



Universidad  
**Católica de  
Valencia**  
San Vicente Mártir

# APLICACIÓN DE LA METODOLOGÍA VESS EN UN AULA DE EDUCACIÓN INFANTIL

Presentado por:

D./D<sup>a</sup> Maria Buigues Llidó

Dirigido por:

Dr./Dra. D./D<sup>a</sup> Carolina Raheb Vidal

Valencia, a 26 de mayo de 2021

---

Facultad de Magisterio y Ciencias de la Educación  
Grado en Maestro en Educación Infantil

## ÍNDICE

1	Introducción .....	1
2	Marco teórico .....	3
2.1	Historia de la educación en España .....	3
2.2	Importancia del juego en el aprendizaje .....	8
2.2.1	Que es el juego.....	8
2.2.2	Características del juego .....	11
2.2.3	Clasificación de los juegos .....	12
2.2.4	Importancia del juego en el proceso de enseñanza/aprendizaje en Educación Infantil .....	14
2.3	La comunicación oral en el proceso de enseñanza/aprendizaje.....	16
2.3.1	La comunicación oral.....	16
2.3.2	Importancia de la comunicación oral en el aula de Educación Infantil.....	18
2.4	Características de los niños de 5 y 6 años.....	19
2.5	El modelo VESS .....	21
3	Propuesta de intervención .....	26
3.1	Objetivos.....	26
3.2	Metodología.....	26
3.2.1	Características del centro y del aula.....	26
3.2.2	Características de los alumnos/as .....	37
3.3	Desarrollo.....	38
4	Conclusiones .....	80
5	Bibliografía.....	83

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 <i>Habilidades de las dimensiones académicas desarrolladas a partir del juego</i>	11
Figura 2 <i>Mapa de burbujas de la unidad de indagación</i> .....	39
Figura 3 <i>Semana 1</i> .....	41
Figura 4 <i>Letra con plastilina</i> .....	43
Figura 5 <i>Utilización de pizarra digital</i> .....	44
Figura 6 <i>Rutina Observar/Escuchar (10)x2</i> .....	45
Figura 7 <i>Letra con palos y nubes</i> .....	45
Figura 8 <i>La Red de la A</i> .....	46
Figura 9 <i>Clasificación de la letra A</i> .....	46
Figura 10 <i>Serpientes de diferentes tamaños</i> .....	47
Figura 11 <i>Formas geométricas con palos</i> .....	48
Figura 12 <i>Series de animales</i> .....	48
Figura 13 <i>Supermercado en el aula</i> .....	49
Figura 14 <i>Escuchar/Observar (10) x2</i> .....	51
Figura 15 <i>Rutina Pensar-Hacer parejas-Compartir</i> .....	52
Figura 16 <i>Rutina Comienzo-Intermedios-Final</i> .....	52
Figura 17 <i>Tabla de los animales favoritos</i> .....	53
Figura 18 <i>Rutina La Red</i> .....	54
Figura 19 <i>Semana 2</i> .....	55
Figura 20 <i>Rutina de pelar la fruta</i> .....	56
Figura 21 <i>Tablero de madera para crear letras</i> .....	57
Figura 22 <i>Rutina Color-Símbolo-Imagen</i> .....	57
Figura 23 <i>Marioneta de la letra B</i> .....	58
Figura 24 <i>Clasificación por letras</i> .....	59
Figura 25 <i>Contar y seleccionar animales</i> .....	60
Figura 26 <i>Sumas con pinzas</i> .....	60
Figura 27 <i>Bingo de los números del 1 al 20</i> .....	61
Figura 28 <i>Juego de adivinar los números</i> .....	61
Figura 29 <i>Rutina Compara-Contrasta entre los humanos y los animales</i> .....	62
Figura 30 <i>Ciclo de vida de las ranas</i> .....	64
Figura 31 <i>Exposición de los ecosistemas</i> .....	65
Figura 32 <i>Zoom In de la jirafa en la sabana</i> .....	66
Figura 33 <i>Semana 3</i> .....	67

Figura 34	<i>Actividad El cartero</i> .....	68
Figura 35	<i>Marioneta de la letra C</i> .....	69
Figura 36	<i>La Red de la letra C</i> .....	69
Figura 37	<i>Actividad lista de la compra</i> .....	70
Figura 38	<i>Adivinanzas de la letra C</i> .....	70
Figura 39	<i>Juego de palabras</i> .....	71
Figura 40	<i>Juego del teléfono</i> .....	71
Figura 41	<i>Número anterior y posterior</i> .....	72
Figura 42	<i>Actividad de ordenar vasos</i> .....	72
Figura 43	<i>Juego con los bloques de construcción</i> .....	73
Figura 44	<i>Rutina juego de la explicación</i> .....	74
Figura 45	<i>Plantilla para la rutina Veo-Pienso-Me pregunto</i> .....	75
Figura 46	<i>Actividad con llaves del pensamiento</i> .....	76
Figura 47	<i>Clasificación de alimentos</i> .....	77
Figura 48	<i>Actividad Causa-Efecto</i> .....	78
Figura 49	<i>Rutina Veo-Pienso-Me pregunto de la sabana</i> .....	79

## **RESUMEN**

Este trabajo de fin de grado tiene el propósito de crear una propuesta educativa basada en un modelo educativo llamado VESS que significa Vida Equilibrada con Sentido y Sabiduría. Este Trabajo de Final de Grado consta principalmente de dos partes, por un lado la fundamentación teórica donde se ha realizado un recorrido por la historia de la educación. También se han planteado las características e importancia de la comunicación oral y el juego, dos recursos muy importantes dentro de este modelo. Además de ello, se han descrito las características y capacidades de los niños de 5 y 6 años con el objetivo de ajustar la posterior propuesta de intervención. Por otro lado, se ha planteado una propuesta de intervención con diferentes actividades destinadas a promover y desarrollar el modelo VESS, llevándose a cabo en el aula de infantil de 5 años. Con este trabajo se pretende que el programa de actividades pueda ser útil para trabajar y fomentar la autonomía moral, intelectual y social y conseguir alumnos libres, críticos, éticos, participativos y sobre todo, felices.

**Palabras clave:** Educación Infantil, autonomía, propuesta de intervención, modelo VESS, aula, actividades

## **ABSTRACT**

The purpose of this final degree project is to create an educational proposal based on an educational model called VESS, which stands for Vida Equilibrada con Sentido y Sabiduría (Balanced Life with Sense and Wisdom). This Final Degree Project consists mainly of two parts, on the one hand the theoretical foundation where a journey through the history of education has been carried out. The characteristics and importance of oral communication and play, two very important resources within this model, have also been discussed. In addition, the characteristics and capacities of 5 and 6 year old children were described with the aim of adjusting the subsequent intervention proposal. On the other hand, an intervention proposal has been proposed with different activities aimed at promoting and developing the VESS model, to be carried out in the 5-year-old infant classroom. The aim of this work is that the programme of activities can be useful to work on and promote moral, intellectual and social autonomy and achieve free, critical, ethical, participative and, above all, happy pupils.

**Key words:** Early Childhood Education, autonomy, intervention proposal, VESS model, classroom, activities.

## **RESUM**

Aquest treball de fi de grau té el propòsit de crear una proposta educativa basada en un model educatiu anomenat VESS que significa Vida Equilibrada amb Sentit i Saviesa. Aquest Treball de Final de Grau consta principalment de dues parts, d'una banda la fonamentació teòrica on s'ha realitzat un recorregut per la història de l'educació. També s'han descrit les característiques i importància de la comunicació oral i el joc, dos recursos molt importants dins d'aquest model. A més d'això, s'han establert les característiques i capacitats dels xiquets de 5 i 6 anys amb l'objectiu d'ajustar la posterior proposta d'intervenció. D'altra banda, s'ha plantejat una proposta d'intervenció amb diferents activitats destinades a promoure i desenvolupar el model VESS, duent-se a terme a l'aula d'infantil de 5 anys. Amb aquest treball es pretén que el programa d'activitats pugui ser útil per a treballar i fomentar l'autonomia moral, intel·lectual i social i aconseguir alumnes lliures, crítics, ètics, participatius i sobretot, feliços.

**Paraules clau:** Educació Infantil, autonomia, proposta d'intervenció, model VESS, aula, activitats

# 1 Introducción

El presente Trabajo de Fin de Grado trata del modelo VESS (Vida Equilibrada con Sentido y Sabiduría) y su propuesta de aplicación en el aprendizaje para el segundo ciclo de Educación Infantil, más concretamente para un aula de cinco años. Se trata de una metodología activa que fue observada durante la realización de las prácticas y que llamó mucho mi atención hecho que me encaminó a conocer y aprender más sobre esta metodología y elaborar una propuesta para llevarla a cabo en el aula.

Este trabajo está dividido en cinco apartados, los cuales son introducción, marco teórico, propuesta de intervención, conclusiones y bibliografía.

Comienza con el apartado de introducción donde se presenta el trabajo y el motivo de la elección del tema de la metodología VESS. A continuación se presenta un marco teórico que consta de cinco partes. En la primera parte se hace un pequeño recorrido por la historia de la educación. En la segunda parte se expone la importancia del juego en el aprendizaje un recurso muy esencial dentro de esta metodología. En la tercera parte se expone la importancia de la comunicación oral en el aula que se trata de un recurso muy importante y muy utilizado dentro de esta metodología. En la cuarta parte se exponen las características de los niños de 5 y 6 años a los cuales va dedicada esta metodología. Finalmente, en la última parte se fundamenta la propia metodología VESS y todos los aspectos implicados en la misma: historia, objetivos de la metodología, características, dimensiones, aplicación y centros que llevan a cabo esta metodología.

Tras esto, encontramos la propuesta de intervención metodológica de este trabajo. Dentro de esta propuesta se establecen los objetivos que se pretenden conseguir con esta metodología, se describen las características del centro y del aula y del grupo-clase a la que va dirigida esta propuesta con el fin de establecer una organización: dinámica de funcionamiento, temporización, rutinas de pensamiento, espacios y materiales y funciones del personal implicado.

A continuación, encontramos el desarrollo donde se lleva a cabo la propuesta de intervención. En este apartado se establece el centro al cual va dirigido dicha propuesta, se argumenta como se establecen los objetivos a trabajar dentro de cada unidad de indagación y las herramientas que se van a utilizar para llevar a cabo la unidad de indagación propuesta, la temporalización que se necesitara para desarrollar esta propuesta

y su modo de evaluación. Como modo de introducción se explican varios conceptos que se repiten diariamente con el fin de que los alumnos lo interioricen y adquieran mecanismos de constancia y regularidad. Los contenidos que se trabajan diariamente son: las rutinas de la asamblea, las rutinas de relajación y la psicomotricidad. Junto a estas rutinas encontramos la lectoescritura y las matemáticas que se realizan diariamente pero utilizando actividades variadas durante cada día. A continuación, se presentan un conjunto de actividades de manera semanal, donde se establece el horario que se debe seguir y las actividades que se realizarán en cada apartado de dicho horario. Dentro de las sesiones semanales podemos encontrar, aparte de la rutina de la asamblea y de la relajación, las sesiones de lectoescritura, matemáticas y del proyecto de indagación sin olvidar una sesión semanal de psicomotricidad. Cada actividad es explicada de manera clara y sencilla y va acompañada de una imagen que permite entender mejor la explicación de dicha actividad.

Este Trabajo de Fin de Grado finaliza con una conclusión del mismo y con las referencias bibliográficas que se han utilizado para realizar este trabajo.

Por otra parte, para fundamentar este trabajo, he inspeccionado en numerosas bases de datos, así como en artículos de revistas, libros y artículos científicos que conceden mayor peso y credibilidad a mi trabajo.

A continuación he querido manifestar la motivación personal que me ha llevado a abordar el tema de este trabajo.

Este tema me ha llamado la atención porque como futura docente busco un método adecuado y dinámico con el que conseguir un aprendizaje efectivo y significativo en mis alumnos. Además, es una metodología donde el principal protagonista es el alumno y no solo se tiene en cuenta la formación en cuanto a contenidos, sino también la formación moral para conseguir ciudadanos responsables y seguros para desempeñar cualquier acción por sí solos en el mundo que les rodea. Se trata de un método en el que pude observar su puesta en práctica durante mis prácticas en Educación Infantil y me permitió comprobar que es un método muy adecuado el cual despierta el interés de los alumnos por aprender y potencia su aprendizaje tanto para desempeñarse dentro de la escuela como para desempeñarse fuera de ella.

## 2 Marco teórico

### 2.1 Historia de la educación en España

Para entender el sistema educativo español, según Casado (2016), es adecuado remontarse a la Edad Media y al hecho de cómo se han ido creando los distintos sistemas educativos europeos.

Durante la edad media, la educación estaba dirigida exclusivamente a príncipes e infantes que estudiaban junto con algunos niños de familias importantes. Para su educación, se escribieron numerosos tratados que tenía como objetivo educar a los futuros gobernantes. Su preparación estaba basada en la educación física, puesto que los príncipes e infantes se caracterizaban por ser ágiles y jefes del ejército. Sus estudios estaban orientados hacia la lectura de autores clásicos, donde se les inculcaba la admiración y respeto por los santos, las figuras del cristianismo y Dios. Se transmitían modales, prestando atención particular a las mujeres, ya que se reconocía la importancia de su educación como preservadoras de la religión y la moral.

Desde la edad media, hubo en España preocupación por aprovechar las dotes de quien estuviera la altura. En 1401, el obispo Diego de Anaya, funda en Salamanca el colegio mayor de San Bartolomé, destinado a muchachos pobres, dotándolos de una beca que comprendía enseñanza, alojamiento y manutención. Estos colegios a lo largo del s.XVII fueron ocupados por estudiantes de mayor linaje, desplazando a los pobres. En cuanto al resto de la población, la mayoría era analfabeta debido a que su adquisición de conocimiento era principalmente por transmisión oral o visual a cargo de la iglesia católica. Las escuelas de primeras letras fueron impulsadas por órdenes religiosas y por municipios que les procuraron la enseñanza de la lectura, la escritura y los números. (Casado, 2016)

En cuanto a los niños pertenecientes al proletariado, no existió un plan del estado para su educación. Su economía se basaba en la artesanía y la agricultura de modo que sus progenitores, iban pasando el oficio y la formación de generación en generación. Cuando llegó la Revolución industrial, las fábricas requerían obreros especializados. Como requerían una especialización, empezó a plantearse la necesidad de un sistema educativo. Durante este periodo España estaba saliendo de un periodo de decadencia y no tuvo nunca una industria floreciente, por lo tanto, no requerían cantidad de obreros

especializados, hecho que hizo que el sistema educativo comenzara más tarde y de una forma más débil que en otros países europeos.

No fue entonces hasta el siglo XIX cuando los sistemas educativos nacionales surgieron en Europa a raíz de la Revolución Francesa. En España, la Constitución de 1812 incorporó la idea de la educación como una estructura en la que el Estado debía intervenir en el ámbito de organización, financiación y control. Este hecho provocó que se sentaran las bases para el establecimiento del sistema educativo español. Sin embargo, su concreción definitiva concluyó con la aprobación de la llamada Ley Moyano en 1857.

La constitución de 1812 en Cádiz, dedicó todo el título 9 a la educación. Ese mismo año se constituyó una Junta de Institución Pública y se le encargó un informe sobre la reforma general de la educación nacional. Manuel José Quintana elaboró en 1814 un informe de gran trascendencia para el futuro de la educación en España, llamado Informe Quintana que posteriormente fue convertido en ley durante el trienio liberal. El reinado de Fernando VII produjo una reacción absolutista que entre otras consecuencias implicó el otorgamiento a la iglesia católica del papel predominante sobre la educación que ya había disfrutado con anterioridad y el regreso para las universidades de un programa más acorde con los principios del absolutismo, eliminando con él, todo lo concretado en la constitución de 1812. (Casado, 2016)

Tras la muerte de Fernando VII y la proclamación de la mayoría de edad a los trece años, Isabel II asumió el poder. Fue durante el reinado de Isabel II cuando la Ley Moyano fue promulgada en 1857 como consecuencia del gran problema de analfabetización que sufría el país. Fue la primera ley educativa integral y racional de España que implantó los grandes principios del modernismo histórico: gratuidad relativa para enseñanza primaria, centralización, uniformidad, secularización y libertad de enseñanza limitada.

