, que se produzca en él una percepción de auto-eficacia”;<sup>12</sup> “De ahí que la competencia de aprender a aprender se adquiera también en el contexto del trabajo en equipo. Los profesores han de procurar que los estudiantes sean conscientes de lo que hacen para aprender y busquen alternativas. Muchas veces estas alternativas se ponen de manifiesto cuando se trata de averiguar qué es lo que hacen los demás en situaciones de trabajo cooperativo”.<sup>13</sup>
- Competencias sociales y cívicas: “conocer los conceptos básicos relativos al individuo, al grupo, a la organización del trabajo, la igualdad y la no discriminación entre hombres y mujeres”;<sup>14</sup> “Los elementos fundamentales de esta competencia incluyen el desarrollo de ciertas destrezas como la capacidad de comunicarse de una manera constructiva en distintos entornos sociales y culturales, mostrar tolerancia, expresar y comprender puntos de vista diferentes, negociar sabiendo inspirar confianza y sentir empatía”.<sup>15</sup>
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor: “implica la capacidad de transformar las ideas en actos. Ello significa adquirir conciencia de la situación a intervenir o resolver, y saber elegir, planificar y gestionar los conocimientos,

---

<sup>10</sup> *Ibíd.*, p. 6994.

<sup>11</sup> *Ibíd.*, p. 6997.

<sup>12</sup> *Ibíd.*

<sup>13</sup> *Ibíd.*

<sup>14</sup> *Ibíd.*, p. 6998.

<sup>15</sup> *Ibíd.*

destrezas o habilidades y actitudes necesarios con criterio propio, con el fin de alcanzar el objetivo previsto.”;<sup>16</sup> “esta competencia requiere de las siguientes destrezas o habilidades esenciales: capacidad de análisis; capacidades de planificación, organización, gestión y toma de decisiones; capacidad de adaptación al cambio y resolución de problemas; comunicación, ...”.<sup>17</sup>

- Conciencia y expresiones culturales: “implica conocer, comprender, apreciar y valorar con espíritu crítico, con una actitud abierta y respetuosa, las diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute personal y considerarlas como parte de la riqueza y patrimonio de los pueblos”;<sup>18</sup> “El desarrollo de esta competencia supone actitudes y valores personales de interés, reconocimiento y respeto por las diferentes manifestaciones artísticas y culturales, y por la conservación del patrimonio”.<sup>19</sup>

Del mismo modo relacionaremos las orientaciones metodológicas con la utilización del juego como elemento didáctico:

- Se otorga mayor importancia a la función que desempeña el docente y a la adaptación de las actividades a las capacidades del alumnado: “Los métodos deben partir de la perspectiva del docente como orientador, promotor y facilitador del desarrollo competencial en el alumnado; además, deben enfocarse a la realización de tareas o situaciones-problema, planteadas con un objetivo concreto, que el alumnado debe resolver haciendo un uso adecuado de los distintos tipos de conocimientos, destrezas, actitudes y valores; asimismo, deben tener en cuenta la atención a la diversidad y el respeto por los distintos ritmos y estilos de aprendizaje mediante prácticas de trabajo individual y cooperativo”.<sup>20</sup>
- Destaca la motivación del alumnado como un elemento clave en la enseñanza por competencias: “Uno de los elementos clave en la enseñanza por competencias es despertar y mantener la motivación hacia el aprendizaje en el alumnado, lo que

---

<sup>16</sup> *Ibíd.*, p. 6999.

<sup>17</sup> *Ibíd.*, p. 7000.

<sup>18</sup> *Ibíd.*, p. 7001.

<sup>19</sup> *Ibíd.*

<sup>20</sup> *Ibíd.*, p. 7002.

implica un nuevo planteamiento del papel del alumno, activo y autónomo, consciente de ser el responsable de su aprendizaje”.<sup>21</sup>

- Señala que son los métodos docentes los que deben propiciar el aumento de dicha motivación y generar curiosidad por el aprendizaje: “Los métodos docentes deberán favorecer la motivación por aprender en los alumnos y alumnas y, a tal fin, los profesores han de ser capaces de generar en ellos la curiosidad y la necesidad por adquirir los conocimientos, las destrezas y las actitudes y valores presentes en las competencias”.<sup>22</sup>
- Indica que las nuevas metodologías se deben apoyar en el aprendizaje cooperativo del alumnado: “Las metodologías activas han de apoyarse en estructuras de aprendizaje cooperativo, de forma que, a través de la resolución conjunta de las tareas, los miembros del grupo conozcan las estrategias utilizadas por sus compañeros y puedan aplicarlas a situaciones similares”.<sup>23</sup>
- Prescribe el uso de métodos interactivos, justificándose en que estos contribuyen a la participación activa del alumnado: “Para un proceso de enseñanza-aprendizaje competencial las estrategias interactivas son las más adecuadas, al permitir compartir y construir el conocimiento y dinamizar la sesión de clase mediante el intercambio verbal y colectivo de ideas. Las metodologías que contextualizan el aprendizaje y permiten el aprendizaje por proyectos, los centros de interés, el estudio de casos o el aprendizaje basado en problemas favorecen la participación activa, la experimentación y un aprendizaje funcional que va a facilitar el desarrollo de las competencias, así como la motivación de los alumnos y alumnas al contribuir decisivamente a la transferibilidad de los aprendizajes”.<sup>24</sup>

---

<sup>21</sup> *Ibíd.*

<sup>22</sup> *Ibíd.*

<sup>23</sup> *Ibíd.*, p. 7003.

<sup>24</sup> *Ibíd.*, p. 7003.

## DECRETO 26/2016 - PRIMARIA CASTILLA Y LEÓN

La legislación en la etapa de educación primaria resulta acondicionada al uso de diferentes tipos de metodología, aunque siempre sin especificar nada concreto y generalizando en el uso de “metodologías activas” aboga por la importancia del profesor para crear situaciones.

El reflejo de términos relacionados con la metodología activa abre la puerta a la utilización de metodologías lúdicas y el juego como herramientas didácticas.

### **Artículo 3. Principios generales**

2. “La acción educativa en esta etapa estará basada en el trabajo colaborativo y la toma de decisiones conjuntas de los maestros, procurando la integración de las distintas experiencias y aprendizajes del alumnado y la adaptación a sus ritmos de trabajo”.<sup>25</sup>

### **Artículo 12. Principios pedagógicos**

3. “La acción educativa procurará la integración de las distintas experiencias y aprendizajes del alumnado y tendrá en cuenta sus diferentes ritmos de aprendizaje, favoreciendo la capacidad de aprender por sí mismos y promoviendo el trabajo en equipo”.<sup>26</sup>

### **Principios metodológicos**

“Las metodologías activas han de apoyarse en estructuras de aprendizaje cooperativo, de forma que, a través de la resolución conjunta de las tareas, los miembros del grupo conozcan las estrategias utilizadas por sus compañeros y puedan aplicarlas a situaciones similares facilitando los procesos de generalización y de transferencia de los aprendizajes”.<sup>27</sup>

“El docente asumirá el papel de creador de situaciones de aprendizaje que estimulen y motiven al alumnado para que sea capaz de alcanzar el desarrollo adecuado de las

---

<sup>25</sup> *Ibíd.*, p. 34186.

<sup>26</sup> *Ibíd.*, p. 34191.

<sup>27</sup> *Ibíd.*

competencias que se le van a exigir al finalizar la etapa y le capacite funcionalmente para la participación activa en la vida real”.<sup>28</sup>

“Tomando como referencia el alumno y teniendo en cuenta las directrices del trabajo colaborativo e interactivo, debemos provocar el empleo del método científico en nuestra práctica docente de las Ciencias Sociales”.<sup>29</sup>

<b>CIENCIAS SOCIALES</b>		
<b>BLOQUE 1. CONTENIDOS COMUNES<sup>30</sup></b>		
<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE</b>
Utilización de estrategias para potenciar la cohesión del grupo y el trabajo cooperativo desarrollando habilidades sociales que favorezcan la colaboración, la igualdad entre los hombres y las mujeres y valorando la importancia de la contribución de todos.	5. Valorar el trabajo en equipo, mostrando actitudes de cooperación y participación responsable y adoptando un comportamiento constructivo que acepte las diferencias hacia las ideas y aportaciones ajenas. 9. Desarrollar actitudes de cooperación y de trabajo en equipo, así como el hábito de asumir nuevos roles en una sociedad en continuo cambio.	9.1. Desarrolla actitudes de cooperación y de trabajo en equipo, valora las ideas ajenas y reacciona con intuición, apertura y flexibilidad ante ellas.

---

<sup>28</sup> *Ibíd.*

<sup>29</sup> *Ibíd.*, p. 34266.

<sup>30</sup> *Ibíd.*, pp. 34268-34269.

PARA TODOS LOS CURSOS		
BLOQUE 1. CONTENIDOS COMUNES <sup>31</sup>		
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
Utilización de estrategias para potenciar la cohesión del grupo y el trabajo cooperativo desarrollando habilidades sociales que favorezcan la colaboración, la igualdad entre hombres y mujeres y valorando la importancia de la contribución de todos.	<p>5. Valorar el trabajo en equipo, mostrando actitudes de cooperación y participación responsable y adoptando un comportamiento constructivo que acepte las diferencias hacia las ideas y aportaciones ajenas.</p> <p>9. Desarrollar actitudes de cooperación y de trabajo en equipo, así como el hábito de asumir nuevos roles en una sociedad en continuo cambio.</p>	9.1. Desarrolla actitudes de cooperación y de trabajo en equipo, valora las ideas ajenas y reacciona con intuición, apertura y flexibilidad ante ellas.
TERCER CURSO		
BLOQUE 2. EL MUNDO EN QUE VIVIMOS <sup>32</sup>		
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
		2.4. Representa las nociones topológicas básicas con dibujos, situaciones y juegos

<sup>31</sup> *Ibíd.*, pp. 34278-34279.

<sup>32</sup> *Ibíd.*, p. 34292.

		sobre espacios limitados y conocidos.
--	--	---------------------------------------

### **Lengua Castellana y Literatura**

“Resulta imprescindible ayudar a los alumnos a la utilización del lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita, de representación, interpretación y comprensión de la realidad, de construcción y comunicación del conocimiento y de organización y autorregulación del pensamiento, las emociones y la conducta. El aula ha de ser el lugar idóneo para llevar a cabo una metodología activa donde los procedimientos cobran especial relevancia y permitan al alumno resolver problemas, utilizar y compartir información y en el que se favorezca el trabajo en equipo como procedimiento de enriquecimiento personal y desarrollo de valores como el diálogo, el respeto a las opiniones y al trabajo de los demás”.<sup>33</sup>

### **Matemáticas**

“En el proceso de enseñanza - aprendizaje de las matemáticas tiene gran influencia la manera de trabajar en el aula. Por ello se deben generar situaciones que les permita experimentar el gusto por el trabajo personal y colaborativo y valorar los procesos, el esfuerzo y los errores, procurando que el alumnado sea partícipe de su propio aprendizaje”.<sup>34</sup>

<b>MATEMÁTICAS</b>		
<b>BLOQUE 5. ESTADÍSTICA Y PROBABILIDAD<sup>35</sup></b>		
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
		4.1. Identifica situaciones de carácter aleatorio y realiza conjeturas y estimaciones

<sup>33</sup> *Ibíd.*, p. 34321.

<sup>34</sup> *Ibíd.*, p. 34392.

<sup>35</sup> *Ibíd.*, p. 34404.

		sobre algunos juegos (monedas, dados, cartas, lotería...).
--	--	--

<b>PARA TODOS LOS CURSOS</b>		
<b>BLOQUE 1. PROCESOS, MÉTODOS Y ACTITUDES EN MATEMÁTICAS<sup>36</sup></b>		
<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE</b>
Participación y colaboración activa en el trabajo en equipo y el aprendizaje organizado a partir de la investigación sobre situaciones reales. Respeto por el trabajo de los demás.		
<b>SEXTO CURSO</b>		
<b>BLOQUE 5. ESTADÍSTICA Y PROBABILIDAD<sup>37</sup></b>		
<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE</b>
		3.3. Realiza conjeturas y estimaciones sobre algunos juegos (monedas, dados, cartas, lotería...).

<sup>36</sup> *Ibíd.*, p. 34406.

<sup>37</sup> *Ibíd.*, p. 34463.

## **Primera lengua extranjera**

“Las metodologías activas han de apoyarse en estructuras de aprendizaje cooperativo, de forma que, a través de la resolución conjunta de las tareas, los miembros del grupo conozcan las estrategias utilizadas por sus compañeros y puedan aplicarlas a situaciones similares”.<sup>38</sup>

“La metodología responderá a todos los estilos de aprendizaje, incluyendo actividades y tareas adaptadas a las necesidades de los alumnos que favorezcan un aprendizaje activo y comunicativo, sabiendo que, sea cual sea su edad, se benefician de los métodos que asocian el lenguaje con las acciones. El uso de canciones, poemas y chants para que los niños practiquen estructuras, vocabulario y nuevos sonidos; la utilización de cuentos e historias para trabajar el vocabulario en un contexto divertido y motivador; las dramatizaciones y role-playing, los juegos o la búsqueda de información son ejemplos de actividades a desarrollar en el aula. Para favorecer la integración de las cuatro destrezas del idioma y, a la vez favorecer otras competencias comunes como la creatividad, el emprendimiento y el esfuerzo se puede acudir al uso de técnicas de trabajo en parejas, trabajo por proyectos, el aprendizaje basado en problemas, la elaboración de proyectos autónomos y colectivos, mejorando además la interacción y colaboración entre los alumnos”.<sup>39</sup>

<b>INGLÉS</b>		
<b>BLOQUE 1. COMPRENSIÓN DE TEXTOS ORALES<sup>40</sup></b>		
<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE</b>
		Comprende lo esencial de anuncios publicitarios sobre productos que le interesan

---

<sup>38</sup> *Ibíd.*, p. 34467.

<sup>39</sup> *Ibíd.*

<sup>40</sup> *Ibíd.*, p. 34471.

		(juegos, ordenadores, CD; etcétera).
--	--	--------------------------------------

CUARTO CURSO		
BLOQUE 2. PRODUCCIÓN DE TEXTOS ORALES: EXPRESIÓN E INTERACCIÓN <sup>41</sup>		
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
		Desarrolla trabajos guiados en grupo, con interacciones orales (diálogos, juegos, etcétera).
QUINTO CURSO		
BLOQUE 3. COMPRENSIÓN DE TEXTOS ESCRITOS <sup>42</sup>		
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
		Comprende lo esencial de noticias breves y artículos de revistas infantiles que traten temas de su interés (deportes, grupos musicales, juegos informáticos).

<sup>41</sup> *Ibíd.*, p. 34510.

<sup>42</sup> *Ibíd.*, p. 34523.

## **Educación artística**

“Se pretende conseguir un aprendizaje progresivo, con actividades secuenciadas y jerarquizadas, de forma que cada concepto se apoye en otros anteriores y sirva a su vez para el aprendizaje posterior. De esta manera se empieza con la experimentación en el entorno cercano, y se abre el abanico hasta conocer las obras de artistas universales; se comienza trabajando con figuras fijas bidimensionales y se llega a la animación tridimensional; se inicia al lenguaje musical mediante la audición y las graffias no convencionales y se culmina realizando interpretaciones con acompañamiento siguiendo una partitura; inicialmente se experimenta con la percusión corporal y con juegos de movimiento y finalmente se coreografían danzas más complejas”.<sup>43</sup>

“La cooperación y trabajo en equipo son fundamentales para que el aprendizaje sea un proceso conjunto en el que se desarrollen el cumplimiento de las normas, la interacción educativa y la solidaridad, y se fomenten en los alumnos y alumnas sentimientos de respeto y colaboración”.<sup>44</sup>

La actividad del alumno debe ser tenida en cuenta como parte esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje. El juego debe ser base de la expresión artística en esta actividad, la vía para lograr la integración de los alumnos en las actividades de una forma activa y participativa, creando un clima de naturalidad para afianzar las rutinas necesarias y la correcta utilización de los materiales. Así, la participación lúdica se constituye en recurso didáctico de aprendizaje y en vehículo para la percepción y manifestación de los contenidos propuestos.<sup>45</sup>

<b>EDUCACIÓN PLÁSTICA</b>		
<b>BLOQUE 2. EXPRESIÓN ARTÍSTICA<sup>46</sup></b>		
<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE</b>

---

<sup>43</sup> *Ibíd.*, p. 34539.

<sup>44</sup> *Ibíd.*, p. 34540.

<sup>45</sup> *Ibíd.*

<sup>46</sup> *Ibíd.*, p. 34543-34544.

	<p>Aplicación de estrategias creativas, responsabilidad en el trabajo cooperativo, establecimiento de momentos de revisión, respeto a las aportaciones de los demás y resolución de las discrepancias con argumentos.</p>	<p>3.2. Lleva a cabo proyectos en grupo respetando las ideas de los demás y colaborando con las tareas que le hayan sido encomendadas.</p>
--	---	--

### Educación musical

<b>PRIMER CURSO</b>		
<b>BLOQUE 3. LA MÚSICA, EL MOVIMIENTO Y LA DANZA<sup>47</sup></b>		
<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE</b>
<p>Práctica de técnicas básicas de movimiento y juegos motores acompañados de secuencias sonoras, canciones y piezas musicales.</p>		
<b>SEGUNDO CURSO</b>		
<b>BLOQUE 3. LA MÚSICA, EL MOVIMIENTO Y LA DANZA<sup>48</sup></b>		

<sup>47</sup> *Ibíd.*, p. 34555.

<sup>48</sup> *Ibíd.*, p. 34561.

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
Práctica de técnicas básicas de movimiento y juegos motores acompañados de secuencias sonoras, canciones y piezas musicales e interpretación de danzas sencillas de diferentes estilos y culturas. Introducción a la relajación. La respiración.		