No obstante, el 19 de septiembre de 1868 estalló la revolución conocida como «la Gloriosa», comenzando el llamado sexenio revolucionario, y en 1873 fue proclamada la Primera República española. Una de las características básicas de este período en el campo de la educación fue el impulso de la libertad de enseñanza. Aunque no se produjeron grandes innovaciones en este período en materia de política educativa, muchas de las reformas introducidas en el tema de la libertad de enseñanza se incorporaron al sistema educativo español de modo definitivo. (Díaz Rico, 2019)

Tras los agitados sucesos del sexenio revolucionario, los deseos de paz y orden de amplios sectores de la población facilitaron la llegada de la Restauración. En 1876 se aprueba una nueva constitución que restaura la monarquía constitucional y que, siendo marcadamente conservadora. Así pues, El 13 de octubre de 1923, el general Primo de Rivera encabezó un golpe militar que puso fin a la Restauración. (Díaz Rico, 2019)

Tras el triunfo de los partidos republicanos y socialistas en las elecciones municipales, el 14 de abril de 1931 se proclama la Segunda República española y se abre una nueva etapa en el sistema educativo español. (Díaz Rico, 2019)

Los primeros decretos o principios aprobados en la 2º república fueron: el bilingüismo, la reorganización del consejo de institución pública, la supresión de la obligatoriedad de la enseñanza religiosa, la creación de misiones pedagógicas, la educación en aldeas, villas y lugares que lo necesitan, fundamentalmente en educación rural y ciudadana y la atención a la escuela primaria, ya que se pensaba que era la pérdida anular de la educación.

Tal y como expone Casado (2016), durante esta república se produjeron profundas transformaciones educativas. Se construyeron escuelas, se crearon 7000 plazas de maestro, se reformaron las escuelas normales y se establecieron los cursillos de selección profesional en sustitución de las oposiciones estiladas hasta entonces. Una de las medidas más innovadoras fue la creación del patronato de misiones pedagógicas regulando la educación para adultos. Tenía un enfoque educativo y cultural, pero no instructivo, ya que se pretendía dinamizar la motivación y el disfrute cultural más que hacer hincapié en los contenidos o en la alfabetización en el sentido estricto. Su objetivo era difundir la cultura general, la orientación docente y la educación ciudadana en poblaciones rurales. En 1932 se aprobó el Decreto sobre la Inspección de la Primera Enseñanza que concibió a los inspectores con un perfil técnico pedagógico como facilitadores del aprendizaje que debían orientar y proporcionar a los maestros. Se creó también la Inspección General de la 2ª Enseñanza siguiendo las mismas directrices generales que la de Educación Primaria. Se aprobó el decreto de inamovilidad de los inspectores para evitar las interferencias del poder político en su tarea y poder trabajar con independencia, autonomía y estabilidad. Al mismo tiempo, se crearon las juntas de inspectores para facilitar la coordinación y comunicación entre los mismos. En 1933 se aprobó la Ley de Confesiones y Congregaciones religiosas que privó al estamento eclesiástico de las funciones docentes.

Durante el segundo bienio de la 2ª república se produjo un giro en la política republicana que influyó decisivamente en la educación y se conoció como contrarreforma educativa: disminución del número de alumnos, prohibición de la coeducación en las escuelas primarias, lo que significaba que niños y niñas debían estudiar por separado y supresión de la inspección central de educación.

El 18 de julio de 1936 comenzó la guerra civil española con el alzamiento militar del general Franco. Durante los tres años que duró la confrontación, la vida social, cultural y política del país vivió conmocionada, por lo que había que esperar hasta la victoria de los sublevados para reanudar la historia del sistema educativo español.

El régimen político que se impuso en España a partir de la guerra civil no se preocupó de diseñar un sistema escolar distinto del preexistente. En los primeros años, la educación únicamente interesaba al Gobierno como vehículo transmisor de ideología, sin importarle en exceso su organización y estructura interna

Durante el franquismo la escuela desempeñó un rol adoctrinador que reproducía los valores de un régimen eminentemente católico, patriótico y conservador. El régimen fomentaba una sociedad en la que el hombre aspira a ser un caballero católico y disciplinado y la mujer una perfecta ama de casa, hogareña y recatada. El rezo formaba parte de la rutina escolar y la entrada a clase era una puesta en escena de estética castrense aunque también es cierto que esa rigidez fue remitiendo a medida que avanzaba el tiempo hasta 1975.

En cuanto al estatus de los maestros, sus sueldos eran muy modestos, en sintonía con las penurias que la sociedad española hubo de soportar durante los años que siguieron a la posguerra. Los libros de lectura tenían un trasfondo religioso y patriótico con el que tanto niños como niñas recibían cucharadas de doctrina a base de textos donde se recreaban las glorias imperiales. El autoritarismo del maestro era incontestable y se promovía la imagen de un alumno conformista y sumiso. El rechazo de la democracia, el odio del comunismo y el desprecio de lo desconocido eran rasgos prototípicos del régimen nacional catolicista. La educación de la mujer era considerada custodia la esfera privada, dedicada a las tareas domésticas que debía asumir la dependencia hacia el varón como un rasgo propio de la mujer española. Ella debía garantizar la tarea reproductiva que incluía también la celosa pertinencia de la moral y las costumbres. De ahí que la coeducación,

la educación mixta, no tuviera cabida en el sistema educativo previsto por el régimen. (Casado, 2016)

La necesidad de cambio en los años 70 era combatiente en España a nivel social, político y educativo. Era necesario una ley que abarcara la totalidad del sistema educativo nacional. Se pretendía dotar al país de un sistema educativo más justo, más eficaz y más en consonancia con las necesidades de los españoles. Es por ello que se creó, en 1970, la Ley General de Educación conocida como Ley Villar Palasí. Los criterios básicos para esta ley fueron: la unidad, abarcando los distintos niveles educativos, la interrelación entre ellos y la flexibilidad. Esta nueva ley, distanciada del integrismo católico, estableció la enseñanza gratuita y obligatoria hasta los 14 años y contempló la posibilidad de que los alumnos cursaran BUP (Bachillerato Unificado Polivalente) y Formación Profesional tras una trayectoria común de 8 años

Esta ley, 20 años más tarde, requirió de un nuevo marco jurídico educativo creando una nueva ley llamada Ley de Ordenación General del Sistema Educativo (LOGSE) que fue promulgada en 1990 y cuya normativa implicaba tres novedades: la descentralización del currículo, una diversidad y mayor autonomía de los centros en el proyecto educativo y curricular, la lucha contra la desigualdad, el fomento del espíritu crítico, la dignificación de la formación profesional, el refuerzo de la educación infantil y el impulso de las enseñanzas musicales y artísticas. Establecía un sistema de educación obligatoria de diez años instaurando el principio de comprensibilidad que abarcaba la enseñanza primaria y secundaria obligatoria. Perseguía una educación común hasta los 16 años sin segregación de los alumnos

A la LOGSE le siguieron otras leyes:

En 2002 se aprobó la Ley Orgánica de Calidad de la Educación (LOCE) pero no entró en vigor hasta el año 2003 y tuvo una vida bastante fugaz: la victoria electoral de José Luis Rodríguez Zapatero (PSOE) en 2004 y un decreto inmediato aprobado por los socialistas paralizó su aplicación.

En 2006 entró en vigor la Ley Orgánica de Educación (LOE), que defendía 5 características básicas: la promoción de la cultura del esfuerzo, el espíritu resultadista del sistema educativo, el sistema de igualdad de oportunidades para todos, la mejora de la reputación del profesorado y la autonomía de los centros para garantizar el rendimiento escolar. LOGSE y LOE tenían objetivos parecidos, pero la LOE introdujo la necesidad

de iniciar a los niños en el aprendizaje de la lectoescritura, el desarrollo de habilidades numéricas básicas, la incorporación de una lengua extranjera así como la iniciación temprana en las tecnologías de la información. Además, la LOE incluía una nueva área titulada sociedad cultura y religión que contemplaba la opción de aconfesional y también la no confesional. La evaluación continua dejó de ser una opción para ser una obligación. Fue una norma basada en el esfuerzo, en el espíritu comprendedor y la iniciativa personal.

La más reciente de las leyes educativas es la Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE). Se reconoce que los principales objetivos que contempló la reforma eran: reducir la tasa de abandono escolar, mejorar el nivel educativo siguiendo criterios internacionales, mejorar la empleabilidad y estimular el espíritu emprendedor de los estudiantes. Además, esta ley estableció unos principios fundamentales: autonomía de los centros escolares en su gestión y dirección, dotación de las evaluaciones externas al final de cada etapa, la racionalización de la oferta educativa y la flexibilización de las trayectorias. Es necesario destacar tres ámbitos sobre los que la LOMCE hizo especial incidencia con vistas a la transformación del sistema educativo: las tecnologías de la información y la comunicación, el fomento del plurilingüismo y la modernización de la formación profesional española

## **2.2 Importancia del juego en el aprendizaje**

### **2.2.1 Que es el juego**

El juego es una actividad de carácter universal que concurre en la vida de todos los seres humanos, independientemente de las razas, épocas o condiciones de vida. En ese sentido, los gustos y las costumbres en todo el planeta han evolucionado simultáneamente, permitiendo encontrar niños de cualquier planeta jugando con juguetes iguales, independientemente del material. Generalmente, el juego se ha asociado a la infancia, pero verdaderamente, se manifiesta a lo largo de la vida del hombre, desde la infancia hasta la vejez.

Por lo general, el juego es considerado como una de las actividades más agradables hasta el momento, identificándolo como un recurso que aporta diversión, satisfacción y ocio. Como apuntan los antecedentes, el juego ha sido utilizado desde tiempos remotos.

Algunos pensadores clásicos como Platón y Aristóteles ya otorgaban una gran importancia al juego relacionado con el aprendizaje, animando a los padres para que dieran a sus hijos juguetes que ayudaran a “formar sus mentes” para actividades futuras como adultos.

En la segunda mitad del siglo XIX, aparecieron las primeras teorías psicológicas sobre el juego. Algunos autores como Spencer (1855) consideraban el juego como una actividad dirigida a consumir las energías sobrantes en el ser humano. Por su parte Groos (1901, citado en Chamorro, 2010) consideraba el juego como una actividad preparatoria para el desarrollo de funciones necesarias para la adultez donde se ejercitaban los instintos antes de que estos fueran completamente desarrollados.

Durante el siglo XX, algunos autores como Hall (1904, citado en Chamorro, 2010) consideraron el juego como un proceso de experimentación de la historia de la humanidad, asociando de esta manera, el juego con la evolución de la cultura humana. Al mismo tiempo, Freud asoció el juego a la necesidad de expresar impulsos instintivos y de expresar y comunicar las experiencias y emociones que surgen a través de este.

En tiempos más recientes el juego ha sido estudiado e interpretado conforme a los nuevos planteamientos teóricos que han ido surgiendo en Psicología. Así pues, algunos autores como Piaget (1946), Bruner (1984) y Spencer (1855) destacaron la importancia del juego en los procesos de desarrollo en todos sus escritos y observaciones clínicas. Piaget relaciona las diversas formas de juego que surgen a lo largo del desarrollo infantil con transformaciones que ocurren en las estructuras cognitivas del niño. Según él, el juego es un representante ideal que sirve como modelo para que los niños/as interactúen con una realidad que les supera. De acuerdo con la teoría de Piaget, Berger y Thompson consideran que la clase debe ser un lugar activo donde los niños puedan explorar, investigar, discutir y debatir a través de materiales que despierten su curiosidad.

Bruner (1984) y Garvey, (1985) retomando de alguna forma la teoría de Gras, consideran que mediante el juego los niños desarrollan sus capacidades individuales, permitiéndoles ejercitar las formas de conducta y los sentimientos que corresponden a la cultura en que viven

Vygotsky, (1996) considera que durante el juego, el niño/a está fuera de la percepción directa, es decir, se encuentra en una situación imaginaria. Esta situación altera el comportamiento del niño permitiéndole definirse en sus actos y proceder a través

de una situación exclusivamente imaginaria. Hace hincapié en que para el desarrollo infantil es esencial la interacción entre el niño y el adulto, o entre un niño y otro niño. En esta interacción, el lenguaje utilizado permite la trasmisión de cultura y educación. Dependiendo del recorrido que se ofrezca al niño, el niño adquirirá las habilidades de una forma y en un momento determinado. Para que este recorrido sea eficaz es importante, captar y mantener el interés del niño a través de actividades donde se utilicen materiales didácticos como pueden ser los juguetes. Así pues, según Vygotsky, el juego no es la actividad predominante de la infancia, pero la actividad lúdica constituye el motor del desarrollo, ya que crea continuamente zonas de desarrollo próximo.

Son muchos los autores, por tanto, que bajo distintos puntos de vista, han definido el juego considerándolo como un factor importante y potenciador del desarrollo tanto físico como psíquico del ser humano, especialmente en su etapa infantil.

El desarrollo infantil está directa y plenamente vinculado con el juego. Los niños dedican todo el tiempo posible a jugar para divertirse, explorar los materiales y los objetos, experimentar y aprender de la realidad, comprender y poner en práctica sus descubrimientos, y aprender a participar, a relacionarse con los demás y a desenvolverse en el mundo en el que viven. El juego es fundamental para el desarrollo físico, intelectual, afectivo, social, emocional y moral en todas las edades. A través de él, los niños/as desarrollan habilidades, destrezas y conocimientos que les permiten desarrollar su personalidad, sus capacidades intelectuales y psicomotoras y le proporciona las experiencias que le enseñan a vivir en sociedad para descubrirse a sí mismo. Además, a través del juego se desarrollan las habilidades sociales que permiten una interacción con los iguales, desarrollando en los niños la capacidad de crear sensaciones, sentimientos, emociones y deseos. (Chamorro, 2010)

El juego es uno de los medios más importantes que tienen para expresar sus más variados sentimientos, intereses y aficiones. Está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales; es decir, con numerosos fenómenos cognoscitivos y sociales. Constituye una gran función educativa, ya que no solo despierta su interés, sino que le permite desarrollar un gran conjunto de habilidades que serán cruciales para su futuro. (Cabeza, M. C, 1999).

Así pues, el juego permite el desarrollo de las habilidades de las áreas de desarrollo y dimensión académica siguientes:

**Figura 1**

*Habilidades de las dimensiones académicas desarrolladas a partir del juego*



Fuente: Elaboración propia. A partir de Chamorro (2010) y (Murillo M. I., 2009)

### 2.2.2 Características del juego

- El juego es libre, espontáneo y no está condicionado por refuerzos o acontecimientos externos. Además, siempre tiene sentido según las experiencias e intereses particulares del niño.
- El juego es un modo de expresión, ya que desde que el niño nace, es su principal lenguaje. Desarrolla el habla y el lenguaje permitiéndoles expresar sus intereses, motivaciones, tendencias, actitudes, deseos, temores y conflictos de forma simbólica a través del mimo.
- El juego es una conducta intrínsecamente motivada, se trata de una actividad placentera. Por ello, estimula los sentidos y enriquece la creatividad e imaginación permitiendo conseguir todo lo que se desee

- El juego es una actividad vivencial en la que el sujeto se invierte íntegramente. Estimula acciones de actividad, movimiento, imitación y exploración ayudándole a utilizar energía física y mental de manera productiva y entretenida a la vez que le aporta relajación.

- El juego requiere de determinadas actitudes y escenarios. Se trata de una actividad interactiva en la que el niño entra en contacto con el mundo físico, permitiéndole reflejar su percepción de sí mismos, de otras personas y del mundo que les rodea.

- Permite desarrollar actividades físicas como correr, saltar, coger, trepar..

- Fomenta y desarrolla habilidades sociales que permiten las relaciones con otros

- Permite desarrollar la inteligencia emocional como la autoestima o compartir sentimientos con otros, desarrollando al mismo tiempo, su personalidad.

- Permite desarrollar la capacidad de tomar de decisiones y la solución de problemas que serán muy útiles para su vida diaria.

- Permite potenciar lo aprendido e interiorizar nuevas informaciones.

### 2.2.3 Clasificación de los juegos

Teniendo en cuenta las etapas de desarrollo establecido por él mismo, Piaget(1959) hace una clasificación de los diferentes tipos de juegos que se establecen durante la infancia:

- **Los juegos de ejercicio.** Son característicos del periodo sensorio-motor (0-2 años). Se tratan de ejercicios simples o complejos, es decir, con combinaciones de acciones, que no necesariamente buscan un fin, pero que influyen sobre los contenidos sensoriales y motores de los niños, como por ejemplo, agitar un objeto sonoro, abrir y cerrar una puerta, subir y bajar escaleras, etc. Durante estas edades, los niños/as repiten todo lo que pueden. Les encanta la repetición y el resultado inmediato que le aporta dicha repetición. Es por ello, que estos juegos permiten que los niños/as reproduzcan de manera voluntaria todos

estos ejercicios que le permitirán realizar correctamente secuencias visuales, sonoras, de tacto y motrices.