### **Educación Física**

“El área de Educación física tiene como finalidad principal desarrollar en las personas su competencia motriz, entendida como la integración de los conocimientos, procedimientos, actitudes y sentimientos vinculados a la conducta motora. Para su consecución además de la práctica, es necesario el análisis crítico que afiance actitudes, valores referenciados al cuerpo, al movimiento y a la relación con el entorno. De este modo, el alumnado logrará controlar y dar sentido a las propias acciones motrices, comprender los aspectos perceptivos, emotivos y cognitivos relacionados con dichas acciones, además de integrar conocimientos y habilidades transversales transferibles a la vida cotidiana, como la cooperación, el trabajo en equipo, el juego limpio y el respeto a las normas y la aceptación de las diferencias individuales, entre otras”.<sup>49</sup>

“Bloque 4: Juegos y actividades deportivas. En este bloque se agrupan los contenidos relacionados con el juego y las actividades deportivas, entendidos como manifestaciones culturales y sociales de la acción motriz humana, en las que la relación interpersonal, la solidaridad, la cooperación, la oposición y el respeto a las normas y personas adquieren especial relevancia. En estas situaciones resulta imprescindible la

---

<sup>49</sup> *Ibíd.*, p. 34588.

implicación de facultades como la selección acertada de la acción, la oportunidad del momento de llevarla a cabo y la ejecución de dicha decisión, la atención selectiva, la interpretación de las acciones del resto de los participantes, la previsión y anticipación de las propias acciones atendiendo a las estrategias colectivas, el respeto a las normas, la capacidad de estructuración espacio-temporal, la resolución de problemas y el trabajo en grupo, además de soportar la presión que pueda suponer el grado de oposición de adversarios en el caso de que la haya. Se incluyen, además, acciones motrices realizadas en el entorno natural o urbano que puede estar más o menos acondicionado, pero que experimenta cambios, por lo que el alumnado necesita organizar y adaptar sus conductas a las variaciones del mismo. Resulta decisiva la interpretación de las condiciones del entorno para situarse, priorizar la seguridad sobre el riesgo y regular la intensidad de los esfuerzos en función de las posibilidades personales. Estas actividades facilitan la conexión con otras áreas de conocimiento y la profundización en valores relacionados con la conservación del entorno, fundamentalmente del medio natural. Igualmente facilita la reflexión sobre la evolución del deporte y la incorporación de la mujer a la práctica del mismo a lo largo de la historia”.<sup>50</sup>

Orientaciones metodológicas:

- “Desarrollen la capacidad de relacionarse con los demás, el respeto, la colaboración, el trabajo en equipo, la aceptación entre iguales, la resolución de conflictos mediante el diálogo y la asunción de las reglas establecidas, así como el desarrollo de la iniciativa individual y el esfuerzo personal”.<sup>51</sup>
- “Utilicen el juego como recurso imprescindible de aprendizaje, acorde con las intenciones educativas, y como herramienta didáctica por su carácter motivador. Un juego dosificable de acuerdo al nivel de desarrollo evolutivo y con sus diferentes formas de manifestación como juego espontáneo o como actividad física con intencionalidad recreativa o deportiva”.<sup>52</sup>
- 

---

<sup>50</sup> *Ibíd.*

<sup>51</sup> *Ibíd.*, p. 34590.

<sup>52</sup> *Ibíd.*

<b>EDUCACIÓN FÍSICA</b>		
<b>BLOQUE 1. CONTENIDOS COMUNES<sup>53</sup></b>		
<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE</b>
Estrategias para la resolución de conflictos: utilización de normas de convivencia, conocimiento y respeto de las normas y reglas de juego y valoración del respeto a los demás, evitando estereotipos y prejuicios racista.		1.2. Explica a sus compañeros las características de un juego practicado en clase y su desarrollo.
<b>BLOQUE 2. CONOCIMIENTO CORPORAL<sup>54</sup></b>		
<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE</b>
		1.6 Realiza actividades físicas y juegos en el medio natural o en entornos no habituales, adaptando las habilidades motrices a la diversidad e incertidumbre procedente del entorno y a sus posibilidades.

<sup>53</sup> *Ibíd.*, p. 34591.

<sup>54</sup> *Ibíd.*, p. 34593.

BLOQUE 3. HABILIDADES MOTRICES <sup>55</sup>		
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
Desarrollo de la iniciativa y la autonomía en la toma de decisiones: resolución de problemas motores utilizando el pensamiento divergente y la anticipación de estrategias y procedimientos para la resolución de problemas motrices con varias alternativas de respuesta, que implique al menos 2 ó 3 jugadores, con actitud cooperativa y mentalidad de equipo.	2. Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.	1.6. Realiza actividades físicas y juegos en el medio natural o en entornos no habituales, adaptando las habilidades motrices a la diversidad e incertidumbre procedente del entorno y a sus posibilidades.
BLOQUE 4. JUEGOS Y ACTIVIDADES DEPORTIVAS <sup>56</sup>		
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
Conocimiento, aprendizaje, práctica y participación en juegos infantiles en sus manifestaciones populares y tradicionales, valorando aquellos que conforman el	1. Resolver situaciones motrices con diversidad de estímulos y condicionantes espacio-temporales, seleccionando y combinando las habilidades motrices	1.1. Realiza actividades físicas y juegos en el medio natural o en entornos no habituales, adaptando las habilidades motrices a la diversidad e incertidumbre

<sup>55</sup> *Ibíd.*, pp. 34594-34595.

<sup>56</sup> *Ibíd.*, pp. 34596-34597.

<p>patrimonio cultural de Castilla y León.</p> <p>Iniciación al deporte adaptado al espacio, al tiempo y los recursos: juegos deportivos convencionales, recreativos adaptados y deportes alternativos.</p> <p>Normas, reglas, roles y finalidad de los juegos. Comprensión aceptación, respeto, tolerancia y no discriminación hacia las normas, estrategias y personas que participan en el juego. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.</p> <p>Valoración y aprecio de las actividades deportivas como medio de disfrute, relación con los demás y empleo satisfactorio del tiempo de ocio.</p> <p>Identificación y aceptación como propios, de los valores fundamentales del juego: el esfuerzo personal, la relación con los demás y la aceptación del resultado.</p>	<p>básicas y adaptándolas a las condiciones establecidas de forma eficaz.</p> <p>2. Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.</p> <p>3. Relacionar los conceptos específicos de educación física y los introducidos en otras áreas con la práctica de actividades físico deportivas y artístico expresivas.</p> <p>4. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas.</p> <p>5. Manifestar respeto hacia el entorno y el medio natural en los juegos y actividades al aire libre, identificando y realizando acciones</p>	<p>procedente del entorno y a sus posibilidades.</p> <p>2.1. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.</p> <p>2.2. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.</p> <p>3.1. Distingue en juegos y deportes individuales y colectivos estrategias de cooperación y de oposición.</p> <p>4.1. Expone las diferencias, características y/o relaciones entre juegos populares, deportes colectivos, deportes individuales y actividades en la naturaleza.</p> <p>4.2. Reconoce la riqueza cultural, la historia y el origen de los juegos y el deporte.</p> <p>5.1. Se hace responsable de la eliminación de los residuos que se genera en las</p>
---	---	--

<p>Valoración del esfuerzo personal y colectivo en los diferentes tipos de juegos y actividades deportivas.</p> <p>Aceptación dentro del equipo, del papel que le corresponde a uno como jugador y de la necesidad del intercambio de papeles para que todos experimenten diferentes responsabilidades.</p> <p>Preparación y realización de actividades en diferentes entornos, aprendiendo a conocer y valorar, disfrutar y respetar el medio natural.</p> <p>Recogida y limpieza de los espacios utilizados en la realización de actividades al aire libre.</p> <p>Conocimiento de los comportamientos como usuario de las vías públicas en calidad de peatón y/ o conductor de patines, bicicletas...</p> <p>Búsqueda de información, análisis y valoración de las normas y señales relacionadas con la seguridad vial.</p>	<p>concretas dirigidas a su preservación.</p> <p>6. Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.</p>	<p>actividades en el medio natural.</p> <p>5.2. Utiliza los espacios naturales respetando la flora y la fauna del lugar.</p> <p>6.1. Tiene interés por mejorar la competencia motriz.</p> <p>6.2. Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad y creatividad.</p> <p>6.3. Incorpora en sus rutinas el cuidado e higiene del cuerpo.</p> <p>6.4. Participa en la recogida y organización de material utilizado en las clases.</p> <p>6.5. Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.</p>
--	---	---

PARA TODOS LOS CURSOS		
BLOQUE 1. CONTENIDOS COMUNES <sup>57</sup>		
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>Estrategias para la resolución de conflictos: utilización de normas de convivencia, conocimiento y respeto de las normas y reglas de juego, y valoración del respeto a los demás, evitando estereotipos y prejuicios racistas.</p> <p>Realización y presentación de trabajos y/o proyectos con orden, estructura y limpieza.</p>		<p>1.2. Explica a sus compañeros las características de un juego practicado en clase y su desarrollo.</p>
PRIMER CURSO		
BLOQUE 2. CONOCIMIENTO CORPORAL <sup>58</sup>		
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
		<p>1.5. Aprecia distancias en situaciones de juego.</p>

<sup>57</sup> *Ibíd.*, p. 34600.

<sup>58</sup> *Ibíd.*, p. 34601.