- **Los juegos simbólicos.** Son característicos de la etapa preconceptual (2-4 años). Se trata de toda aquel juego espontáneo, que surge de manera natural, en el que los niños utilizan su capacidad de representación mental para recrear un escenario como entretenimiento. En ellos, los niños hacen una representación simbólica de la realidad, como por ejemplo, convierten una escoba en un caballo o fingen que son padres y madres y otros personajes reales. Estos juegos permiten el aprendizaje de nuevas conductas así como la manifestación de aquellas conductas aprendidas mediante la observación. Asimismo, estimula la puesta en práctica de habilidades y competencias socioemocionales como la cooperación y el trabajo en equipo y la expresión de sentimiento aportando grandes beneficios al proceso madurativo (intelectual, social, físico y psíquico) de los niños. Este tipo de juego es muy importante para la etapa infantil, ya que permite la adquisición de nuevas conductas, amplía el vocabulario, facilita el conocimiento y dominio de su propio cuerpo y contribuyen al conocimiento del entorno y funcionamiento de las cosas.

- **Los juegos de construcción o montaje.** No constituyen una etapa más dentro de la secuencia evolutiva. Marcan más bien una posición intermedia, entre los diferentes niveles de juego y las conductas adaptadas. Cuando un conjunto de movimientos, de manipulaciones o de acciones está suficientemente coordinado, el niño se propone inmediatamente un fin, una tarea precisa y es ahí donde empiezan los juegos de construcción. Consisten en ir apilando o encajando las diferentes piezas, fichas u objetos elegidos y llegar a una construcción lógica con ellos, por ejemplo, construir una casa a través de diferentes libros. Estos juegos permiten desarrollar la creatividad e imaginación, permiten desarrollar la coordinación óculo-manual, favorecen la psicomotricidad fina de manos y dedos, fomentan la atención y concentración, permiten un aumento de vocabulario y estimulan las matemáticas a partir del conteo y formas de las diferentes figuras a utilizar.

- **Los 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.”. A pesar de ello, se pueden diferenciar dos grandes grupos de juegos de reglas: el juego de reglas simples que es característico de la Etapa de las Operaciones concretas (7-12 años) y los juegos de reglas complejas que es característico de la etapa de las operaciones formales (A partir de los 12 años). Los juegos de reglas consisten en una asociación entre las actividades sensoriomotoras y simbólicas a la vez que introducen un elemento nuevo, la existencia de unas normas necesarias para conseguir el placer que mueve al juego. Los juegos de regla, al contrario que los juegos anteriores, pueden desarrollarse tanto en niños y adolescentes como en adultos. Estos juegos permiten potenciar la aceptación y cumplimiento de las normas implícitas o explícitas en todo juego de reglas, desarrollando con ello, el sentido de la responsabilidad, posibilitan la comunicación con su grupo de iguales, permitiéndoles desarrollar estrategias de acción social y permiten aumentar la capacidad expresiva y comunicativa y desarrollar la capacidad de razonamiento.

#### **2.2.4 Importancia del juego en el proceso de enseñanza/aprendizaje en Educación Infantil**

El juego es un recurso muy importante a lo largo de la vida de las personas, pero sobre todo, cobra gran importancia en la etapa de Educación Infantil, ya que tiene gran influencia en el proceso madurativo de los niños. Es importante conocer los grandes valores que tiene el juego en el desarrollo de niños y niñas de estas edades.

El juego aporta valor en el aspecto físico y psicomotor, ya que es considerado como un factor de maduración motriz. Para jugar, los niños/as se mueven. Desde que nacen, encuentran gran valor lúdico en los movimientos que realizan. Mover los brazos y piernas o agitar las manos, provoca que los niños se entretengan y repitan los movimientos simultáneamente. Cuando van creciendo, hay muchas actividades como los juegos de piezas que encajan o la utilización de tijeras y otras herramientas que permiten a los niños/as desarrollar la psicomotricidad fina y de esta manera, desarrollar cualidades físicas, destrezas y habilidades motrices y habilidades perceptivo-motrices que posibilitan una adecuada maduración motriz y control de los movimientos. Es por ello que tanto a lo largo de la Etapa de Educación Infantil como Primaria, el juego es un instrumento natural para la maduración motriz, siempre íntimamente relacionado con la actividad cognitiva. (Fuster M. I, 2009)

Según Cabeza, M. C. (1999), el juego aporta valor intelectual, puesto que es considerado como un potenciador de la actividad cognitiva. En muchos de sus estudios, Piaget ha señalado la estrecha relación que existe entre la estructura mental y la actividad lúdica. En la clasificación que hace sobre los distintos juegos, se ve claramente la evolución del juego en la vida del niño, que va desde los juegos más sencillos como son los juegos sensorio motrices donde los niños empiezan a desempeñar funciones de asimilación y acomodación a juegos de reglas complejos que comprenden normas sociales y morales propias de la sociedad adulta que permiten la formación de una estructura cognitiva cada vez más compleja y potente capaz de condicionar el comportamiento lúdico del niño/a. A través del juego el niño/a se enfrenta a nuevos problemas, elabora nociones e imágenes mentales, ejercita la percepción y la atención, desarrolla conceptos, relaciones, series, comparaciones y clasificaciones y por tanto, fomenta plenamente su creatividad.

El juego aporta valor afectivo y emocional dado que es considerado como facilitador del desarrollo afectivo. El juego es un recurso que refleja formas actuales de la organización de la personalidad del niño/a. A través del juego los niños/as expresan deseos, sentimientos, emociones, conflictos, impulsos, etc. Además, les llena el tiempo y les hace sentirse libres, proporcionándoles sentimientos agradables que permiten un mayor bienestar afectivo y emocional y por tanto, un mayor nivel de autoestima, autodirección y aprendizaje autónomo. (Díaz, 2007)

El juego aporta valor social, ya que es considerado como un elemento esencial para la socialización. Todos los contenidos del juego infantil están relacionados con la vida, con el trabajo y con la actividad de los miembros adultos de la sociedad. En los juegos en grupo, se potencia claramente la comunicación, permitiendo una adecuada relación entre sus iguales. El hecho de proponer y realizar actividades grupales facilita la manifestación del juego simbólico, que permite la representación de roles sociales que posibilitan la resolución de conflictos que se plantean en el mundo de los adultos. Mediante el juego en grupo los niños/as inician funciones sociales como las relaciones con el otro, conductas, aceptación del otro, responsabilidad, respeto a las normas, etc. Además, el juego, puede ser un recurso muy adecuado para lograr la integración tanto personal como social de los alumnos/as con necesidades educativas especiales. Dentro del juego, todos pueden tener un papel o función que desarrollar de acuerdo con sus intereses y habilidades. La reproducción de modelos de comportamientos adecuados e

inadecuados o el establecimiento de reglas permite que los niños/as aprendan a desarrollar y aceptar que dentro del juego se establece un reparto de papeles y que todos tienen derecho a participar, independientemente de sus características. Asimismo, se trata de un recurso que permite contacto también con los padres/madres y profesores/as dado que el niño/a juega tanto en la escuela como en casa (Torres, 2002)

El juego aporta valor cultural, puesto que este lleva al niño/a a la primera inmersión en la cultura. A partir de los juegos populares, los niños/as se sumergen en la cultura popular y a las formas de ser, vivir, actuar y soñar de la sociedad. Además, resulta un recurso muy beneficioso para la trasmisión de valores. A partir del juego, los niños/as aprenden valores que se presentan de manera simbólica en sus reglas y a través de los materiales y juguetes, adquiriendo de esta manera, todos los valores que se tramiten en los diferentes juegos. (Rodríguez., 2006)

Finalmente, el juego aporta valor proyectivo, ya que puede ser utilizado por el educador para conocer las necesidades, sentimientos y conflictos de los niños/as. A partir del juego, el educador puede conocer cómo se comporta el individuo tanto en sus habilidades personales como en sus relaciones con otros, permitiéndole evaluar una serie de ámbitos muy diferentes: físicos, cognitivos, social, etc. Es por ello que el juego puede considerarse como una de las mejores actividades globalizadas, ya que en él, están implicadas una gran cantidad de habilidades distintas: psicomotoras, lingüísticas, emocionales, sociales, físicas, etc. Además, es un gran medio para el refuerzo, ya que su habilidad lúdica permite llamar la atención de los alumnos y captar su atención para conseguir un correcto aprendizaje. (Moyles, 1990)

En definitiva, el juego es un recurso imprescindible en la Etapa de Educación Infantil. Por esta razón, se deben fomentar una gran cantidad de juegos en las aulas con fines educativos que permitan conseguir su máximo beneficio.

## **2.3 La comunicación oral en el proceso de enseñanza/aprendizaje**

### **2.3.1 La comunicación oral**

La comunicación es un proceso complejo y global mediante el cual, el ser humano tiene la capacidad de transmitir y recibir información. Se trata de un proceso a través del cual se intercambia información a partir de un sistema de signos empleados en los actos comunicativos llamado lenguaje. Cualquier tipo de lenguaje es un sistema de

comunicación. Cada uno de ellos, tiene su propia estructura, se desarrolla en un contexto determinado y está regido por un conjunto de reglas. Así pues, existen varios tipos de comunicación: comunicación verbal u oral, comunicación no verbal o gestual y comunicación escrita. (Tough, 1987)

En este apartado, vamos a darle especial importancia a la comunicación oral, ya que se considera un recurso atractivo y necesario dentro del modelo VESS.

El lenguaje oral es la cualidad de todo ser humano para comunicarse tanto verbalmente como lingüísticamente a través de una conversación. Este lenguaje empieza a adquirir importancia desde edades muy tempranas, resultando plenamente importante para la comunicación y la estructuración del pensamiento del ser humano. (Tough, 1987)

Dentro de la comunicación oral existen unas características básicas:

- Se necesita la presencia de un interlocutor, es decir, la persona que participa en un diálogo o conversación.
- Se apoya de recursos adicionales como pausas, cambios de tono y de ritmo y se complementa con gestos y movimientos
- El mensaje es recibido por medio de la audición en el mismo momento que es transmitido. Se manifiesta a través de sonidos articulados
- El contexto influye en el tipo de lenguaje oral, dependiendo de diferentes factores, puede ser más o menos formal.
- Permite una modificación inmediata del mensaje y puede haber interrupciones
- Permite una interacción continua y siempre tiene lugar en situaciones de carácter social, psicológico, cultural, espacial, etc.
- Favorecer el rápido intercambio de ideas entre las personas,

Para llevar a cabo la comunicación oral también es necesario tener en consideración los elementos que intervienen en el lenguaje oral:

- El emisor que es la persona que envía el mensaje
- El receptor que es la persona que recibe el mensaje
- El mensaje emitido

Así pues, Bigas Salvador (2008) subraya que, durante muchos años, el lenguaje oral se ha dejado de lado en la escuela dándole especial importancia al aprendizaje del lenguaje escrito en los procesos educativos. No obstante, manifiesta que actualmente el lenguaje se entiende como un elemento esencial dentro del recorrido educativo que permite satisfacer las necesidades básicas, socializarse, expresarse y codificar el propio pensamiento.

Por esta razón, la estimulación del lenguaje oral debe ser un objetivo clave para la Etapa de Educación infantil, ya que sirve para mucho más que aprender a hablar.

### **2.3.2 Importancia de la comunicación oral en el aula de Educación Infantil**

En la escuela, se producen relaciones personales que implican, necesariamente, aprender a comunicarse con las personas que permanecen en ella.

El lenguaje es un instrumento que le permite a los niños/as realizar un aprendizaje escolar satisfactorio sobre el que se fundamentarán todos los conocimientos. De acuerdo con esto, el interés particular que ha tenido la psicología por la influencia del lenguaje infantil en el desarrollo cognitivo ha contribuido a realzar la importancia del lenguaje oral en los primeros años de vida de los niños. No obstante, el desarrollo del lenguaje oral no implica únicamente hablar y comunicarse adecuadamente, sino que se convierte en un elemento imprescindible para el desarrollo cognitivo del niño/a, así como una herramienta para comprender y relacionarse con el entorno que le rodea. Además, la estimulación del lenguaje oral permite observar y prevenir posibles disfunciones, trastornos en el habla o cualquier otro tipo de retraso madurativo que afecte al lenguaje. (Murillo, 2009)

Teniendo en cuenta el lenguaje oral en la etapa de Educación Infantil:

Se considera determinante en el desarrollo mental de los niños/as. La palabra es un recurso fundamental para su desarrollo, ya que les permite ponerse en contacto con la realidad mediante la creación de modos de atención, memoria, pensamiento e imaginación. Es por ello, que el lenguaje tiene un gran valor en el desarrollo del

pensamiento. El lenguaje oral está claramente relacionado con la memoria y atención,” ya que permite afinar en la discriminación visual y auditiva de lo nombrado, ayuda a categorizar conceptos, a interiorizar el mundo externo y a ejercitar y utilizar la capacidad de análisis y síntesis, permitiendo de esta manera, la acumulación de recuerdos e información. (Salvador, 2008)

El lenguaje oral permite la comunicación entre las personas convirtiéndose así en un instrumento de socialización. Su adquisición permite la adaptación al medio y su integración, la adquisición de valores, creencias, opiniones, costumbres... Los agentes de socialización para un niño/a son la familia, la escuela, vecinos y los medios de comunicación, siendo la familia el primero y el más importante. Dentro del contexto familiar, el niño recibe las primeras normas y modos de conducta que le permiten desarrollar la estructura de su personalidad y determinar su actitud y comportamiento frente a la sociedad. Además, contribuye tanto en el conocimiento de las propias sensaciones y sentimientos como en la modificación de determinadas reacciones. (Estrada, 1995)

Finalmente, sirve para satisfacer las necesidades básicas de exteriorizar ideas, recuerdos, conocimientos, deseos... Al alumnado de Educación Infantil le encanta participar en clase, exponer ideas, contar sus experiencias e inquietudes y, por supuesto, sentirse escuchado. Por tanto, el lenguaje oral permite satisfacer sus necesidades y hacerles sentirse motivados para llevar a cabo cualquier actividad de aula y conseguir así, un aprendizaje significativo. (Estrada, 1995)

## **2.4 Características de los niños de 5 y 6 años**

La propuesta de intervención realizada en este TFG va dirigida a niños de 5 y 6 años, por ello es imprescindible conocer las características de los niños de esta edad con la finalidad de orientar la propuesta de forma correcta.

Siguiendo las orientaciones de Gesell (1998) , podemos describir las diferentes áreas del niño de la siguiente manera:

A nivel motor, un niño de 5 años tiene una mayor facilidad y dominio en la actividad general con mayor autonomía de los movimientos. Su postura es predominantemente simétrica y el niño se mantiene sin dificultad, hecho que le permite

mantener una posición durante periodos más largos de tiempo. Además, es más contenido y menos activo lo que le permite jugar en el mismo lugar durante periodos más prolongados. Sus ojos y cabeza se mueven simultáneamente al dirigir la mirada, permitiéndole mirar las cosas de frente. Durante esta edad, los niños se muestran bien orientados respecto a sí mismos y respecto a los puntos cardinales. Presentan una mayor destreza en las manos desarrollando un gran interés por atar cordones, abrochar, rasgar, cortar, etc. Su coordinación ha alcanzado un nuevo grado de madurez permitiéndoles reconocer la mano que usan para escribir y de este modo, coger el lápiz con la mano correcta. Este hecho despierta en los niños el interés de colorear contornos de figuras por dentro de la línea y dibujar el contorno de objetos sencillos. Además, tienen una gran pasión por dibujar las letras y números que conocen.

A nivel emocional, los niños de 5 años son personas serias, realistas, afables, comprensivas y afectuosas. Suelen mostrarse muy serviciales y colaboradores con un buen equilibrio aunque a veces pueden oponerse a ciertas cosas. Muestran gran curiosidad y afán por la información mostrando gran agrado por comunicarse con cualquier persona, aunque siempre piensa antes de hablar. Se trata de niños que saben lo que quieren y se atienen a ello. Es por ello que les agrada la supervisión y en muchos casos, la solicita.

A nivel psicológico, los niños de 5 años se muestran serios respecto a sí mismo y le impresiona mucho sus capacidades de imitar la conducta adulta y de asumir sus responsabilidades mostrando una mayor consciencia de la relación de sus actos con la gente y con el mundo que lo rodea. Su principal interés en el mundo se limita a sus propias experiencias inmediatas, emprendiendo solo aquello que está dentro de sus posibilidades. Durante esta edad, los niños pueden acumular pensamientos de la misma forma en que acumula cosas, ya que disponen de una memoria notable para los hechos pasados. Además, realiza una gran cantidad de preguntas. En cuanto a las relaciones interpersonales, los niños de 5 años tienen una mayor capacidad para jugar con los demás, son menos autoritarios y por tanto, se sienten más protectores. Se preocupan por la conducta de los demás y les gusta jugar con niños de su misma edad aunque también mantienen buenas relaciones con niños de otras edades. El niño de 5 años gusta de la maestra. La relación es natural y agradable y la obedece como cosa natural. Se dirige a la maestra para contarle sus experiencias o mostrarle sus trabajos y busca su aprobación y afecto.

A nivel educativo, los niños de 5 años gozan de una gran actividad motriz gruesa. Les gusta pintar, dibujar, colorear, pegar y recortar figuras. Además, les gusta hacer grandes construcciones. Durante esta edad, los niños muestran gran interés en la combinación de música y palabras. Les gusta bailar y se interesan por copiar letras y números. Suelen realizar juegos imaginativos y les agradan las poesías y los cuentos de animales, fiestas y estaciones.

En cuanto a la vida escolar, se adaptan con relativa facilidad. Gozan de una rutina y se adaptan bien a un programa de actividades que le permite libertad de movimientos siempre manteniendo el control de la serie de actividades individuales. Los signos despiertan en ellos especial interés lo que les incita a copiar números y escribir algunas palabras. Reconocen su nombre así como varios o todos los números del reloj o los relacionados con determinadas tareas cotidianas. Una de sus mayores habilidades es que pueden pasar de una actividad a otra con relativa facilidad.

A nivel intelectual, los niños de 5 años son relativamente sinceros y susceptibles al razonamiento y a la explicación. Se preocupan fundamentalmente por el ahora mostrando especial interés en lo que esta “aquí”. Son exactamente focales, están interesados en el espacio que ellos ocupan de forma inmediata. Muestran un gran interés por el uso de palabras nuevas y largas y por el significado de las palabras. Es por ello, que en su vocabulario figuran la mayoría de las expresiones temporales utilizadas por los adultos mostrando un libre manejo verbal de los aspectos más comunes del tiempo

## **2.5 El modelo VESS**

En las últimas décadas, el desarrollo de la tecnología ha cambiado reiteradamente/en repetidas ocasiones la forma de comunicarse, relacionarse y organizarse. La información se ha duplicado cada vez más rápido, hecho que ha provocado que muchos instrumentos y estrategias, utilizados antiguamente, queden desfasados. Con estos cambios, el ser humano va requiriendo diversas destrezas que antiguamente no eran necesarias. Así pues, la educación también ha ido avanzando y evolucionando incitando a los educadores, padres/madres, estudiantes y la comunidad educativa en general, a confrontar diferentes retos.

En la educación del pasado, el estudiante era contemplado como un integrante pasivo, que acudía al aula durante una gran cantidad de tiempo y recibía una gran cantidad diaria de información e instrucción. El docente era el encargado de proporcionar dicha

información e instrucción de manera semejante a cada estudiante. Se trata de una educación que fue diseñada para una era que terminó a mediados de 1800 y que no corresponde a la sociedad actual. Todo esto, requiere que en la educación actual se produzca un cambio radical de los modelos anteriores que lleve a la creación de entornos donde los roles de los estudiantes y de los docentes sean transformados.

Por todo ello, Gilberto Pinzón y Ana María Fernández, docentes implicados en la educación durante más de veinte años y con una gran experiencia en la creación, desarrollo y administración de centros preescolares en los Estados Unidos de América y dos colegios internacionales en Bogotá, Colombia, pensando en proponer un modelo que se adaptara a las nuevas formas de aprender y enseñar, crearon Education First Inc. (Edu1st) que es una organización de vanguardia, pionera, con integridad y pasión, cuyo objetivo es la búsqueda de una Cultura de Pensamiento y Aprendizaje. Esta organización fue fundada en el Estado de la Florida en enero del año 2000 con el propósito de crear un impacto y un cambio positivo en la comunidad educativa a través de una educación visionaria.

Esta organización tiene una visión conciliadora de la educación y por este motivo, hace una exploración exhaustiva de los múltiples enfoques, filosofías, líneas de trabajo y avances en las áreas del cerebro, mente y educación, centrándose en los procesos de aprendizaje del ser humano y la transformación educativa en todos los niveles para llevar a cabo la creación de un modelo llamado VESS (Vida Equilibrada con Sentido y Sabiduría). Gracias a las aportaciones de distintos enfoques como son, Project Zero de la Universidad de Harvard, Pensamiento Visible y Las culturas de pensamiento, Edu1st crea un modelo basado en el reconocimiento del aprendiz como protagonista principal de su proceso de aprendizaje, teniendo en cuenta su etapa de desarrollo y su aprendizaje durante esta etapa, la manera de percibir el mundo y las distintas formas posibles de expresar sus ideas. Esta organización ha admitido una serie de fuerzas culturales (ambiente, lenguaje, tiempo, expectativas, rutinas, oportunidades, interacciones - relaciones y modelos) con el objetivo de la creación de una Cultura de Pensamiento para mejorar las acciones e interacciones que ocurren dentro de las aulas.

Para fundamentar el currículo de la organización Edu1st, se estudiaron también varios modelos educativos tales como el enfoque Reggio Emilia, el currículo Británico, el currículo de Nueva Zelanda para los primeros años, el currículo Australiano, el Primary

Years Programme (o PYP) programa para la escuela primaria del IB o El currículo de High Scope.

A partir de estos enfoques, el modelo VESS integra algunos elementos para lograr una educación óptima. Se trata de un modelo que trabaja respetando el tiempo del estudiante, teniendo en cuenta el ambiente, buscando integrar la comunidad con la escuela y dándoles a los estudiantes el espacio y el tiempo para expresarse a su manera. Se promueve que el estudiante sea el encargado de investigar su proceso de aprendizaje para conseguir desarrollar el conocimiento y la comprensión de sí mismo y de los demás y de esta manera, comprender el mundo que le rodea con el fin de encontrarle sentido a todo aquello que se piensa.

Edu1st trabaja en el desarrollo de personas desde los 3 meses de vida, utilizando las mejores herramientas educativas y metodologías para desarrollar individuos balanceados, con propósito y sabiduría, mediante la construcción de habilidades emocionales, mentalidad de crecimiento, con destrezas y disposiciones de pensamiento y hábitos de mente. Al mismo tiempo, ha destinado su trabajo a la formación, acompañamiento y transformación de los docentes y de toda la comunidad educativa para encontrar una Cultura de Pensamiento que les permita comprender y promover una vida equilibrada con sentido y sabiduría (VESS) en sus comunidades.

Para llevar a cabo sus objetivos educativos, Edu1st decidió crear el modelo educativo llamado VESS (vida equilibrada con sentido y sabiduría) que se trata de una cultura de pensamiento destinada a promover la comprensión y el aprendizaje tanto dentro del aula como fuera de ella. Su principal objetivo es que los alumnos sean los protagonistas de su proceso de aprendizaje. Es por ello, que sus ideas, sentimientos y creaciones son valorados muy positivamente

El Modelo VESS, reconoce siete dimensiones de desarrollo que permiten adquirir una serie de competencias y habilidades que proporcionan unas disposiciones de mente que posibilitan actuar de mejor manera y adaptarnos al mundo al que pertenecemos, el cual está en constante evolución.

1. Comunicación del siglo 21
2. Cognitiva
3. Artística
4. Bienestar personal
5. Aprendizaje

6. Ciudadana
7. Ética y moral

Estas dimensiones están directamente conectadas unas a otras de una manera complementaria. Es importante conocerlas y entenderlas, puesto que crean habilidades y competencias, el conocimiento y la experiencia de cada uno de los estudiantes en sus diferentes etapas del desarrollo.

La educación del modelo VESS tiene como objetivo principal trabajar múltiples áreas a través de proyectos de manera que los estudiantes encuentran múltiples conexiones y resuelven problemas reales. Desde este modelo, se ofrece la información a los alumnos y son ellos mismos los que crean un pensamiento propio estableciendo sus propias conclusiones y conexiones con otros temas o experiencias vividas. Se propone que los alumnos no se limiten a la información que ofrece el libro, sino que se basa en una educación dirigida a descubrir más de lo que tenemos o conocemos. Esta educación se opone al trabajo individual y propone el trabajo colaborativo donde los alumnos escuchan, respetan y se enriquecen de diferentes puntos de vista. Las expectativas de los docentes hacia los alumnos no se limitan a la edad o capacidad de cada uno de ellos, sino que tienen grandes expectativas hacia sus estudiantes, independientemente de las habilidades que tenga cada uno. Esto permite que los alumnos se enfrenten día a día a diferentes retos descubriendo nuevas posibilidades. Los temas presentados en el aula están directamente relacionados con situaciones reales que despiertan el interés por los alumnos. Toda la información aportada y trabajada durante el curso se encuentra visible en el aula de manera que toda la comunidad educativa puede observar el pensamiento y aprendizaje llevado dentro del aula. Finalmente, una de las finalidades de esta educación es promover la empatía, la ética y los valores para que los alumnos aprendan a valorar todo aquello que hacen y se formen como individuos de la sociedad.

Su aplicación está fundamentada en tres herramientas fundamentales: rutinas de pensamiento que son estructuras simples que se utilizan para fomentar y desarrollar en los alumnos hábitos de mente que permitan un mayor entendimiento de los que están aprendiendo y un por tanto, un mayor desarrollo del aprendizaje. Reciben este nombre porque pueden y suelen ser usadas una y otra vez en diferentes momentos y contextos de trabajo hasta llegar a convertirse en sencillos patrones utilizados en el lenguaje diario promoviendo el pensamiento de los estudiantes y herramientas de pensamiento que son

un conjunto de herramientas y estrategias de pensamiento destinadas a promover la comprensión y el aprendizaje dentro y fuera del aula y fomentar hábitos de mente que son conductas adquiridas que se utilizan a la hora de enfrentarse a problemas o dilemas de la vida en todas las actividades y tareas de su vida, que permitirán conducir al aprendiz hacia una vida equilibrada, llena de sentido y sabiduría.

Actualmente, Edu1st acompaña a más de 70 colegios en España, Estados Unidos, Polonia y Latinoamérica.” Concretamente este modelo se está estableciendo en 33 colegios en España. En Alicante encontramos: colegio María Asunta(Castalla), colegio María Inmaculada(Jávea), colegio La Purísima(Callosa de Segura), colegio La Purísima (Torrevieja), colegio Nuestra Señora del Carmen (Sant Joan) y colegio Santa María Magdalena (Novelda), en Barcelona: colegio Santa María del Pino (Alella), colegio Balmes(Rubí), colegio Camí Escola Estel, Escuela Infantil Mafalda, Escuela Infantil Magnolia, Escuela Infantil Magnolia (San Cugat), Escuela Infantil Mainada, Escuela Pérez Iborra, colegio La Farga, colegio La Vall, colegio Igualada (Igualada), colegio Montclar (Igualada) y colegio Peggy, en Córdoba: colegio Almedina y colegio El Tablerillo, en Girona: colegio Bell-Lloc y colegio Les Alzines, en Lleida: colegio Arabell, en Madrid: colegio los Abetos(Manzanares el Real), en Murcia: colegio Salzillo Bilingual School (Molina de Segura) y colegio New Castelar College(San Pedro del Pinatar), en Tarragona: colegio Aura, en Terrassa: colegio Airinia y finalmente, en Valencia: Fundación Institucional Cultural Domus (Godella), colegio Regina Carmeli (Paterna) y colegio Sagrada Familia (Alzira). Todos estos centros están en plena formación para poder llevar a cabo este modelo excepto tres de ellos, el colegio Maria Inmaculada de Jávea, el colegio Salzillo de Murcia y el colegio Asunta de Castalla, los cuales ya están acreditados y llevan este modelo a cabo en sus aulas. Este método me llamó mucho la atención a raíz de la realización de mis prácticas en el colegio María Inmaculada de Jávea, uno de los centros ya acreditados para llevar adecuadamente a cabo este méto

### **3 Propuesta de intervención**

#### **3.1 Objetivos**

##### **Objetivo general**

Desarrollar un programa de adquisición de conceptos para niños de 5 años en las diferentes áreas siguiendo la metodología VESS

##### **Objetivos específicos**

- Buscar y adaptar los recursos disponibles para lograr adquirir el concepto de letra y los conceptos matemáticos
- Proporcionar la suficiente armonía en las aulas para conseguir una adecuada relación docente-estudiante que permita un correcto proceso de aprendizaje
- Adaptar las rutinas de pensamiento para la adquisición de conceptos relacionados con la unidad de indagación.
- Adaptar los recursos y materiales del aula para que estén a la disposición de los alumnos
- Desarrollar habilidades comunicativas y formas de expresión.
- Impulsar la participación activa en el proceso de aprendizaje de los alumnos valorando sus ideas y aportaciones.
- Potenciar el ambiente físico y emocional para conseguir la exploración y descubrimiento del mundo que les rodea.
- Inculcar a los alumnos autonomía moral, social e intelectual.
- Provocar y despertar el interés del alumno por el aprendizaje

#### **3.2 Metodología**

##### **3.2.1 Características del centro y del aula**

En este apartado se recogen las características del centro y del aula que se necesitan para llevar a cabo el modelo VESS

El modelo VESS considera que todos los miembros de la comunidad educativa tienen un papel importante en el proceso educativo. Todos estos agentes desempeñan acciones recíprocas y se influyen uno a otro desarrollándose en torno a la Cultura de Pensamiento. Crear esta cultura de pensamiento es un proceso dinámico y es esencial conocer el papel que ejerce cada agente para entenderlo.

La administración de Edu1sr tiene como objetivo principal crear un ambiente de trabajo que conduzca a la participación del personal hacia la Cultura de Pensamiento. También se encarga de ser facilitadora del aprendizaje, proporcionando tanto oportunidades de crecimiento personal como oportunidades para que cada uno continúe con su aprendizaje/educación. Esta administración diseña unos estándares claros de trabajo que son aportados a los docentes para que sean llevados a cabo en el aula aunque también permite que los docentes utilicen su creatividad y aporten sus propias ideas. Así pues, cada centro educativo que establece el Modelo VESS, tiene unos administradores que son los encargados de interactuar con los otros manteniendo una interacción equilibrada con el fin de lograr crear culturas pensantes.

Los educadores deben proporcionar armonía en las aulas para conseguir una adecuada relación docente-estudiante que afectará positivamente a la vida de los estudiantes permitiendo un correcto desempeño en su proceso de aprendizaje. Para conseguir este resultado, los docentes deben ser personas cariñosas, que se preocupen por los demás y que sepan divertirse. Además, desde este modelo también se exige que los docentes sean flexibles, que mantengan buenas relaciones interpersonales y que sepan trabajar en equipo, plasmando y mostrando siempre su creatividad. Estos docentes deben participar en todas las formaciones que ofrece este modelo con el fin de aumentar siempre su crecimiento personal y social para convertirse en personas totalmente abiertas a nuevos aprendizajes y ser capaces de establecer claramente el objetivo principal de este modelo que es impulsar la participación activa en el proceso de aprendizaje de los alumnos valorando siempre sus ideas y aportaciones.

Los padres de familia son agentes fundamentales en los procesos de aprendizaje. Es por ello, que desde los centros se pretende conseguir líneas de comunicación muy claras a partir de jornadas de puertas abiertas que van acompañadas de varias estrategias de comunicación que permiten que tanto el colegio como las familias estén al día de todo lo que viven los alumnos en sus diferentes contextos. Es de crucial importancia para este modelo que los padres entiendan y acepten que la educación de sus hijos debe ser compartida con el colegio. Es importante que los padres sean participativos, ya que desde el centro se les invita a participar en todas las actividades propuestas o incluso, como voluntarios dentro del aula y puede resultar muy significativo para los alumnos. Además, se les invita a participar en conferencias dentro de los colegios, donde se tratan temas

variados de crianza, desarrollo y pensamiento, dándoles también, una oportunidad de crecimiento.