BLOQUE 3. HABILIDADES MOTRICES <sup>59</sup>		
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
Desarrollo elemental y global de las capacidades físicas básicas, a través de situaciones de juego.		1.4. Participa en actividades y juegos propuestos utilizando las habilidades básicas.
BLOQUE 4. JUEGOS Y ACTIVIDADES DEPORTIVAS <sup>60</sup>		
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>Realización de juegos libres y organizados. 1. Juegos motores, sensoriales, simbólicos, populares y cooperativos.</p> <p>Utilización de estrategias de cooperación/oposición con relación a los juegos.</p> <p>Aceptación de distintos roles en los juegos</p> <p>Realización de actividades fuera del recinto escolar, aprendiendo a conocer,</p>	<p>1. Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.</p> <p>2. Participar y disfrutar en el juego ajustando su actuación, tanto en lo que se refiere a aspectos motores, como a</p>	<p>1.1. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.</p> <p>1.2. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio- temporales</p> <p>1.3. Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad y creatividad.</p>

<sup>59</sup> *Ibíd.*, p. 34603.

<sup>60</sup> *Ibíd.*, pp. 34604-34605.

<p>respetar, valorar y disfrutar el medio natural.</p> <p>Desarrollo y adquisición de hábitos de comportamiento en relación con la educación vial orientados a los desplazamientos urbanos.</p> <p>Comprensión y cumplimiento de las normas de juego.</p> <p>Actitud de colaboración, tolerancia y no discriminación en la realización de los juegos.</p> <p>Conocimiento, aprendizaje y práctica de juegos populares y tradicionales de distintas culturas, especialmente los del entorno social y cultural de Castilla y León</p> <p>Identificación de los valores fundamentales del juego: el esfuerzo personal, la relación con los demás y la aceptación del resultado.</p>	<p>aspectos de relación con los compañeros</p> <p>3. Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.</p>	<p>1.4. Es capaz de utilizar el recurso motriz adecuado a la situación planteada.</p> <p>1.5. Distingue las estrategias de cooperación y de oposición.</p> <p>2.1. Práctica de diferentes tipos de juegos y actividades motrices.</p> <p>2.2. Acepta desempeñar diferentes roles en las situaciones de juego.</p> <p>3.1. Participa en la recogida y organización de material utilizado en las clases.</p> <p>3.2. Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.</p> <p>3.3. Acepta las normas y reglas establecidas.</p>
--	--	--

SEGUNDO CURSO		
BLOQUE 2. CONOCIMIENTO CORPORAL <sup>61</sup>		
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
		3.2. Valora el juego como medio de disfrute y de relación con los demás.
BLOQUE 3. HABILIDADES MOTRICES <sup>62</sup>		
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
- Desarrollo general de las capacidades físicas básicas a través de situaciones de juego.	2. Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.	

<sup>61</sup> *Ibíd.*, p. 34609.

<sup>62</sup> *Ibíd.*, p. 34609.

BLOQUE 4. JUEGOS Y ACTIVIDADES DEPORTIVAS <sup>63</sup>		
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>Práctica de juegos libres y organizados: motores, sensoriales, de desarrollo de habilidades motrices, expresivos, simbólicos y cooperativos.</p> <p>Conocimiento y práctica de juegos infantiles en sus manifestaciones tradicionales de otras culturas, y del entorno más cercano.</p> <p>Preparación y realización de alguna actividad en el entorno escolar, aprendiendo a conocer, valorar y respetar el medio natural.</p> <p>Aumento de forma progresiva del conocimiento del entorno, y desarrollo de hábitos de orientación y nociones espaciales básicas y su aplicación a la circulación viaria.</p>	<p>1. Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.</p> <p>2. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas</p> <p>3. Participar con interés y autonomía en todo tipo de actividades respetando a las personas, las normas, los materiales y los espacios utilizados.</p> <p>4. Manifestar respeto hacia el entorno y el medio natural en los juegos y actividades al</p>	<p>1.1. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.</p> <p>1.2. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas en situaciones de juego variadas.</p> <p>1.3. Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad</p> <p>2.1. Es capaz de entender las reglas de los juegos.</p> <p>2.2. Entiende las diferencias y semejanzas entre los juegos.</p> <p>2.3. Participa en la práctica de juegos motores simbólicos, sensoriales,</p>

<sup>63</sup> *Ibíd.*, pp. 346011-36012.

<p>Identificación de los valores fundamentales del juego: el esfuerzo personal, la confianza en las propias posibilidades, la relación con los demás y la aceptación del resultado. Comprensión y aceptación de las normas de juego.</p> <p>Descubrimiento de las situaciones colectivas de cooperación, oposición y utilización de las reglas correspondientes y aceptación de distintos roles en el juego.</p> <p>Reconocimiento y valoración hacia las personas que intervienen en el juego y participación activa en el mismo, con independencia del rol, los compañeros, la modalidad, el espacio o el entorno.</p>	<p>aire libre, identificando y realizando</p> <p>5. Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.</p>	<p>cooperativos populares y tradicionales.</p> <p>3.1. Respeta la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz entre los niños y niñas de la clase.</p> <p>3.2. Valora el esfuerzo que comportan los aprendizajes de nuevas habilidades.</p> <p>3.3. Respeta las normas y reglas de juego, controlando su conducta para que sea respetuosa y deportiva y no perjudique el desarrollo de la actividad.</p> <p>4.1. Participa con interés en las actividades que se realizan en el entorno.</p> <p>4.2. Colabora con los compañeros en el desarrollo de las actividades.</p> <p>5.1. Tiene interés por mejorar la competencia motriz.</p> <p>5.2. Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad</p>
--	---	---

		<p>5.3. Incorpora en sus rutinas el cuidado e higiene del cuerpo.</p> <p>5.4. Participa en la recogida y organización de material utilizado en las clases.</p>
<b>TERCER CURSO</b>		
<b>BLOQUE 3. HABILIDADES MOTRICES<sup>64</sup></b>		
<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE</b>
	<p>1. Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.</p>	<p>1.2. Combina acciones: desplazamientos, paradas, cambios de ritmo y saltos sin perder el equilibrio ni la continuidad en juegos de persecución individuales o de grupos.</p>
<b>BLOQUE 4. JUEGOS Y ACTIVIDADES DEPORTIVAS<sup>65</sup></b>		
<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE</b>

<sup>64</sup> *Ibíd.*, p. 34616.

<sup>65</sup> *Ibíd.*, pp. 34618-34619.

<p>Iniciación a la práctica de juegos y actividades pre deportivas y de desarrollo de habilidades motrices específicas.</p> <p>Iniciación a la práctica de juegos y deportes alternativos.</p> <p>Juegos en el medio natural.</p> <p>Práctica de juegos cooperativos y/o tradicionales de distintas culturas, y teniendo en cuenta los presentes en el entorno.</p> <p>Desarrollo de estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la</p> <p>Normas de circulación como peatones y ciclistas.</p> <p>Comprensión, aceptación, cumplimiento y valoración de las reglas y normas de juego</p> <p>Aceptación como propios de los valores fundamentales del juego: el esfuerzo personal, la relación con los demás y la aceptación del resultado.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.</li> <li>2. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas.</li> <li>3. Manifestar respeto hacia el entorno y el medio natural en los juegos y actividades al aire libre, identificando y realizando acciones concretas a su preservación.</li> <li>4. Conocer las normas de circulación como peatón y ciclista.</li> <li>5. Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos,</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.1. Conoce y practica diferentes juegos y actividades deportivas.</li> <li>1.2. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes juegos y actividades.</li> <li>1.3. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio- temporales.</li> <li>1.4. Colabora con su equipo en los juegos y actividades deportivas de forma activa participando en situaciones que requieran cooperación y coordinación.</li> <li>1.5. Resuelve problemas motores con espontaneidad y creatividad.</li> <li>2.1. Expone las diferencias, características y/o relaciones entre juegos populares, deportes colectivos, deportes individuales y actividades en la naturaleza</li> </ol>
--	--	---

<p>Desarrollo y reflexión de actitudes y valores relacionados con el juego limpio.</p> <p>Aceptación, dentro del equipo, del papel que le corresponde a uno como jugador y de la necesidad de intercambio de papeles para que todos experimenten diferentes posibilidades.</p> <p>Valoración del juego como medio de disfrute, relación y empleo del tiempo de ocio.</p> <p>Sedentarismo y obesidad.</p>	<p>aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.</p>	<p>2.2. Identifica la historia y el origen de los juegos y el deporte.</p> <p>3.1. Recoge los materiales al finalizar las actividades.</p> <p>3.2. Es respetuoso con la conservación del medio natural en el desarrollo de las actividades.</p> <p>4.1. Conoce las normas como peatón.</p> <p>4.2. Conoce las normas para circular en bicicleta.</p> <p>5.1. Tiene interés por mejorar la competencia motriz.</p> <p>5.2. Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad y creatividad.</p> <p>5.3. Incorpora en sus rutinas el cuidado e higiene del cuerpo.</p> <p>5.4. Participa en la recogida y organización de material utilizado en las clases.</p> <p>5.5. Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado.</p>
--	---	---

CUARTO CURSO		
BLOQUE 2. CONOCIMIENTO CORPORAL <sup>66</sup>		
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
		1.3. Realiza actividades físicas y juegos en el medio natural o en entornos no habituales, adaptando las habilidades motrices a la diversidad e incertidumbre procedente del entorno y a sus posibilidades.
BLOQUE 3. HABILIDADES MOTRICES <sup>67</sup>		
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
		2.1. Realiza correctamente desplazamientos de ataque/defensa/persecución en juegos y actividades deportivas.  3.11. Participa en situaciones de juegos básicos, pasando y recibiendo de forma correcta y sin que se caiga el balón.