Desde el modelo VESS se ve a los estudiantes como ciudadanos activos del mundo, con sus derechos y responsabilidades, pero también con voz y voto. Es por ello que dentro de este modelo, los estudiantes son los protagonistas dentro de su aprendizaje y aprenden a pensar independientemente. Todas sus ideas, sentimientos, creaciones, y pensamientos son apreciados valorando positivamente su participación. Este modelo trata de aportar experiencias ricas y variadas que permiten desarrollar la autonomía social de los estudiantes. Se ofrecen múltiples temas que envuelven la comunidad permitiéndoles descubrir el mundo que les rodea y desarrollar su potencial para convertirse en ciudadanos éticos, responsables, participativos, y sobre todo, felices.

Los miembros de la comunidad son invitados a las diferentes conferencias a nivel nacional e internacional que realiza Edu1st relacionadas con el pensamiento y la educación que permiten compartir el trabajo y las experiencias y de este modo, aprender mutuamente y reforzar la cultura de pensamiento que promueve Edu1st.

En el Modelo VESS, el ambiente que se vive y se crea es realmente importante tanto para el centro como para los agentes implicados. El ambiente refleja la cultura y las relaciones que se producen entre los seres humanos, representa los valores, los temas, las dinámicas usadas y los objetivos que se tienen. Por todo ello, el Modelo VESS considera que el ambiente es como una “tercera profesora” que permite a los estudiantes explorar y descubrir el mundo que les rodea.

Desde este modelo, se distinguen dos tipos de ambientes que se deben fortalecer: el ambiente físico y el ambiente emocional/social

En cuanto al ambiente físico, es importante que el espacio sea seguro, organizado y limpio de manera que los estudiantes se sientan cómodos en él. Los materiales deben ser mostrados de manera correcta, modelando su uso y reforzándolos de manera permanente con el fin de que los estudiantes aprendan a usarlos y cuidarlos. Se establecen espacios con múltiples materiales que están siempre al alcance de los alumnos. El material, la documentación, la organización de los muebles y la luz se establecen adecuadamente en el aula creando un ambiente óptimo para el aprendizaje. Un ambiente adecuado estimula y facilita experiencias positivas para todos aquellos que participan en él.

Este modelo no solo le da gran importancia a los espacios interiores sino también a los espacios exteriores y a las salidas fuera del centro. Se proponen muchas salidas a museos, teatros, bibliotecas, acuarios, así como exploraciones por el exterior del centro. Estas actividades permiten a los alumnos explorar, crear, planear, organizar y resolver problemas que se presenten.

En cuanto al ambiente emocional, este modelo considera que no solo es importante aportar un ambiente físico agradable, sino que también se debe brindar un ambiente socio-emocional acogedor y atractivo, ya que los alumnos se pasan la mayor parte del día en el colegio. Desde el centro se debe transmitir afecto para que los alumnos se sientan valorados y queridos, permitiéndoles desarrollar un sentido de pertenencia hacia el colegio que despertará su interés por aprender. Los padres de los estudiantes también deben sentirse acogidos en el colegio. Esto asegurará la tranquilidad emocional de los padres que será transmitida a los alumnos. La comunicación ente el colegio y la familia es totalmente abierta y son invitados a participar en las actividades de aula. Los docentes, también deben sentirse valorados en el entorno que les rodea. Se brinda la posibilidad de que los docentes sean los que planifiquen las actividades del aula, teniendo la libertad de interpretar los temas y poner en funcionamiento las actividades de acuerdo con su estilo de enseñanza y las necesidades e intereses de los alumnos.

Teneindo en cuenta el espacio físico para las aulas de Educación Infantil, el Modelo VESS propone 7 centros o áreas principales:

1. Juego dramático
2. Lenguaje, Biblioteca
3. Construcción o bloques
4. Arte
5. Ciencias
6. Música
7. Juegos de mesa y manipulación fina

Estos espacios deben estar definidos y remarcados, con una adecuada organización de los muebles que permita que el espacio fluya y con una gran cantidad de materiales que permitan desarrollar la imaginación y aprender independientemente. Los espacios de juego libre deben estar ambientados según su temática. Esto ayudará los alumnos a fomentar su autonomía, ya que les permitirá elegir el juego que quieren llevar

a cabo durante sus momentos libres. También permite fomentar la responsabilidad y el respeto, puesto que deben seguir las reglas del juego y recoger los materiales utilizados al finalizar el juego

En cada aula de Educación Infantil se forman grupos de 20 niño/as. La clase está adaptada en mesas colaborativas para trabajar en equipo, no tienen un lugar concreto ni un número de participantes concretos, ya que van variando su posición según la actividad a trabajar. Los alumnos/as no tienen un lugar concreto donde sentarse cada día, sino que varían según la actividad a realizar con el objetivo de que todos interactúen con todos. Todos los materiales están al alcance de los alumnos. Cada uno de los materiales, está en un recipiente a la vista para que los puedan utilizar cuando sea necesario y están en un sitio determinado donde los alumnos tienen facilidad para acceder a ellos. Dentro del aula, se establece un espacio concreto para la documentación o historia de aprendizaje de los niños. La documentación es un proceso que realiza el docente cuyo objetivo es capturar, registrar objetivamente y guardar las ideas y los pensamientos de los estudiantes llevados a cabo durante la unidad de indagación. En esta documentación aparecen todas las herramientas de pensamiento, rutinas de pensamiento y mapas conceptuales que realizan los alumnos. Se documentan mediante escritos hechos por los estudiantes (o los docentes según sea necesario), fotografías, videos, tablas, anecdotarios, imágenes, etc. Esta documentación se encuentra de manera visible dentro o fuera del aula al alcance de los niños/as de manera que permite a los alumnos observar sus procesos de aprendizaje y despertar en ellos, el interés por investigar sobre otros temas. Además, permite que los alumnos hagan conexiones con otros temas, procesos de metacognición y descubrir cómo evolucionan las ideas contrayendo sus propios saberes. Respecto a los padres de familia, la documentación es crucial para comprender el proceso de aprendizaje que llevan sus hijos en las aulas así como las herramientas que se emplean para ello.

Uno de los objetivos principales de este método es inculcar a los alumnos autonomía moral, social e intelectual. Estas autonomías se interrelacionan en el individuo creando un mejor aprendiz, ciudadano y ser humano como persona correcta, responsable y empática. Los docentes tienen el deber de formar individuos autónomos y responsables que no se desarrollen únicamente por los castigos o recompensas ofrecidos sino que sean capaces de valerse por sí mismos y desarrollar un gran respeto y responsabilidad hacia el mundo en el que vivimos

La autonomía es la capacidad que tiene el individuo de tomar decisiones y dirigirse a sí mismo. Por consiguiente, la autonomía intelectual es la capacidad para diferenciar lo que es falso y lo que es verdadero y ser capaz de tomar una decisión al respecto. Esta autonomía es muy importante porque en muchas formas es la base de la autonomía moral y la autonomía social y se fomenta a través de las opciones y la posibilidad de tomar decisiones de acuerdo al nivel de desarrollo del individuo puesto que analizar y entender un error promueve en el niño pensamiento autónomo. Esto permite que los alumnos creen sus propias ideas y desarrollen seguridad, criterio y responsabilidad sobre las decisiones en su vida.

La autonomía moral se centra en diferenciar lo que es malo de lo que es bueno. Esta autonomía se desarrolla cuando se dan opciones y se promueve el entendimiento y razonamiento crítico individual, es decir, cuando se le da la opción al individuo de tomar la decisión “buena” y se le ayuda a comprender por qué la decisión “buena” es la mejor decisión. Los docentes de este modelo, deben evitar los castigos y recompensas y promover opciones que permitan a los alumnos decidir lo que es bueno y mala para conseguir desarrollar una buena autonomía moral y no se dirijan a realizar las cosas por las consecuencias que puedan tener.

La autonomía social se consigue cuando el individuo logra ser moral e intelectualmente autónomo. Es por ello que un individuo no puede tener autonomía social si no tiene autonomía moral así como tampoco puede ser socialmente autónomo si no tiene autonomía intelectual. A pesar de ello, es fundamental que estas tres autonomías se enseñen por separado, ya que cada una de ellas hace énfasis en una cosa diferente. Por un lado, la autonomía moral se dirige a enseñar al individuo a ser consciente de lo que está bien y lo que está mal sin importar los castigos o las recompensas. Por otro lado, la autonomía intelectual se dirige a enseñar a distinguir al individuo entre lo verdadero y falso. Finalmente, la autonomía social, consiste en que los individuos entiendan que todos tenemos derechos y responsabilidades y debemos defenderlos. Un individuo con autonomía social entiende que los derechos son igual de importantes para todos, entiende sus responsabilidades, entiende que su responsabilidad es cuidar el mundo en el que vive y respetar a los que comparten su entorno.

Para llevar a cabo este modelo, se utilizan una serie de rutinas de pensamiento que son estructuras simples que se utilizan para fomentar y desarrollar en los alumnos, hábitos de mente que permitan un mayor entendimiento de los que están aprendiendo y un por

tanto, un mayor desarrollo del aprendizaje. Reciben este nombre porque pueden y suelen ser usadas una y otra vez en diferentes momentos y contextos de trabajo hasta llegar a convertirse en sencillos patrones utilizados en el lenguaje diario promoviendo el pensamiento de los estudiantes. Estas rutinas permiten llevar a cabo 8 funciones básicas para comprender: cuestionar los procesos, considerar distintas perspectivas, razonar con evidencia, hacer conexiones con conocimientos previos, describir, hacer conclusiones, construir explicaciones, interpretaciones y teorías y descubrir complejidad. Se utilizan como herramientas que acompañan a cada lección, enriqueciéndola positivamente potenciando de esta manera, el aprendizaje de los alumnos. Cada una de ellas tiene un propósito y crea diferentes tipos de pensamiento. Existen una gran cantidad de rutinas de pensamiento. No obstante, en esta propuesta solo se explicarán aquellas rutinas utilizadas para la programación didáctica de las actividades:

- ❖ **Llaves de pensamiento:** Consiste en un colgante de 9 llaves (emoción, responsabilidad, conexión, reflexión, forma, función, cambio, causa-efecto y punto de vista) que hacen reflexionar a los alumnos sobre un concepto sacando todas sus posibilidades haciéndoles aprender a sacar sus propias opiniones. Se establece un concepto y se habla de ese concepto a partir de todas las llaves.

- ❖ **Pelar la fruta:** Se trata de una rutina que busca partir desde lo menos importante de una cosa hasta llegar a lo más importante. Es empieza a trabajar desde la capa más externa, es decir, desde la “piel “que sería lo menos relevante y poco a poco, vas quitando capas y cerrando información hasta finalmente llegar a la conclusión, es decir, al “corazón”. Esta rutina tiene el objetivo de que los alumnos/as sean capaces de a partir de la información más amplia hasta lo más concreto.

- ❖ **Color-Símbolo-Imagen:** tras la explicación y el trabajo de un tema, se propone a los alumnos que lo sinteticen. Pensando en ese tema, los alumnos deben elegir un color, un símbolo y una imagen que represente dicho tema. De esta manera los alumnos aprenderán a extraer la esencia de las ideas.

- ❖ **Titulares:** consiste en establecer una provocación para conocer los conocimientos previos de los alumnos a partir de esta rutina. Los alumnos/as

deben proponer titulares para un tema, aspecto, objeto o asunto. Al principio se aceptarán todos los titulares propuestos, pero luego se pedirá que voten el que más le ha gustado. Con esta rutina los alumnos/as aprenderán a capturar la esencia de las ideas a la vez que se promueven acciones democráticas.

❖ Observar/escuchar:10x2: Se trata de una rutina para observar y describir buscando mayor profundidad. Consiste en escuchar o mirar un video o una imagen durante un tiempo determinado. Tras pasar el tiempo, se pedirá a los alumnos/as que expongan 10 ideas sacadas de esa observación y se anotaran. A continuación, se realizará una segunda observación y los alumnos/as deberán exponer 10 ideas más.

❖ La Red: Se trata de una rutina de pensamiento que permite observar y describir desde todos los sentidos. Consiste en formar un mapa mental donde en el centro se escriba el tema central y en las ramas las diferentes características/contenidos que derivan de él.

❖ Veo-pienso-me pregunto: Se trata de una rutina de pensamiento que anima a los estudiantes a hacer observaciones cuidadosas y esmeradas interpretaciones. En concreto, se trata de una rutina de pensamiento que consiste en mostrar una imagen y está formada por tres partes: la primera parte (veo) consiste en decir lo que ven en la imagen mostrada en la pizarra, la segunda parte (pienso) consiste en decir que piensan de la imagen y finalmente, la tercera parte (me pregunto) consiste en reflexionar sobre la imagen y plantear preguntas sobre ella. Todo lo comentado se apunta en una hoja y posteriormente la profesora lo lee en alto para que los alumnos conozcan todas las aportaciones

❖ Zoom in: Zoom in es una rutina de pensamiento que ayuda a los niños a aprender a mirar de forma cuidadosa, describir, inferir y hacer preguntas para descubrir el todo y las partes. En primer lugar, se muestra la imagen para que los niños hagan hipótesis e interpretaciones tentativas de lo que ven y se les pregunta:” ¿qué ves en la imagen?”. En segundo lugar, se muestra la misma imagen, pero con una de las partes descubierta y se les formulan diferentes preguntas a los niños para que reflexionen: ¿Qué hay de nuevo?, ¿Cómo están las imágenes conectadas?, ¿qué relación tiene con la imagen de antes? ¿Qué crees

que puede aparecer luego?, etc. Este paso se realiza hasta que están todas las partes descubiertas. Finalmente, una vez se descubre toda la imagen, se debaten entre todos las diferentes ideas que se han aportado.

❖ **Compara-contrasta:** Se trata de una destreza que tiene el objetivo de comparar dos conceptos para extraer las diferencias y semejanzas entre ellas. Se dibujan dos círculos que se superponen. Estos círculos tienen una parte en común y una parte propia de cada uno de ellos. En cada círculo se pone un concepto diferente, es decir, en el lado de un círculo, se pone un concepto y en el lado del otro círculo, otro concepto. En esta rutina, estos conceptos son comparados en cuanto a sus diferencias y similitudes. Las similitudes de ambos conceptos se escribirán en la parte que los círculos tienen en común y las diferencias se escribirán en las partes propias que tienen cada uno de los círculos.

❖ **Juego de elaboración:** Se trata de una rutina que fomenta la observación y la descripción cuidadosa. Consiste en dividir la clase en grupos de 4 personas y elegir un tema. Cada grupo debe describir el tema elegido. La primera persona en exponer describe lo que ve. La segunda persona amplía la observación de la primera persona adicionándole más detalles y así sucesivamente hasta exponer los cuatro miembros del grupo.

❖ **Preguntas creativas:** Se trata de una rutina que fomenta la creación de preguntas para provocar el pensamiento. Consiste en presentar un tema y que los alumnos se hagan preguntas sobre ese tema. Estas preguntas se apuntarán en un papel. Tras anotarlas, se investiga sobre ese tema. Una vez investigado, se vuelven a leer las preguntas y los alumnos deben contestarlas. De este modo, los alumnos aprenden nuevas ideas a partir de sus ideas y preguntas previas.

❖ **Juego de la explicación:** Se trata de una rutina para explorar la comprensión casual y construir demostraciones. Consiste en formar grupos de dos o tres personas. Cada grupo puede elegir un objeto, poema, imagen, evento o situación. A continuación, los miembros del grupo deben observar aquello que han elegido y pensar porque les parece interesante. Una vez pensado, deben compartir sus ideas con el resto del grupo. Tras compartir las ideas, se les pide que saquen preguntas sobre esas ideas. Estas preguntas serán expuestas delante de toda

la clase. Finalmente, se construirán posibles explicaciones entre todos los miembros de la clase a partir de esas preguntas formuladas.

❖ **Pensar/hacer parejas/compartir:** Se trata de una rutina que fomenta el razonamiento activo y la explicación. En primer lugar, se formulara una pregunta a los estudiantes y se les dejara unos minutos para pensar. En segundo lugar, se les pedirá que formen pareja con un estudiante ubicado cerca para compartir sus ideas y pensamientos. Finalmente, deberán compartir sus ideas con el resto de la clase.

❖ **Yo solía pensar/ahora pienso:** Se trata de una rutina para reflexionar sobre cómo y porque nuestro pensamiento ha cambiado. Consiste en proponer un tema y que los alumnos/as digan lo que piensan sobre él. A situación, se pone un video, una imagen o se da una explicación sobre ese tema y se les vuelve a preguntar qué piensan sobre él. De este modo, en un principio dirán lo que solían pensar y tras la información, dirán lo que piensan ahora.

❖ **Comienzo-intermedio-final:** se trata de una rutina para hacer conexiones con el todo y las partes creando una secuencia narrativa. Esta rutina está formada por tres tarjetas. La primera tarjeta, el comienzo tiene la siguiente pregunta: ¿si esta obra de arte, historia, evento, es el comienzo de una historia, que podría suceder?, la segunda tarjeta, el intermedio, tiene la siguiente pregunta: Si esta obra, historia o evento está en el medio de la historia, ¿qué podría haber sucedido antes y que podría suceder inmediatamente?, y la tercera tarjeta, el final, tiene la siguiente pregunta: ¿si este es el final, cuál podría ser la historia?. El alumno/a deberá escoger una de estas tarjetas y a partir de ellas y su tema elegido, deberá crear su propia historia.

❖ **Círculos de punto de vista:** se trata de una rutina para explorar diversas perspectivas e ideas de equidad. En primer lugar, deberán elegir un personaje y describirse a ellos mismos como si fueran dicho personaje. Además, también deberán explicar por qué lo han elegido. A continuación, se les pedirá al resto de compañeros/as que compartan sus puntos de vista en cuanto a ese personaje. Una vez los compañeros haya expuesto sus puntos de vista, se le

preguntará al alumno que ideas y preguntas nuevas tiene con el fin de aumentar su conocimiento sobre ese tema.

❖ **¿Qué falta?:** Se trata de una rutina para comprender la relevancia de las partes que componen un todo. Consiste en elegir algo (imagen, objeto, lugar, etc.) y observarlo despacio y con profundidad usando todos los sentidos. A continuación, se pregunta “¿Qué falta?”. Finalmente, se documenta y se repite el proceso desde el paso 2 para observar e identificar con más profundidad.

Dentro de esta metodología, la comunicación es uno de los factores más importantes. Lo que más se busca es que los alumnos hablen, se comuniquen, reflexionen, expresen sus opiniones. Además, se formulan una gran cantidad de preguntas que les llevan a la reflexión. La mayoría de la clase se realiza de manera oral, relacionando todos los contenidos a la realidad del niño. Esta estrategia permite que los alumnos estén acostumbrados a hablar, pierdan la vergüenza al público y aprendan a sacar sus propias conclusiones y de este modo, introduzcan hábitos de mentes como son, expresar los sentimientos y opiniones, reflexionar, indagar...

Para conseguir la motivación de los niños, se busca que todas las actividades sean sugerentes para ellos/as, teniendo en cuenta sus intereses, gustos y preferencias. Normalmente, todas las actividades se establecen a partir de una programación semanal. No obstante, se trata de una planificación abierta que no siempre se lleva a cabo. Cuando una actividad se realiza y a partir de ella surge otro tema interesante para los alumnos, que se puede trabajar dentro de la unidad de indagación, se continúa con ese tema, ya que se trata de un interés de los alumnos relacionado con el temario y puede causar gran admiración y aprendizaje. Por tanto, las docentes se guían por el interés de los niños, se presenta el tema, pero dependiendo del interés de los alumnos se encaminan hacia un lado o hacia otro. La mayoría de actividades son manipulativas, de investigación o de experimentación que permiten atraer aún más el interés de los alumnos. No obstante, cuando no todos los alumnos muestran interés por la misma cosa, se ofrecen diferentes tipos de actividades donde cada cual puede realizar la actividad que quiera e ir por los grupos realizando su actividad según sus intereses. Al finalizar, se ponen todas en común para ver que han aprendido

Dentro de este método, se considera muy importante causar impresión en los niños/as. Por ello, todas las mañanas se busca provocar a los niños y despertar su interés

a través de la creación o aparición de objetos/figuras relacionados con el tema con el fin de que los alumnos/as experimenten y reflexionen sobre lo ya aprendido y lo que van a aprender.

Todas las aportaciones que ofrecen los niños/as se consideran válidas y se ofrece refuerzo positivo de modo que, a medida que va profundizando en el aprendizaje se dan cuenta si realmente si aportación es correcta o no y se autocorrigien. Se valora la participación de cada alumno/a mediante del refuerzo positivo y la alabanza para que los demás vean que participar es gratificante. Como todo se considera válido, no sienten miedo de equivocarse hecho que permite que haya una gran participación en el aula.

Se trata de una metodología donde se intenta que los alumnos trabajen de manera autónoma, se les ayuda lo menos posible para que busquen la posibilidad de hacer las cosas por su cuenta y se busca que los problemas sean solucionados por sí mismos. Es importante no guiarlos tanto en su trabajo, dejarles más libertad para expresar, y sobre todo, darles tiempo para que hagan las cosas, dejarles su ritmo de aprendizaje sin presionarles. Si la actividad llevada a cabo no se finaliza, no se exige prisa para terminarla, sino que se finaliza otro día.

### **3.2.2 Características de los alumnos/as**

Se trata de un grupo de veinte alumnos/as, entre ellos, diez son niños y diez son niñas. Sus edades están comprendidas entre los 5 y 6 años. Se trata de un grupo que asiste regularmente a clase, hecho que permite que no se dé absentismo escolar. Todos los niños/as han estado escolarizados en el mismo centro durante los cursos anteriores e incluso, todos han asistido a la guardería hecha que permite que tengan muchos hábitos y conductas adquiridas a la hora de realizar las tareas así como pautas de higiene y normas de comportamiento en el aula y en el patio. Se trata de un grupo muy participativo, que muestra gran interés por todo lo que se les presente. El hecho de considerar todas las respuestas válidas, permite una participación y comunicación plena en el aula. Se trata de un grupo muy cohesionado donde se establecen grandes relaciones de afecto y amistad. Muestran gran interés por el trabajo en equipo y la manipulación y experimentación de distintos materiales. Su mayor afición es investigar y aprender cosas nuevas sobre los contenidos que están trabajando.

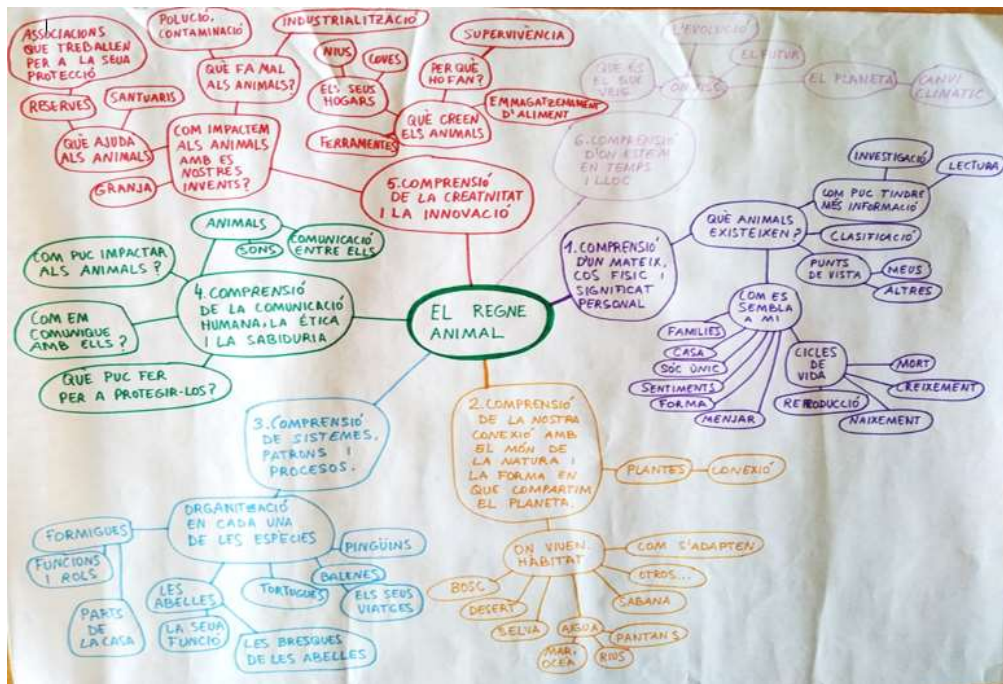
### 3.3 Desarrollo

El centro educativo María Inmaculada en el cual se propone la propuesta didáctica es un centro concertado de Infantil, Primaria y Secundaria, cuya Titularidad es el Instituto Secular Obreras de la Cruz que está ubicado en la población de Xàbia, Marina Alta, zona considerada valenciano-parlante de acuerdo con la Ley de Uso y Enseñanza del Valenciano de 1983. En este centro, realizan una unidad de indagación por cada trimestre. Estas unidades de indagación, suelen estar propuestas por el modelo VESS. No obstante, cada centro elige las unidades que más interesen para trabajar durante ese año. En esta propuesta didáctica nos vamos a centrar en la unidad de indagación de los animales.

Antes de empezar con las actividades es necesario argumentar como se crean los objetivos a trabajar. Desde el modelo VESS se ofrecen una gran cantidad de objetivos relacionados con la unidad de indagación como base para los docentes. No obstante, cada centro define sus objetivos de acuerdo con sus intereses, ya que no todos los centros que trabajan el modelo VESS tienen las mismas características en cuanto al centro y al ambiente. Estos objetivos se establecen a partir de la construcción de un mapa de burbujas que permite definir todos los contenidos que se usarán para alcanzar los objetivos de aprendizaje definidos. Cada rama del mapa de burbujas está representada con un color queriendo significar que cada una de esas partes son unidades humanas. Los docentes, a menudo, se enfrentan a la dificultad de lograr conectar una disciplina con la otra y conseguir un principio fundamental que logre asociar temas que aparentemente están desconectados. También, encuentran dificultades en el hecho de encontrar la manera de promover el equilibrio y respetar todas las prioridades que tenemos como personas. Es por ello que desde VESS, se establecen estas unidades humanas con el fin de conseguir un aprendizaje significativo en los alumnos/as a través de la conexión con la esencia de cada uno de ellos. A continuación presentamos el mapa de burbujas creado para llevar a cabo la unidad de indagación de los animales. No obstante, a pesar de estar establecido, no es necesario cumplirlo a rajatabla, ya que el trabajo de unos contenidos u otros dependerá del interés de los niños/as

**Figura 2**

Mapa de burbujas de la unidad de indagación



Fuente: Plataforma VESS adaptado por el Colegio María Inmaculada

Trabajar a partir de la unidad de indagación de los animales supone una metodología activa, en la que los niños son sujetos activos en sus aprendizajes, utilizando estrategias lúdicas en la mayoría de los casos dando posibilidades de observación, manipulación, experimentación y siempre, en todo momento, haciendo uso de las habilidades de comunicación, comprensión y expresión oral.

Utilizaremos también las destrezas y las rutinas de pensamiento que harán que el conocimiento sea visible (veo-pienso-me pregunto/ zoom in, 5x2, CSI,...) Las rutinas se usarán de forma cotidiana en el desarrollo de los proyectos trabajados.

A continuación, se muestra una tabla en la que se organizan las sesiones diarias y temporización de la unidad de indagación “Los animales”. La temporalidad de cada actividad está ajustada a los horarios que se plantean. Se establece tiempo más que suficiente para desarrollar la actividad con el fin de aprovechar los ratos libres que sobran y llevar a cabo el juego libre y espontáneo.

Por último, la evaluación se lleva a cabo mediante la observación directa donde se observa diariamente el comportamiento de los alumnos tanto durante la realización de

las actividades como en los tiempos libres .Todos los comportamientos observados son anotados en un diario de evaluación. Este diario permite observar el progreso académico, de capacidades, actitudes y habilidades y permite anotar todas las

**Figura 3**  
*Semana 1*

HORARIO	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
<b>9:00-9:30</b>	<b>Llegada a la escuela</b> - Asamblea - Lista - Tiempo - Encargados	<b>Llegada a la escuela</b> - Asamblea - Lista - Tiempo - Encargados	<b>Llegada a la escuela</b> - Asamblea - Lista - Tiempo - Encargados	<b>Llegada a la escuela</b> - Asamblea - Lista - Tiempo - Encargados	<b>Llegada a la escuela</b> - Asamblea - Lista - Tiempo - Encargados
<b>9:30-10:30</b>	<b>Lectoescritura</b> Sesión 1	<b>Lectoescritura</b> Sesión 2	<b>Lectoescritura</b> Sesión 3	<b>Lectoescritura</b> Sesión 4	<b>Lectoescritura y Matemáticas</b> Sesión 5
<b>10:30-11:30</b>	<b>Patio</b>	<b>Patio</b>	<b>Patio</b>	<b>Patio</b>	<b>Patio</b>
<b>11:30-12:30</b>	<b>Matemáticas</b> Sesión 1	<b>Matemáticas</b> Sesión 2	<b>Matemáticas</b> Sesión 3	<b>Matemáticas</b> Sesión 4	<b>Proyecto unidad de indagación</b> Sesión 4
<b>12:30-15:00</b>	<b>Comedor</b>	<b>Comedor</b>	<b>Comedor</b>	<b>Comedor</b>	<b>Comedor</b>
<b>15:00-15:15</b>	<b>Relajación</b>	<b>Relajación</b>	<b>Psicomotricidad</b>	<b>Relajación</b>	<b>Relajación</b>
<b>15:15-16:30</b>	<b>Proyecto unidad de indagación</b> Sesión 1	<b>Proyecto unidad de indagación</b> Sesión 2		<b>Proyecto unidad de indagación</b> Sesión 3	<b>Proyecto unidad de indagación</b> Sesión 5

Así pues, dentro de la programación existen varios conceptos que se repiten diariamente para que los alumnos vayan interiorizándolos para adquirir mecanismos de constancia y regularidad que serán muy útiles para la vida diaria.

En primer lugar, encontramos la rutina de la asamblea que se realiza al empezar la clase. Para empezar la asamblea, los alumnos deben sentarse en la alfombra como los indios mirando a la pizarra digital. Una vez están sentados, se ponen varias canciones en la pizarra digital para que los niños vayan aprendiendo (buenos días, las vocales, hacemos una fila y los días de la semana). Tras escuchar las canciones, la profesora pasa lista a partir de las fotografías que hay de cada alumno. Una vez pasada la lista, se saca de la caja mágica un nombre de un alumno, que será el encargado de contar cuantos niños han venido al colegio, cuantos se han quedado en casa y que tiempo hace. Cuando ya se han realizado las rutinas de la asamblea, nos quedamos en la alfombra para escuchar si alguien quiere compartir alguna cosa con el resto de la clase, para romper cuestiones de emociones o convivencia y para escuchar si ha surgido alguna anécdota significativa o algún compañero se encuentra mal. De este modo, se intentan recoger datos que puedan interesar para afrontar el día o proponer actividades. Al acabar esta rutina, los alumnos se dirigen a sus sitios para realizar la actividad de lectoescritura.

Estas rutinas permiten a los alumnos adquirir progresivamente autoconfianza, situarse en el grupo aula al cual pertenecen, actuar con autonomía, identificar sus propios sentimientos, emociones, necesidades y limitaciones, aprender a escuchar las necesidades de los demás, adquirir hábitos correctos relacionados con la convivencia y la resolución pacífica de conflictos y aprender el orden temporal de ejecución de acciones básicas relacionadas con necesidades vitales.

En segundo lugar, encontramos la rutina de la relajación que se realiza después de comer. Esta rutina consiste en que los alumnos, al entrar a clase después de comer, deben sentarse en la alfombra. Una vez sentados en la alfombra, se pone un cuento relajante. Tras el cuento, se pone música relajante y todos los alumnos acuden a sus sillas para apoyar la cabeza en la mesa y conseguir relajarse. Esta relajación dura entre 10 y 15 minutos y permite a los alumnos que se sientan más tranquilos y relajados a la hora de realizar las actividades. Además, permite que los alumnos hagan correctamente la digestión y no se produzca ningún problema.

En tercer lugar, todos los miércoles se realiza la sesión de psicomotricidad. En ella, se realizan desplazamientos en carrera, saltos con los pies, andar sobre líneas rectas, andar de diferentes formas (puntillas, pasos de gigante, cuclillas, pasos de hormiguita...), saltar a la pata coja, lanzar objetos, botar pelotas y muchas actividades más. Además, se intenta trabajar juegos tradicionales para que los alumnos identifiquen la cultura de nuestro país. De esta manera, gracias a la psicomotricidad, los niños podrán desarrollar sus habilidades expresivas, motrices y creativas utilizando su propio cuerpo.

En cuanto a la lectoescritura, se trabajan todas las letras del abecedario introduciendo a su vez las letras mayúsculas. Cada semana se trabaja una letra distinta. Estas letras se trabajan de manera interactiva. Todas se relacionan con la unidad de indagación a través de la pizarra digital o de diferentes rutinas de pensamiento.