<sup>66</sup> *Ibíd.*, p. 34623.

<sup>67</sup> *Ibíd.*, pp. 34625-34626.

BLOQUE 4. JUEGOS Y ACTIVIDADES DEPORTIVAS <sup>68</sup>		
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>Aplicación de habilidades motrices básicas y específicas a la resolución de situaciones de juego de creciente complejidad motriz.</p> <p>Participación en juegos y pre deportes</p> <p>Conocimiento del origen y práctica de juegos populares, tradicionales y autóctonos de Castilla y León. Aplicación de las habilidades básicas y específicas de manejo de pelotas, balones y otros objetos, con o sin implemento, en situaciones de juego.</p> <p>Práctica de juegos y deportes alternativos.</p> <p>Juegos y actividades deportivas en el medio natural. Juegos de pistas y rastreo. Sensibilización y respeto al medio ambiente.</p>	<p>1. Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.</p> <p>2. Conocer y practicar diferentes juegos y deportes.</p> <p>3. Manifestar respeto hacia el entorno y el medio natural en los juegos y actividades al aire libre, identificando y realizando acciones concretas dirigidas a su preservación.</p> <p>4. Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a</p>	<p>1.1. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.</p> <p>1.2. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio- temporales.</p> <p>2.1. Expone las diferencias, características y/o relaciones entre juegos populares, deportes colectivos, deportes individuales y actividades en la naturaleza.</p> <p>2.2. Practica diferentes juegos populares, tradicionales y autóctonos.</p> <p>2.3. Conoce y practica juegos y deportes alternativos.</p>

<sup>68</sup> *Ibíd.*, pp. 34627-34628.

<p>Comprensión, aceptación, cumplimiento y valoración de las reglas y normas de juego y actitud responsable con relación a las estrategias establecidas. Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.</p> <p>Aceptación, como propios, de los valores fundamentales del juego: el esfuerzo personal, la relación con los demás y la aceptación del resultado.</p> <p>Utilización de las estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación – oposición.</p> <p>Actividades de adaptación al entorno urbano como peatones y como ocupantes de vehículos.</p>	<p>los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.</p>	<p>2.4. Practica juegos pre deportivos y deportes adaptados.</p> <p>2.5. Reconoce la riqueza cultural, la historia y el origen de los juegos y el deporte.</p> <p>3.1. Practica actividades en el medio natural.</p> <p>3.2. Realiza juegos y actividades de pistas y rastreo.</p> <p>3.3. Demuestra un comportamiento responsable hacia la conservación del medio ambiente.</p> <p>3.4. Conoce las principales señales de tráfico y su simbología</p> <p>3.5. Conoce y aplica las normas de circulación como peatón y ocupante de vehículos en vías urbanas y carreteras.</p> <p>4.1. Participa en la recogida y organización de material utilizado en las clases.</p> <p>4.2. Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las</p>
--	---	--

		<p>competiciones con deportividad.</p> <p>4.3. Respeta durante la práctica de los juegos tanto a compañeros como a instalaciones y materiales.</p> <p>4.4. Mantiene una actitud de colaboración y resolución pacífica de conflictos (habla y escucha, no agrede...).</p> <p>4.5 Cumple las normas de juego.</p>
<b>QUINTO CURSO</b>		
<b>BLOQUE 3. HABILIDADES MOTRICES<sup>69</sup></b>		
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>Desarrollo de la iniciativa y la autonomía en la toma de decisiones. Anticipación de estrategias y procedimientos para la resolución de problemas motrices con varias alternativas de respuestas, que impliquen al menos tres jugadores, con actitud cooperativa y</p>	<p>1. Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones</p>	

<sup>69</sup> *Ibíd.*, pp. 34634-34635.

mentalidad de trabajo en equipo.	implícitas en juegos y actividades.	
<b>BLOQUE 4. JUEGOS Y ACTIVIDADES DEPORTIVAS<sup>70</sup></b>		
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<p>Iniciación al deporte adaptado al espacio, al tiempo y los recursos: juegos deportivos, convencionales y recreativos adaptados.</p> <p>Aplicación de la organización espacial en juegos colectivos, adecuando la posición propia, las direcciones y trayectorias de los compañeros, de los adversarios y, en su caso, del móvil.</p> <p>Uso adecuado de las estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición.</p> <p>Preparación y realización de juegos y actividades deportivas en el medio natural. Respeto del medio ambiente y sensibilización</p>	<p>1. Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.</p> <p>2. Actuar de forma coordinada y cooperativa para resolver retos o para oponerse a uno o varios adversarios en juegos y actividades deportivas ya sea como atacante o como defensor.</p> <p>3. Conocer y valorar la diversidad de actividades</p>	<p>1.1. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.</p> <p>1.2. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio- temporales.</p> <p>2.1. Conoce y maneja las estrategias de cooperación, oposición en diferentes juegos y actividades deportivas.</p> <p>2.2. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual (acciones de 1X1 de diferentes deportes).</p> <p>2.3. Utiliza los recursos adecuados para resolver</p>

<sup>70</sup> *Ibíd.*, pp. 34635-34537.

<p>por su cuidado y mantenimiento sostenible.</p> <p>Actividades de adaptación al entorno urbano en el buen uso de la bicicleta, patines y monopatines.</p> <p>Diferenciación entre la circulación por vías urbanas y carreteras.</p> <p>Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego.</p> <p>Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.</p> <p>Valoración del juego y del deporte como manifestaciones sociales y culturales. Conocimiento y práctica de juegos y deportes que conforman el patrimonio cultural popular y tradicional.</p> <p>Aprecio del juego y las actividades deportivas como medio de disfrute, de relación y de empleo satisfactorio del tiempo de ocio.</p>	<p>físicas, lúdicas, deportivas y artísticas.</p> <p>4. Conocer los reglamentos básicos de juegos y deportes.</p> <p>5. Manifestar respeto hacia el entorno y el medio natural en los juegos y actividades al aire libre, identificando y realizando acciones concretas dirigidas a su preservación.</p> <p>6. Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.</p>	<p>situaciones básicas de táctica colectiva (acciones de 2X2, 3X3 de diferentes deportes).</p> <p>3.1. Clasifica la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas.</p> <p>3.2. Investiga y expone las diferencias entre juegos populares, tradicionales y autóctonos.</p> <p>3.3. Es capaz de explicar a sus compañeros las características de un juego practicado en clase.</p> <p>3.4. Conoce las diferencias, características y/o relaciones entre juegos populares, deportes colectivos, deportes individuales y actividades en la naturaleza.</p> <p>3.5. Reconoce la riqueza cultural, la historia y el origen de los juegos y el deporte.</p> <p>4.1. Conoce las reglas básicas de los juegos y las actividades deportivas.</p>
---	--	--

		<p>4.2. Realiza cálculos con las dimensiones de los diferentes campos de juego.</p> <p>4.3. Identifica y presenta en grupo las características de las diferentes modalidades deportivas y atléticas.</p> <p>5.1. Se hace responsable de la eliminación de los residuos que se generan en las actividades en el medio natural.</p> <p>5.2. Demuestra un comportamiento responsable hacia el cuidado y conservación del medio natural.</p> <p>5.3. Conoce y aplica normas de seguridad vial como ciclista.</p> <p>6.1. Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad.</p> <p>6.2. Participa en la recogida y organización de material utilizado en las clases.</p> <p>6.3. Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las</p>
--	--	---

		competiciones con deportividad. 6.4. Acepta y cumple las normas de juego.
<b>SEXTO CURSO</b>		
<b>BLOQUE 2. CONOCIMIENTO CORPORAL<sup>71</sup></b>		
<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE</b>
		1.5. Realiza actividades físicas y juegos en el medio natural o en entornos no habituales, adaptando las habilidades motrices a la diversidad e incertidumbre procedente del entorno y a sus posibilidades.
<b>BLOQUE 3. HABILIDADES MOTRICES<sup>72</sup></b>		
<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE</b>
Desarrollo de la iniciativa y la autonomía en la toma de decisiones. Anticipación de estrategias y procedimientos para la resolución de problemas motrices con	2. Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones	

<sup>71</sup> *Ibíd.*, p. 34641.

<sup>72</sup> *Ibíd.*, pp. 34642-34643.