Finalmente, en cuanto a asignatura de matemáticas, se realiza a través de juegos interactivos que permiten despertar el interés de los niños: Juegos de clasificación con juguetes de verdad, juegos de tamaño con juguetes, tablas y gráficas... todas estas actividades se realizan teniendo en cuenta la unidad de indagación. Se tratan de actividades donde se trabajan las matemáticas a partir de la manipulación

## **LECTOESCRITURA**

### Sesión 1

Durante esta semana trabajaremos la letra A que es la primera letra del abecedario y la primera letra que tiene la palabra “animales”. En primer lugar, se presentará la letra A mediante algún video. En segundo, la trazaremos en la pizarra. Se pedirá a los alumnos/as, que uno a uno, salgan a la pizarra a realizar su trazo. Finalmente, repartiremos plastilina y deberán crearla tanto en mayúscula como en minúscula.

#### **Figura 4**

*Letra con plastilina*



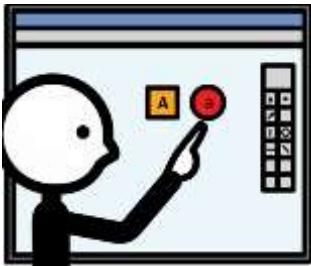
Fuente: Pinterest

## Sesión 2

En la siguiente sesión, volveremos a repetir el trazo de la letra A en la pizarra para que los alumnos/as lo tengan más interiorizado. A continuación, jugaremos a juegos en la pizarra digital donde tengan que identificar la letra A, ya sea en mayúscula o en minúscula.

### **Figura 5**

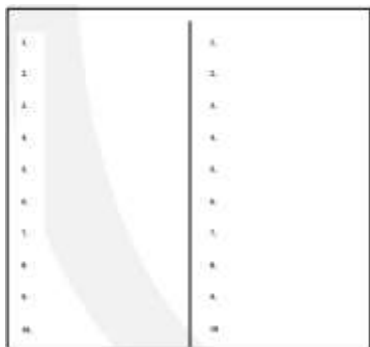
*Utilización de pizarra digital*



Fuente: ARASAAC(Adaptación propia)+

## Sesión 3

Durante esta sesión realizaremos una rutina de pensamiento llamada “Observar / Escuchar: (10) x 2”. Se trata de una rutina para observar y describir buscando mayor profundidad. Consiste en poner videos donde se nombre muchas veces la letra a trabajar. Se pone una primera reproducción y al finalizar el video, los alumnos deben nombrar 10 palabras aparecidas en el video con la letra indicada. Se pondrá una segunda reproducción para que los alumnos puedan profundizar más en el video y se volverán a nombrar 10 palabras más aparecidas en el video con esa letra. Tras la rutina, repartiremos a cada alumno/a un conjunto de palitos de madera y un conjunto de nubes de chuchería. Los alumnos/as deberán formar la letra A mediante los palitos y las nubes ofrecidas.

**Figura 6***Rutina Observar/Escuchar (10)x2*

Fuente: Plataforma VESS

**Figura 7***Letra con palos y nubes*

Fuente: Pinterest

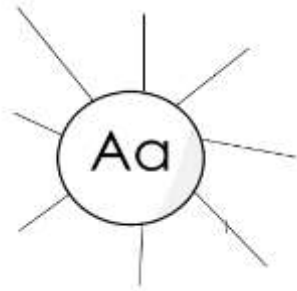
**Sesión 4**

Durante esta sesión realizaremos una rutina de pensamiento llamada “La red”. Se trata de una rutina de pensamiento que permite observar y describir desde todos los sentidos. Consiste en formar un mapa mental donde el tema central sea la letra a trabajar y las ramas las diferentes palabras. Concretamente, en el centro pondremos la letra A y en las ramas escribiremos los nombres de los compañeros que contengan dicha letra. Para ello, en primer lugar, escribiremos los nombres de los alumnos/as en la pizarra. A continuación, cada alumno deberá rodear, si es posible, la letra A en su nombre. Tras comprobar quien tiene la letra A en su nombre, escribiremos los nombres en las diferentes ramas de la Red. Seguidamente, repartiremos a cada alumno/a la letra A como dibujo animado y ellos deberán pintarla. Una vez pintada, colocaremos un palo de madera detrás.

Al acabar, cada alumno/a podrá llevarse su letra a casa en forma de marioneta para utilizarla siempre que quiera.

### Figura 8

*La Red de la A*



Fuente: Elaboración propia

### Sesión 5

Como el viernes es el último día de la semana y los alumnos se muestran más cansados tras toda la semana, únicamente realizaremos una sesión de trabajo en la que trabajaremos de manera conjunta, las matemáticas y la lectoescritura. Por tanto, en la sesión de matemáticas programada para el viernes, realizaremos el proyecto de los animales.

Durante esta sesión realizaremos el juego de la letra. Este juego consiste en presentar a los alumnos/as un conjunto de letras. Los alumnos deberán buscar la letra A y meterla dentro de la caja aportada anteriormente. A continuación, deberán contar cuantas letras A han encontrado y clasificarlas según su tamaño, es decir, si son mayúsculas o minúsculas.

### Figura 9

*Clasificación de la letra A*



Fuente: Elaboración Propia

## MATEMÁTICAS

### Sesión 1

Durante esta sesión repartiremos plastilina a los alumnos. A continuación, deberán crear serpientes de diferentes tamaños. Una vez hayan creado varias serpientes, se les pedirá que las clasifiquen de la más grande a la más pequeña. De este modo, los alumnos/as podrán experimentar longitudes y compararlas a través de material manipulable.

#### **Figura 10**

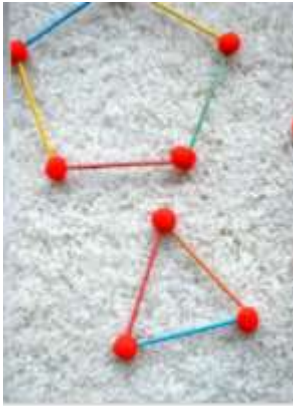
*Serpientes de diferentes tamaños*



Fuente: Elaboración propia

### Sesión 2

Durante esta sesión realizaremos el juego de clasificar colores y formas. Este juego consiste en repartir a cada alumno/a una serie de formas geométricas de colores y una serie de cajas que indican la figura y el color adecuado que se debe colocar dentro de cada caja. A continuación, los alumnos/as deben clasificar las formas y los colores y colocarlo dentro de su caja correspondiente. Tras acabar este juego, repartiremos a cada alumno/a un conjunto de palitos de madera y plastilina con los que deberán representar las diferentes formas geométricas trabajadas en la actividad anterior. De este modo, los alumnos/as conocerán las características de las formas geométricas de manera manipulativa.

**Figura 11***Formas geométricas con palos*

Fuente: Pinterest

**Sesión 3**

Durante esta sesión realizaremos series con animales. Crearemos diferentes plantillas que contengan una serie con animales. A continuación, repartiremos una plantilla a cada alumno/a y un gran conjunto de juguetes de animales. El alumno/a deberá representar la serie con los animales de juguete correspondientes. De esta manera, los alumnos aprenderán a realizar series al mismo tiempo que trabajan los animales. Tras acabar con esta actividad, cogeremos los animales de juguetes y se pedirá a los alumnos que hagan una clasificación según su tamaño. Los animales se clasificarán según sean grandes, medianos o pequeños.

**Figura 12***Series de animales*

Fuente: Elaboración propia

#### Sesión 4

Durante esta sesión realizaremos un supermercado en el aula con el fin de que los alumnos/as conozcan el valor de los billetes y monedas. Los productos que se venderán serán animales para así, relacionar la actividad con la unidad de indagación. Crearemos varios puestos de supermercado donde habrá alumnos/as que serán dependientes y alumnos/as que serán clientes. Estas posiciones irán cambiando para que todos desarrollen la función tanto de comprador como de vendedor y conozcan el valor del dinero. Antes de realizar la sesión del supermercado, trabajaremos con los niños las monedas para observar si resulta demasiado complicado. Si fuera así, se pediría la presencia de los padres en el aula para que participaran en esta actividad junto con sus hijos/as.

#### **Figura 13**

##### Supermercado en el aula



Fuente: Elaboración propia

## PROYECTO UNIDAD DE INDAGACIÓN

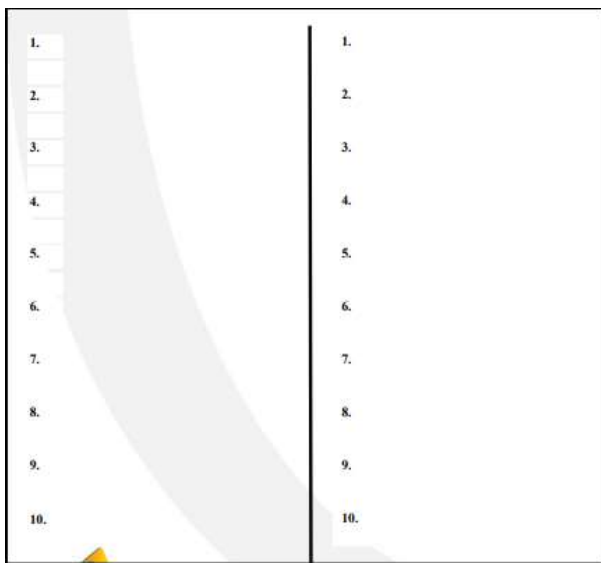
### Sesión 1

**Unidad humana trabajada:** 1. Comprensión de un mismo cuerpo físico i significado personal.

Para despertar el interés de los alumnos/as, antes de que entren en clase, colocaremos múltiples animales de diferentes estilos (granja, marinos y bosque) por el suelo. Además, también colocaremos diferentes hábitats (una mesa con paja y vayas, una mesa con ramas verdes y árboles y una mesa con un fondo azul y muchas cochas). Dejaremos que los observen y a continuación, pediremos que los agrupen según ellos crean teniendo en cuenta los diferentes hábitats.

Tras agrupar los diferentes animales, realizaremos una rutina llamada “pensar/hacer parejas/compartir” con el fin de descubrir las ideas previas que tienen los alumnos/as sobre los animales. Se les formulará una pregunta, concretamente preguntaremos que piensan de los animales y les dejaremos pensar durante unos minutos. A continuación, deberán formar pareja con un estudiante ubicado cerca y compartir las ideas y pensamientos que han sacado a partir de la pregunta. Finalmente, se les pedirá que compartan sus ideas con el resto de la clase.

Seguidamente realizaremos una rutina llamada “Observar / Escuchar: (10) x 2”. Se trata de una rutina para observar y describir buscando mayor profundidad. Durante esta rutina, pondremos un video a los alumnos/as donde aparecen una gran cantidad de animales. Se pondrá una primera reproducción y al finalizar el video, los alumnos/as deberán nombrar 10 animales vistos en el video. A continuación, se pondrá una segunda reproducción para que puedan profundizar más en el video y detectar 10 animales más que no habían nombrado anteriormente. De este modo, haremos una introducción de los animales que existen.

**Figura 14***Escuchar/Observar (10) x2*

Fuente: Plataforma VESS




Sesión 2

**Unidad humana trabajada:** 1. Comprensión de un mismo cuerpo físico i significado personal.

Durante esta sesión realizaremos la rutina de “solía pensar/ahora pienso”. Contaremos a los alumnos/as tres cuentos: un sobre el bosque, uno sobre la granja y otro sobre el fondo marino. Antes de contarlos, pediremos a los alumnos que cuenten que piensan sobre estos tres hábitats. A continuación, contaremos los cuentos. Tras contarlos, pediremos que cuenten que piensan ahora sobre estos tres hábitats. De este modo, conseguiremos la consolidación de nuevas ideas.

Al acabar la sesión, antes de que los alumnos/as se vayan a casa, pediremos que al día siguiente, traigan aquellos animales de juguetes que tengan en casa

**Figura 15***Rutina Pensar-Hacer parejas-Compartir*

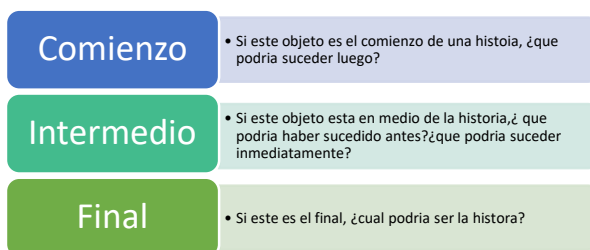
Pensar 	Hacer pareja 	Compartir 

Fuente: Plataforma VESS

Sesión 3

**Unidad humana trabajada:** 1. Comprensión de un mismo cuerpo físico i significado personal.

Durante esta sesión, lo primero que haremos es pedir a los alumnos/as que saquen los animales que han traído de casa. Estos animales se expondrán en una mesa donde todos los alumnos/as podrán pasar a verlos y observarlos. A continuación, cada alumno se inventará una historia sobre ese animal a partir de la ruina de “comienzo-intermedio-final”. El alumno/a que vaya a narrar la historia, deberá de escoger una de las tres tarjetas: comienzo, intermedio o final. Tras escogerla, deberá contar una historia inventada teniendo en cuenta la pregunta que se formula en dicha tarjeta.

**Figura 16***Rutina Comienzo-Intermedios-Final*

Fuente: Elaboración propia

### Sesión 4

**Unidad humana trabajada:** 1. Comprensión de un mismo cuerpo físico i significado personal.

Durante la sesión anterior, mandaremos a los alumnos/as un desafío para casa. Cada uno de ellos, deberá buscar información sobre donde vive el animal que han traído al colegio.

Así pues, en esta sesión, pediremos a cada alumno/a que salga a la pizarra y nos explique donde vive su animal. Tras la explicación de todos los compañeros/as, realizaremos una clasificación según sus hábitats. Para finalizar, de manera conjunta, crearemos una tabla con esos animales y cada alumno/a deberá elegir su animal favorito.

### **Figura 17**

*Tabla de los animales favoritos*



Fuente: Fuente: Elaboración propia para el centro de prácticas.

### Sesión 5

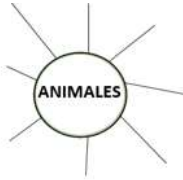
**Unidad humana trabajada:** 1. Comprensión de un mismo cuerpo físico i significado personal.

Durante esta sesión realizaremos la rutina de “La Red”. Esta rutina consiste en formar un mapa mental donde en el centro se ubique el tema central y en las ramas, los contenidos de este. Concretamente en esta actividad realizaremos tres redes. La primera Red tendrá como tema central los animales marinos, la segunda los animales del bosque y la tercera los animales de la granja. Primero se realizará una y después la otra. Los alumnos deberán completar el mapa mental a partir de su aportación. En cada una de las

ramas, escribiremos un animal perteneciente al tema central, es decir, deberán escribir animales que formen parte del grupo de animales que se describe en el centro.