<p>varias alternativas de respuestas, que impliquen al menos tres jugadores, con actitud cooperativa y mentalidad de trabajo en equipo.</p>	<p>motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones implícitas en juegos y actividades.</p>	
<p><b>BLOQUE 4. JUEGOS Y ACTIVIDADES DEPORTIVAS<sup>73</sup></b></p>		
<p>CONTENIDOS</p>	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p>	<p>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE</p>
<p>Juego y deporte como fenómenos sociales y culturales. Conocimiento del significado y alcance de acontecimientos y eventos deportivos.</p> <p>Reconocimiento y valoración del juego como manifestación social y cultural. descubriendo y practicando aquellos que conforman el patrimonio cultural popular y tradicional de Castilla y León.</p> <p>Iniciación al deporte adaptado al espacio, al tiempo y los recursos: juegos deportivos, convencionales y recreativos adaptados.</p>	<p>1. Resolver situaciones motrices con diversidad de estímulos y condicionantes espacio-temporales, seleccionando y combinando las habilidades motrices básicas y adaptándolas a las condiciones establecidas de forma eficaz.</p> <p>2. Resolver retos tácticos elementales propios del juego y de actividades físicas, con o sin oposición, aplicando principios y reglas para resolver las situaciones motrices, actuando de forma individual, coordinada y cooperativa y desempeñando las diferentes funciones</p>	<p>1.1. Adapta los desplazamientos a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales y manteniendo el equilibrio postural.</p> <p>1.2. Adapta la habilidad motriz básica de salto a diferentes tipos de entornos y de actividades físico-deportivas y artístico expresivas, ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales y manteniendo el equilibrio postural.</p>

<sup>73</sup> *Ibíd.*, pp. 34644-34645.

<p>Juegos y actividades deportivas en el medio natural.</p> <p>Preparación y práctica de juegos y deportes alternativos.</p> <p>Aplicación de la organización espacial en juegos colectivos, adecuando la posición propia, las direcciones y trayectorias de los compañeros, de los adversarios y, en su caso, del móvil.</p> <p>Uso adecuado y creativo de estrategias básicas de juego relacionadas con la cooperación, la oposición y la cooperación- oposición.</p> <p>Aceptación y respeto hacia las normas, reglas, estrategias y personas que participan en el juego.</p> <p>Elaboración y cumplimiento de un código de juego limpio.</p> <p>Aprecio del juego y las actividades deportivas como medio de disfrute, de relación y de empleo satisfactorio del tiempo de ocio.</p>	<p>implícitas en juegos y actividades.</p> <p>3. Conocer y valorar la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas.</p> <p>4. Manifestar capacidad de adaptación y respeto hacia el entorno y el medio natural en los juegos y actividades al aire libre, identificando y realizando acciones concretas dirigidas a su preservación.</p> <p>5. Demostrar un comportamiento personal y social responsable, respetándose a sí mismo y a los otros en las actividades físicas y en los juegos, aceptando las normas y reglas establecidas y actuando con interés e iniciativa individual y trabajo en equipo.</p>	<p>1.3. Adapta las habilidades motrices básicas de manipulación de objetos (lanzamiento, recepción, golpeo, etc.) a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas aplicando correctamente los gestos y utilizando los segmentos dominantes y no dominantes.</p> <p>1.4. Aplica las habilidades motrices de giro a diferentes tipos de entornos y de actividades físico deportivas y artístico expresivas teniendo en cuenta los tres ejes corporales y los dos sentidos, y ajustando su realización a los parámetros espacio temporales y manteniendo el equilibrio postural.</p> <p>1.5 Realiza actividades físicas y juegos en el medio natural o en entornos no habituales, adaptando las habilidades motrices a la diversidad e incertidumbre procedente del entorno y a sus posibilidades.</p>
--	---	--

<p>Actividades de adaptación a las normas de circulación y adopción de medidas de seguridad como ciclistas y/o patinadores.</p> <p>Valoración del esfuerzo personal y colectivo en los diferentes tipos de juegos y actividades deportivas al margen de preferencias y prejuicios.</p>		<p>2.1. Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.</p> <p>2.2. Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio- temporales.</p> <p>2.3. Distingue y maneja en juegos y deportes individuales y colectivos estrategias de cooperación, oposición y cooperación-oposición.</p> <p>3.1. Expone las diferencias, características y/o relaciones entre juegos populares, deportes colectivos, deportes individuales y actividades en la naturaleza.</p> <p>3.2. Reconoce la riqueza cultural, la historia y el origen de los juegos y el deporte.</p> <p>4.1. Se hace responsable de la eliminación de los residuos que se generan en las</p>
--	--	--

		<p>actividades en el medio natural.</p> <p>4.2. Utiliza los espacios naturales respetando la flora y la fauna del lugar.</p> <p>4.3. Se adapta a las normas de circulación y adopta medidas de seguridad como ciclista o patinador.</p> <p>5.1. Tiene interés por mejorar la competencia motriz.</p> <p>5.2. Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad.</p> <p>5.3. Incorpora en sus rutinas el cuidado e higiene del cuerpo.</p> <p>5.4. Participa en la recogida y organización de material utilizado en las clases.</p> <p>5.5. Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competiciones con deportividad.</p>
--	--	---

## ORDEN EDU 362/2015 - SECUNDARIA CASTILLA Y LEÓN

El documento normativo que establece el currículo y regula el conjunto de procesos que se deben llevar a cabo en Secundaria en la comunidad de Castilla y León, como podremos apreciar a continuación, aunque en menor medida que el de Primaria, posee entre sus líneas varias intervenciones que pueden motivar al uso de la metodología lúdica y el juego, según todo lo dispuesto en la teoría tratada:<sup>74</sup>

### **Artículo 8. Principios pedagógicos**

1. “La metodología didáctica será fundamentalmente activa y participativa, favoreciendo el trabajo individual y cooperativo del alumnado, así como el logro de los objetivos y competencias correspondientes”<sup>75</sup>
2. “Los centros docentes elaborarán sus propuestas didácticas desde la consideración de la atención a la diversidad y del acceso de todo el alumnado a la educación común. Asimismo, arbitrarán métodos que tengan en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado, favorezcan la capacidad de aprender por sí mismos y promuevan el trabajo en equipo”.<sup>76</sup>
3. “El trabajo en equipo del profesorado se asegurará con objeto de proporcionar un enfoque multidisciplinar del proceso educativo, garantizando la coordinación de todos los miembros del equipo docente de cada grupo”.<sup>77</sup>

### **Anexo I. A. Principios metodológicos de la etapa**

“La metodología, por tanto, ha de estar orientada a potenciar el aprendizaje por competencias por lo que será activa y participativa, potenciando la autonomía de los alumnos en la toma de decisiones, el aprender por sí mismos y el trabajo colaborativo, la

---

<sup>74</sup> ORDEN EDU/362/2015, de 4 de mayo, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León. BOCYL – núm. 86, de 8 de mayo de 2015. BOCYL-D-08052015-4, p. 32051.

<sup>75</sup> *Ibíd.*, p. 32056.

<sup>76</sup> *Ibíd.*

<sup>77</sup> *Ibíd.*

búsqueda selectiva de información y, finalmente, la aplicación de lo aprendido a nuevas situaciones”.<sup>78</sup>

“Las metodologías activas han de apoyarse en estructuras de aprendizaje cooperativo, de forma que, a través de la resolución conjunta de las tareas, los miembros del grupo conozcan las estrategias utilizadas por sus compañeros y puedan aplicarlas a situaciones similares, facilitando los procesos de generalización y de transferencia de los aprendizajes”.<sup>79</sup>

“El rol del docente es fundamental a la hora de presentar los contenidos con una estructuración clara en sus relaciones, de diseñar secuencias de aprendizaje integradas que planteen la interrelación entre distintos contenidos de una materia o de diferentes materias, de planificar tareas y actividades que estimulen el interés y el hábito de la expresión oral y la comunicación”.<sup>80</sup>

## **Anexo I. B. Materias del bloque de asignaturas troncales**

### **Biología y Geología**

“En el desarrollo de las actividades en el aula es fundamental no abusar de las clases expositivas donde el alumno es un mero receptor y utilizar un método activo donde el profesor hace propuestas y los alumnos a partir de estas construyen su aprendizaje utilizando la metodología propia de la ciencia”.<sup>81</sup>

### **Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial**

“Siguiendo las experiencias más novedosas, las técnicas pedagógicas que pueden resultar más eficientes para el aprendizaje de los alumnos son la cooperación entre iguales, el aprendizaje basado en la resolución de problemas, el trabajo por proyectos, la creación de miniempresas, el aprendizaje-servicio, las dramatizaciones, las simulaciones, el estudio de casos, las visitas de estudio a empresas e instituciones y la colaboración de

---

<sup>78</sup> *Ibíd.*, p. 32099.

<sup>79</sup> *Ibíd.*

<sup>80</sup> *Ibíd.*

<sup>81</sup> *Ibíd.*

los centros educativos con profesionales, emprendedores y empresas que compartan su experiencia”.<sup>82</sup>

### Latín

“Los aspectos morfológicos y sintácticos, como medio para la comprensión y traducción de textos y para la configuración del pensamiento, pueden estudiarse de forma tradicional, pero también tienen cabida nuevos métodos que se asemejan a la metodología empleada en la enseñanza de las lenguas modernas, que pueden aumentar la motivación del alumnado, ya que entienden la lengua latina como viva y con un claro sentido práctico”.<sup>83</sup>

### Lengua Castellana y Literatura

“La lectura e interpretación de textos literarios requieren unos aprendizajes específicos, que se habrán afianzado con antelación y entre otros, con el recitado, la práctica de juegos retóricos, la escucha de textos propios de la literatura oral o las dramatizaciones”.<sup>84</sup>

“Para ello, se seguirá una metodología activa, en la que el alumnado se sienta vinculado al proceso de aprendizaje, con el fin de conseguir una implicación y un compromiso en las tareas propuestas, tanto a nivel individual como grupal”.<sup>85</sup>

PRIMER CURSO		
BLOQUE 4. EDUCACIÓN LITERARIA <sup>86</sup>		
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
Redacción de textos de intención literaria a partir de	3. Redactar textos personales de intención literaria	

<sup>82</sup> *Ibíd.*, p. 32153.

<sup>83</sup> *Ibíd.*, p. 32158.

<sup>84</sup> *Ibíd.*, p. 32164.

<sup>85</sup> *Ibíd.*

<sup>86</sup> *Ibíd.*, pp. 32168-32169.

la lectura de textos utilizando las convenciones formales del genero y con intención lúdica y creativa.	siguiendo las convenciones del genero, con intención lúdica y creativa.	
<b>SEGUNDO CURSO</b>		
<b>BLOQUE 4. EDUCACIÓN LITERARIA<sup>87</sup></b>		
<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE</b>
Redacción de textos de intención literaria a partir de la lectura de textos utilizando las convenciones formales del genero y con intención lúdica y creativa.	3. Redactar textos personales de intención literaria siguiendo las convenciones del genero, con intención lúdica y creativa.	3.1 Redacta textos personales de intención literaria a partir de modelos dados, siguiendo las convenciones del genero, con intención lúdica y creativa.
<b>CUARTO CURSO</b>		
<b>BLOQUE 4. EDUCACIÓN LITERARIA<sup>88</sup></b>		
<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE</b>
Redacción de textos de intención literaria a partir de la lectura de textos del siglo XX, utilizando las convenciones formales del genero seleccionado y con intención lúdica y creativa.	5. Redactar textos personales de intención literaria siguiendo las convenciones del genero, con intención lúdica y creativa.	5.1. Redacta textos personales de intención literaria a partir de modelos dados, siguiendo las convenciones del genero y con intención lúdica y creativa.

<sup>87</sup> *Ibíd.*, p. 32173.

<sup>88</sup> *Ibíd.*, p. 32188.

--	--	--

## Matemáticas

”En el proceso de enseñanza-aprendizaje de las matemáticas tiene gran importancia la manera de trabajar en el aula. Por ello, se deben generar situaciones diversas que permitan al alumnado adquirir conocimientos a través de diferentes estrategias, experimentar el gusto por el trabajo personal y colaborativo y valorar los procesos, el esfuerzo y los errores, procurando que sea partícipe de la evolución de su propio aprendizaje”.<sup>89</sup>

“Los problemas siempre constituyen un reto y, por ello, es necesario conseguir que sea atractivo, como lo es una historia, un juego, una paradoja o una curiosidad matemática. Trabajar en la resolución de problemas es favorecer el desarrollo de la competencia “sentido de iniciativa y espíritu emprendedor””.<sup>90</sup>

CUARTO CURSO. ENSEÑANZAS ACADÉMICAS		
BLOQUE 5. ESTADÍSTICA Y PROBABILIDAD <sup>91</sup>		
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
		2.4. Analiza matemáticamente algún juego de azar sencillo, comprendiendo sus reglas y calculando las probabilidades adecuadas.

<sup>89</sup> *Ibíd.*, p. 32191.

<sup>90</sup> *Ibíd.*

<sup>91</sup> *Ibíd.*, p. 32225.

## **Primera Lengua Extranjera**

“La motivación es un factor importantísimo en el aprendizaje de una lengua extranjera; la participación efectiva del alumnado en intercambios comunicativos reales, superando la timidez, ayudará a esta motivación a la vez que permitirá, en su caso, adquirir los contenidos socioculturales y de civilización del país referente del idioma. Para ello, el uso de canciones, películas, historias y relatos que formen parte de la identidad cultural ligada al idioma serán muy provechosos”.<sup>92</sup>

“La utilización de juegos de rol o simulaciones de situaciones reales en el aula permitirá el desarrollo de la comunicación oral contribuyendo a la motivación y pérdida de la timidez”.<sup>93</sup>

## **Tecnología**

“Siempre que se pueda, se aplicarán metodologías activas en las que el protagonista del proceso enseñanza-aprendizaje sea el propio alumno y no el profesor ni los contenidos que se vean en cada momento.”<sup>94</sup>

## **Anexo I.C. Materias del bloque de asignaturas específicas**

### **Cultura Científica**

“Esta metodología reserva al docente el papel de orientador, promotor y facilitador del desarrollo competencial del alumnado, que pondrá en práctica los distintos tipos de conocimientos, destrezas, actitudes y valores, todos ellos elementos que integran las distintas competencias”.<sup>95</sup>

“Las metodologías activas han de apoyarse en estructuras de aprendizaje cooperativo, que aprovechan las ventajas del aprendizaje basado en la interacción y que dan respuesta a las necesidades heterogéneas de los alumnos, por lo que constituyen una estrategia idónea para la atención a la diversidad. En el aprendizaje cooperativo los alumnos trabajan juntos para alcanzar un objetivo común, de forma que se establece una

---

<sup>92</sup> *Ibíd.*

<sup>93</sup> *Ibíd.*

<sup>94</sup> *Ibíd.*, p. 32273.

<sup>95</sup> *Ibíd.*, p. 32277.

interdependencia positiva que redundan en la potenciación de la responsabilidad individual y grupal, y en el desarrollo de habilidades comunicativas”.<sup>96</sup>

### **Educación Física**

“El deporte y la actividad física van apareciendo ante los alumnos no ya como un juego sino como un fenómeno cultural con implicaciones sociológicas, culturales, estéticas y económicas, un fenómeno que han de ser capaces de valorar críticamente. Por otra parte, la actividad física y deportiva contribuye a moderar o eliminar ciertos hábitos cuya aparición a menudo coincide con este momento evolutivo como son el consumo de tabaco, alcohol, etc.”.<sup>97</sup>

“Las diferencias que muestran los alumnos son un punto de partida de las actividades de aprendizaje, ya que éstas deben concretarse teniendo en cuenta a cada grupo o a cada uno de ellos. El objetivo consiste en asegurar que el alumno progresa y mantiene su nivel de esfuerzo y motivación por superar cotas cada vez más altas. En definitiva, se trata de mejorar su competencia motriz, favoreciendo el trabajo en equipo y fomentando así el compañerismo y la cooperación”.<sup>98</sup>

“Las relaciones sociales entre iguales son importantes para aprender y, por lo tanto, lo son para el desarrollo de la personalidad. Así, el aprendizaje cooperativo, también servirá para abordar la educación en valores. Tanto en los juegos como en las actividades físicas o expresivas, las situaciones de oposición y las estructuras cooperativas se llevan a cabo procesos en los que se requiere atender la comunicación positiva en grupo, la coordinación de labores y el establecimiento de relaciones entre los miembros del grupo de cara a la consecución de un objetivo”.<sup>99</sup>

“Las actividades deportivas tanto de regulación externa como de autorregulación soportan un cierto contenido de competición. Sin embargo, esta tendrá un tratamiento educativo, es decir, la competencia con otros, individualmente o en grupos, supone un mecanismo de regulación del propio esfuerzo, una situación de reto a superar, y no de rivalidad o puro enfrentamiento. Por otra parte, a partir de las actividades de enseñanza

---

<sup>96</sup> *Ibíd.*

<sup>97</sup> *Ibíd.*, p. 32293.

<sup>98</sup> *Ibíd.*

<sup>99</sup> *Ibíd.*, p. 32293-32294.

aprendizaje el alumno debe llegar a distinguir competición y competitividad. La primera como una finalidad más del juego o del deporte y, la segunda, como una actitud no sólo del deporte sino de otros fenómenos sociales donde toda la actividad que realiza el individuo tiene como finalidad única el éxito. Obtener el éxito en su competencia cognitiva, social o física debe tener el mismo papel educativo y la misma relevancia en la escala de valores del alumno”.<sup>100</sup>

“En el diseño de actividades de enseñanza de los juegos y deportes se ha de plantear, a priori, o analizar al acabar, planes y estrategias de juego y poder valorar cómo se ha desarrollado la actividad física organizada”.<sup>101</sup>

PRIMER CURSO		
BLOQUE 2. ACCIONES MOTRICES INDIVIDUALES EN ENTORNOS ESTABLES <sup>102</sup>		
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
Resistencia aeróbica: carrera continua, circuitos y juegos.		
BLOQUE 4. SITUACIONES DE COOPERACIÓN <sup>103</sup>		
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
Participación en juegos y actividades dirigidas al aprendizaje de los fundamentos técnicos		

<sup>100</sup> *Ibíd.*, p. 32294.

<sup>101</sup> *Ibíd.*

<sup>102</sup> *Ibíd.*, p. 32295.

<sup>103</sup> *Ibíd.*

<p>básicos y reglamentarios de las actividades propuestas.</p> <p>Las actividades físico-deportivas y el juego como medios para conseguir valores de desarrollo personal y social: integración, respeto, tolerancia, cooperación...</p>		
<b>SEGUNDO CURSO</b>		
<b>BLOQUE 3. ACCIONES MOTRICES EN SITUACIONES DE OPOSICIÓN<sup>104</sup></b>		
<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE</b>
<p>Juegos y actividades dirigidas al aprendizaje de los fundamentos técnicos básicos, principios tácticos básicos y reglamentarios de una o varias actividades físico-deportivas de oposición.</p>		
<b>BLOQUE 4. SITUACIONES DE COOPERACIÓN<sup>105</sup></b>		
<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE</b>

<sup>104</sup> *Ibíd.*, p. 32297.

<sup>105</sup> *Ibíd.*, p. 32298.

<p>Puesta en práctica de los conocimientos adquiridos en situaciones reales de juego.</p> <p>Valoración del juego y el deporte, en particular tradicional y autóctono, respectivamente, como marco de relación con los demás.</p>		
<b>TERCER CURSO</b>		
<b>BLOQUE 3. ACCIONES MOTRICES EN SITUACIONES DE OPOSICIÓN<sup>106</sup></b>		
<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE</b>
<p>Realización de gestos técnicos en diferentes situaciones reales de juego.</p>		
<b>BLOQUE 4. SITUACIONES DE COOPERACIÓN<sup>107</sup></b>		
<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE</b>
<p>Táctica colectiva. Estrategia.</p> <p>Plan de juego Estilo de juego.</p> <p>Valoración de las posibilidades lúdicas del juego y el deporte, en particular tradicional y</p>		

<sup>106</sup> *Ibíd.*, p. 32300.

<sup>107</sup> *Ibíd.*, p. 32301.

autóctono, para la dinamización de grupos y el disfrute personal.		
<b>CUARTO CURSO</b>		
<b>BLOQUE 3. ACCIONES MOTRICES EN SITUACIONES DE OPOSICIÓN<sup>108</sup></b>		
<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE</b>
Situaciones globales de juego.		
<b>BLOQUE 4. SITUACIONES DE COOPERACIÓN<sup>109</sup></b>		
<b>CONTENIDOS</b>	<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE</b>
Estructura interna de los juegos deportivos de cooperación- oposición.  Juego del adversario. Puntos fuertes y débiles. Realización de la acción apropiada.  Discriminación de los diversos roles de juego.  La actividad física como situación motriz reglada, de carácter lúdico e institucionalizada.		

<sup>108</sup> *Ibíd.*, p. 32304.

<sup>109</sup> *Ibíd.*, pp. 32304-32305.

El juego y el deporte como medios de aprendizaje y desarrollo de cualidades físicas, psicomotrices y socio afectivas.  Trabajo en equipo: cooperación, respeto.		
---	--	--

### **Educación Plástica, Visual y Audiovisual**

“Busca potenciar el desarrollo de la imaginación, la creatividad y la inteligencia emocional, favorecer el razonamiento crítico ante la realidad plástica, audiovisual y social, dotar de las destrezas necesarias para usar los elementos plásticos como recursos expresivos y predisponer al alumnado para el disfrute del entorno natural, social y cultural”.<sup>110</sup>

“La naturaleza de la materia permite establecer una continuidad en el tratamiento de los contenidos a lo largo de toda la etapa, de forma que el alumno pueda relacionar y progresar, retomando cada nuevo proceso allí donde se quedó anteriormente, y alcanzar progresivamente mayores niveles de complejidad. El desarrollo y aprendizaje de estos conceptos se hará a través de los procedimientos (instrumentación y técnicas), enfatizando, en la medida de lo posible, el enfoque lúdico, experimental y creativo y sin olvidar el grado de madurez del alumno”.<sup>111</sup>

### **Música**

“Uno de los elementos clave en la enseñanza por competencias es despertar y mantener la motivación hacia el aprendizaje en el alumnado. Para potenciarla se requieren, además de metodologías activas, que éstas sean contextualizadas. Por ello, se utilizarán aquellas estrategias metodológicas que faciliten la participación e implicación del alumnado, y la adquisición y uso de conocimientos en situaciones reales de la música

---

<sup>110</sup> *Ibíd.*, p. 32307.

<sup>111</sup> *Ibíd.*

de actualidad, como la asistencia a conciertos, porque serán las que generen aprendizajes más transferibles y duraderos”.<sup>112</sup>

“Por otra parte, el alumnado practicará pautas básicas de interpretación, de manera que ponga en juego el respeto a las normas del trabajo en equipo, fomento de valores culturales, apertura e interés por conocer la música de otras culturas o pueblos, silencio previo a una interpretación, audición interior y atención al director y a los otros intérpretes, memoria comprensiva, etc.”.<sup>113</sup>

### **Tecnología**

“Dado el carácter práctico, Tecnología es la materia más indicada para que el alumnado sea consciente de que los contenidos que aprende realmente son aplicables”.<sup>114</sup>

### **Tecnologías de la Información y la Comunicación**

“Una metodología flexible que, por un lado, sea capaz de adaptarse a los cambios continuos inherentes a las TIC y, por otro, de amoldarse a los factores que la condicionan como pueden ser el entorno social, cultural y familiar de los alumnos y la cantidad y calidad de los recursos del aula”.<sup>115</sup>

Una metodología activa que fomente el desarrollo de las competencias personales del alumno. Desarrollar esta metodología no es una tarea sencilla e implica procesos como los siguientes:

- “Impulsar un aprendizaje práctico basado en la resolución de problemas”.<sup>116</sup>
- “Integrar el proceso de aprendizaje de forma grupal, fomentando el aprendizaje cooperativo. Tradicionalmente se ha asociado el aprendizaje de las TIC a un modelo individualizado en el que el estudiante sólo interacciona con el ordenador. Sin embargo, desde un punto de vista técnico, no hay ninguna razón para que esto sea así. El aprendizaje cooperativo, cambiaría este modelo, ya que es un proceso en equipo en el cual los miembros se apoyan y confían unos en otros para alcanzar

---

<sup>112</sup> *Ibíd.*, p. 32322.

<sup>113</sup> *Ibíd.*

<sup>114</sup> *Ibíd.*, p. 32329.

<sup>115</sup> *Ibíd.*, p. 32336.

<sup>116</sup> *Ibíd.*

un objetivo común, donde el éxito del grupo depende de cada uno de sus miembros y el éxito individual depende del grupo. Este proceso de aprendizaje es idóneo para desarrollar las habilidades de trabajo en equipo de nuestros alumnos”.<sup>117</sup>

## **Valores Éticos**

“Para desarrollar convenientemente la materia, el docente deberá utilizar una metodología variada y flexible que se adapte a la especificidad de cada grupo de alumnos, una metodología que convierta al alumno en el auténtico protagonista del proceso de enseñanza-aprendizaje. A lo largo del curso se utilizarán diferentes formas de actividad con la finalidad de alcanzar con ello los objetivos propuestos y dichas actividades podrán ser realizadas de forma individual o grupal, para fomentar el aprendizaje cooperativo, las relaciones entre iguales y el desarrollo de actitudes sociales positivas y favorables a la comunicación. Esta metodología podrá utilizar procedimientos tales como: Resolución de problemas morales; Dramatizaciones; Debates; Búsqueda de información en bibliotecas o Internet; Elaboración de mapas conceptuales, resúmenes y esquemas; Lectura y comentario de noticias de actualidad; Comentario en grupo de textos y obras artísticas relacionados con los temas a tratar; Realización de trabajos utilizando las nuevas tecnologías”.<sup>118</sup>

## **ANEXO I. D. *Materias del bloque de asignaturas de libre configuración autonómica***

### **Conocimiento de las Matemáticas**

“Se recomienda el empleo de pedagogías variadas y activas para atender a la diversidad y también para no saturar a un alumnado con una dificultad superior en la materia y, en ocasiones, con un menor grado de motivación por la materia”.<sup>119</sup>

---

<sup>117</sup> *Ibíd.*

<sup>118</sup> *Ibíd.*, p. 32341.

<sup>119</sup> *Ibíd.*, p. 32365.

## **Iniciación a la Actividad Emprendedora y Empresarial**

“En esta materia tienen una importancia capital las habilidades, las destrezas, las actitudes y los valores de los alumnos y, por ello, es importante emplear una metodología dinámica, activa y participativa”.<sup>120</sup>

“Siguiendo las experiencias más novedosas, las técnicas pedagógicas que pueden resultar más eficientes para el aprendizaje de los alumnos son la cooperación entre iguales, el aprendizaje basado en la resolución de problemas, el trabajo por proyectos, la creación de mini empresas educativas , el aprendizaje-servicio, las dramatizaciones, las simulaciones, el estudio de casos, las visitas de estudio a empresas e instituciones y la colaboración de los centros educativos con profesionales, emprendedores y empresas que compartan su experiencia”.<sup>121</sup>

---

<sup>120</sup> *Ibíd.*, p. 32372.

<sup>121</sup> *Ibíd.*