**Figura 18**

*Rutina La Red*



Fuente: Elaboración propia

**Figura 19**  
Semana 2

<b>HORARIO</b>	<b>LUNES</b>	<b>MARTES</b>	<b>MIERCOLES</b>	<b>JUEVES</b>	<b>VIERNES</b>
<b>9:00-9:30</b>	<b>Llegada a la escuela</b> - Asamblea - Lista - Tiempo - Encargados	<b>Llegada a la escuela</b> - Asamblea - Lista - Tiempo - Encargados	<b>Llegada a la escuela</b> - Asamblea - Lista - Tiempo - Encargados	<b>Llegada a la escuela</b> - Asamblea - Lista - Tiempo - Encargados	<b>Llegada a la escuela</b> - Asamblea - Lista - Tiempo - Encargados
<b>9:30-10:30</b>	<b>Lectoescritura</b> Sesión 6	<b>Lectoescritura</b> Sesión 7	<b>Lectoescritura</b> Sesión 8	<b>Lectoescritura</b> Sesión 9	<b>Lectoescritura</b> <b>Matemáticas</b> Sesión 10
<b>10:30-11:30</b>	<b>Patio</b>	<b>Patio</b>	<b>Patio</b>	<b>Patio</b>	<b>Patio</b>
<b>11:30-12:30</b>	<b>Matemáticas</b> Sesión 6	<b>Matemáticas</b> Sesión 7	<b>Matemáticas</b> Sesión 8	<b>Matemáticas</b> Sesión 9	<b>Proyecto unidad de indagación</b> Sesión 9
<b>12:30-15:00</b>	<b>Comedor</b>	<b>Comedor</b>	<b>Comedor</b>	<b>Comedor</b>	<b>Comedor</b>
<b>15:00-15:15</b>	<b>Relajación</b>	<b>Relajación</b>	<b>Psicomotricidad</b>	<b>Relajación</b>	<b>Relajación</b>
<b>15:15-16:30</b>	<b>Proyecto unidad de indagación</b> Sesión 6	<b>Proyecto unidad de indagación</b> Sesión 7		<b>Proyecto unidad de indagación</b> Sesión 8	<b>Proyecto unidad de indagación</b> Sesión 10

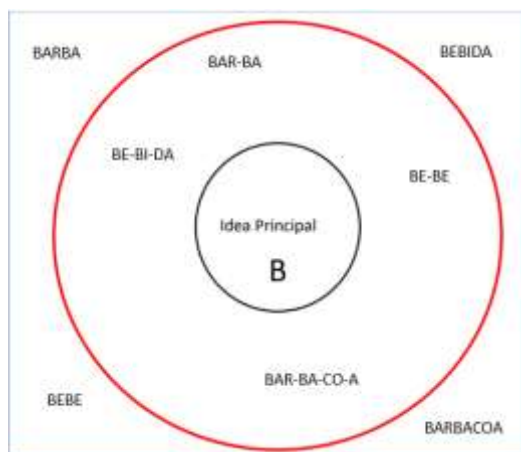
## LECTOESCRITURA

### Sesión 6

Durante esta sesión haremos una rutina de pensamiento para introducir la letra a trabajar. Concretamente, trabajaremos la letra B que es la segunda letra del abecedario. Esta rutina de pensamiento llamada pelar la fruta consiste en que la profesora debe ir nombrando palabras que contengan la letra a trabajar y escribirla en la pizarra. A continuación, se separaran esas palabras en silabas. Los alumnos deberán ir contando las letras y observando las palabras y silabas para conseguir sacar cuál es la letra que van a trabajar. Esto se sabrá a partir del conteo de las letras que aparecen. La letra que más veces aparezca, será la que se trabaje con más profundidad. De este modo, a partir de esta rutina, los alumnos adivinarán la letra a trabajar. A continuación presentaremos la letra a partir de la pizarra digital y cada alumno practicara su trazo.

### **Figura 20**

#### *Rutina de pelar la fruta*



### Sesión 7

Durante esta sesión practicaremos la letra B a partir del juego del abecedario con gomas y clavos. Este juego está formado por un tablero de madera con un conjunto de clavos y gomas de colores. A un lado del tablero, estará representada la letra de colores. Los alumnos deberán buscar la letra que están trabajando y a partir de las gomas, representarla en los clavos con los colores adecuados. El hecho de tener que colorar las gomas del mismo color que el modelo, permite potenciar su concentración y atención en el juego. A continuación, tras practicar la B, realizaremos la rutina de la Red. En el centro del mapa mental, colocaremos la letra B/b y en las ramas, los alumnos/as deberán escribir

nombres de animales que contengan dicha letra. Una vez estén todas las ramas completadas, cada alumno, deberá seleccionar una palabra y rodear la letra que están trabajando, en este caso la B.

### Figura 21

*Tablero de madera para crear letras*



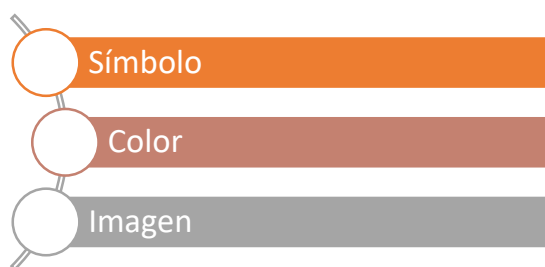
Fuente: Pinterest

### Sesión 8

Durante esta sesión realizaremos una rutina llamada Color-Símbolo-Imagen. Esta rutina consiste en proponer un tema a los alumnos/as y ellos deben elegir un color, un símbolo y una imagen con ese tema. En este caso, el tema será la letra B, todos los alumnos/as deberán pensar un color, un símbolo y una imagen que empiecen por esa letra. El primero que lo consiga se llevará un punto. Esta rutina la haremos en modo de juego y se podrán añadir otros elementos como animales, objetos, nombres o apellidos. De este modo, conseguiremos que los alumnos aprendan a relacionar la letra trabajada con las palabras a la vez que fomentamos su atención y concentración.

### Figura 22

*Rutina Color-Símbolo-Imagen*



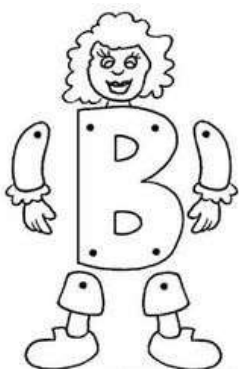
Fuente: Elaboración propia

### Sesión 9

Durante esta sesión realizaremos una actividad de búsqueda de objetos. Esta actividad se realizará tanto dentro como fuera del aula. Consiste en pedir a los alumnos/as que busquen objetos que contengan la letra B. En primer lugar, pediremos objetos cuya letra inicial sea la B, en segundo lugar pediremos a los alumnos/as que busquen objetos que contengan la B y finalmente, como ya han trabajado la letra A, pediremos a los alumnos que busquen objetos que contengan tanto la B como la A. Al finalizar, repartiremos a cada alumno la letra B en forma de dibujo animado para que la coloren. Tras colorearla, colocaremos un palo de madera y los alumnos/as se la podrán llevar a casa en forma de marioneta para utilizarla cuando ellos quieran.

#### **Figura 23**

*Marioneta de la letra B*



Fuente: Pinterest

### Sesión 10

Durante esta sesión escribiremos una gran cantidad de palabras que contengan la letra B en la pizarra. Cada alumno/a deberá salir a la pizarra y separar en sílabas una de las palabras presentadas. A continuación, deberá contar cuantas sílabas tiene la palabra y cuantas letras B hay en esa palabra. De este modo, trabajaremos la lectoescritura junto con las matemáticas. Para practicar profundamente las dos letras trabajadas durante ambas semanas, presentaremos a los alumnos/as un conjunto de tarjetas con dibujos sin nombres cuya letra inicial es la A o la B. los alumnos/as deberán clasificar los dibujos según su letra inicial.

**Figura 24***Clasificación por letras*

Fuente: Elaboración propia

**MATEMÁTICAS**Sesión 6

Durante esta sesión realizaremos una actividad que consiste en repartir a los alumnos una serie de estuches con un número apuntado en él y una característica, por ejemplo 5 peces. Los alumnos deberán coger los diferentes objetos repartidos, en este caso, serán animales y meterlos dentro del estuche teniendo en cuenta el número y animal que hay escrito en el. Por ejemplo, si el estuche indica el número 10 y el nombre peces, los alumnos deberán colocar 10 peces dentro del estuche.

Tras esta actividad, realizaremos otra actividad que consiste en poner sonidos de animales y los alumnos/as deben contar cuantos sonidos ha hecho dicho animal. Los sonidos de los animales se pondrán de uno en uno. Cada vez que termine un sonido, se preguntará a los alumnos cuantos sonidos ha hecho. El primero que responda, se llevara un punto y así sucesivamente hasta escuchar todos los animales del audio. De esta manera, trabajaremos las matemáticas a la vez que se trabaja la audición y la atención.

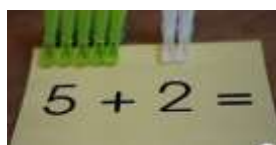
**Figura 25***Contar y seleccionar animales*

Fuente: Elaboración propia

**Sesión 7**

Durante esta sesión realizaremos una actividad que consiste en realizar sumas a través de pinzas. Se les dará a los alumnos/as una serie de plantillas donde haya dibujadas operaciones con sumas. Cada alumno/a tendrá una plantilla con una suma. Se repartirán un conjunto de pinzas y deberán de colocar tantas pinzas como sean necesarias encima del número indicado. Por ejemplo si la suma indica  $6 + 2$ , el alumno/a tendrá que colocar 6 pinzas encima del seis y 2 pinzas encima del dos. Trabajar las sumas de manera manipulativa permitirá que los alumnos interioricen este proceso a través de la vista y el tacto.

A continuación realizaremos un bingo de números. Repartiremos a cada alumno/a un cartón con números, concretamente los números del 1 al 20. La docente irá nombrando números y los alumnos/as deberán tachar aquellos números nombrados que aparecen en su cartón. El primero que consiga tacharlos todos ganará.

**Figura 26***Sumas con pinzas*

Fuente: Pinterest

### Figura 27

*Bingo de los números del 1 al 20*



Fuente: Pinterest

### Sesión 8

Durante esta sesión realizaremos un juego que consiste en que un alumno/a tiene que salir a la pizarra y colocarse un cartel en la cabeza que contenga un número. Ese alumno/a no sabe qué número tiene en la cabeza por lo que deberá hacer preguntas a sus compañeros para averiguar qué número tiene. Cuando el alumno/a adivine su número, será otro alumno/a quien salga a la pizarra a realizar la actividad. De este modo, los alumnos interiorizan los números a la vez que se divierten.

### Figura 28

*Juego de adivinar los números*



Fuente: Elaboración propia

### Sesión 9

Durante esta sesión realizaremos un juego a partir del Kahoot. Como en el aula disponen de un conjunto de tablets, se dividirá la clase en 4 grupos de 5 personas. Cada grupo dispondrá de una Tablet. A continuación, a través de la aplicación del Kahoot cuya

finalidad es aprender divirtiéndose, crearemos un cuestionario sobre los números (cuantos animales aparecen, nombre del número, sumas muy sencillas...). Todos los grupos deberán contestar a la pregunta que aparece en la pizarra a través de la tablet. El grupo que más preguntas acierte, será el ganador.

## PROYECTO UNIDAD DE INDAGACIÓN

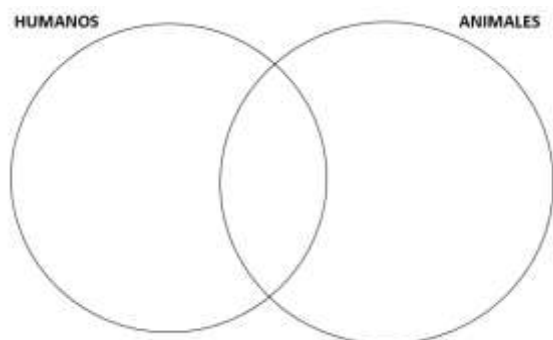
### Sesión 6

**Unidad humana trabajada:** 1. Comprensión de un mismo cuerpo físico i significado personal.

Antes de que los alumnos lleguen a clase, colocaremos tres tipos de animales por el aula para causarles impresión. Habrá un animal de bosque, un animal marino y un animal de granja. Cuando los alumnos/as entren, se quedaran entusiasmados con ello, hecho que permitirá despertar su interés por aprender. A continuación, a partir de esos animales, realizaremos la rutina de pensamiento de “Compara-Contrasta”. Se trata de una destreza que tiene el objetivo de comparar dos conceptos para extraer las diferencias y semejanzas entre ellas. Se dibujan dos círculos que se superponen. En cada círculo se podrá un concepto diferente, es decir, en el lado de un círculo, se pondrá un concepto y en el lado del otro círculo, otro concepto. Las similitudes de ambos conceptos se escribirán en la parte que los círculos tienen en común y las diferencias se escribirán en las partes propias que tienen cada uno de los círculos. En primer lugar, realizaremos un compara-contrasta entre nosotros y el animal del bosque, en segundo lugar, realizaremos un compara-contrasta entre nosotros y el animal marino y finalmente, realizaremos un compara-contrasta entre nosotros y el animal de la granja. De este modo, los alumnos/as podrán observar las diferencias y semejanzas que tienen esos animales con los humanos.

### **Figura 29**

*Rutina Compara-Contrasta entre los humanos y los animales*



Fuente: Elaboración propia

### Sesión 7

**Unidad humana trabajada:** 1. Comprensión de un mismo cuerpo físico i significado personal.

Durante esta sesión realizaremos una rutina llamada “Círculos de puntos de vista”. En primer lugar, pediremos a los alumnos/as que se imaginen que son un animal. A continuación, deberán describirse como si fueran ese animal y explicar por qué lo han escogido. Saldrán uno a uno a la pizarra a exponer sus ideas. Tras la exposición de un alumno/a, se les pedirá al resto de compañeros/as que compartan sus puntos de vista en cuanto a animal. Una vez los compañeros hayan expuesto sus puntos de vista, preguntaremos al alumno/a, que ideas y preguntas nuevas tiene con el fin de aumentar su conocimiento sobre ese tema

### Sesión 8

**Unidad humana trabajada:** 1. Comprensión de un mismo cuerpo físico i significado personal.

Antes de que los alumnos/as acudan al colegio, colocaremos en el centro del aula una pecera con un renacuajo para causarles impresión. Cuando entren al aula, iremos a observar la pecera y preguntaremos a los alumnos: “¿Qué es? ¿Qué os parece? ¿Queréis saber más sobre ello?”. A partir de estas preguntas, conseguiremos que los alumnos/as despierten su interés por este tema. Aprovechando la aparición de la pecera en el aula, explicaremos el ciclo de vida de las ranas y haremos una manualidad sobre este ciclo que posteriormente, se llevaran a casa para poder observarlo cuando ellos quieran. Además, durante las diferentes sesiones se irá observando la pecera para ver cómo va evolucionando. De este modo, al investigar y experimentar este ciclo, los alumnos/as tendrán los conceptos más interiorizados.

**Figura 30**

*Ciclo de vida de las ranas*



Fuente: Elaborado por los alumnos de Educación Infantil de 5 años del colegio María Inmaculada

**Sesión 9**

**Unidad humana trabajada:** 2. Comprensión de nuestra conexión con el mundo de la naturaleza y la forma en que compartimos el planeta.

Durante esta sesión, aprovechando que los alumnos de 5º de primaria han realizado una exposición sobre animales en diferentes ecosistemas, acudiremos a visitarla para explorar y conocer mejor el reino animal. Tras la visita, realizaremos la rutina de pensamiento del juego de la elaboración. Este juego consiste en seleccionar un tema, en este caso, seleccionaremos un ecosistema, y en grupos de X personas, deberán describir lo que observan. La primera persona del grupo, describirá lo que ve. A continuación, otra persona del grupo ampliará la observación de la primera persona adicionándole más detalles y así sucesivamente hasta que todas las personas del grupo hayan participado. Para realizar esta actividad, crearemos grupos de 5 personas. Cada grupo deberá de describir el ecosistema que le haya asignado la profesora. Estos ecosistemas será mostrado a través de la pizarra digital y serán: ecosistema del bosque, ecosistema de la granja, ecosistema del fondo marino y ecosistema de la sabana. La actividad finalizará cuando todos los grupos hayan explicado su ecosistema.

**Figura 31***Exposición de los ecosistemas*

Fuente: Elaboración propia a partir de imágenes de internet.

Sesión 10

**Unidad humana trabajada:** 2. Comprensión de nuestra conexión con el mundo de la naturaleza y la forma en que compartimos el planeta.

Como la sabana era un ecosistema que los alumnos no habían trabajado aun, antes de que estos lleguen a clase, colocaremos una jirafa para causarles impresión y despertar su interés sobre este tema. Tras observarla, haremos una rutina de pensamiento llamada Zoom In. Zoom in es una rutina de pensamiento que ayuda a los niños a aprender a mirar de forma cuidadosa, describir, inferir y hacer preguntas para descubrir el todo y las partes. Esta actividad consiste en mostrar una imagen, en la que varias partes de ella, están tapadas. En primer lugar, se muestra la imagen casi toda tapada para que los niños hagan hipótesis e interpretaciones tentativas de lo que ven y se les pregunta: "¿qué ves en la imagen?". En segundo lugar, se muestra la misma imagen, pero con una de las partes descubierta y se les formulan diferentes preguntas a los niños para que reflexionen: ¿Qué hay de nuevo?, ¿Cómo están las imágenes conectadas?, ¿qué relación tiene con la imagen de antes? ¿Qué crees que puede aparecer luego?, etc. Este paso se realiza hasta que están todas las partes descubiertas. Finalmente, una vez se descubre toda la imagen, se debaten entre todos las diferentes ideas que se han aportado. Concretamente, en esta actividad, pondremos una imagen de una jirafa en la sabana.

Tras descubrir la jirafa, realizaremos la rutina de "Observar / Escuchar: (X) x 2". En esta rutina, les podremos a los alumnos/as un video sobre las jirafas. Podremos una

primera reproducción y al finalizar el video, los alumnos deberán nombrar las características escuchadas sobre la jirafa. A continuación, pondremos una segunda reproducción para que los alumnos puedan profundizar más en el video y se volverán a nombrar más características de la jirafa que anteriormente no habían sido nombradas.

Una vez, conozcan las características de la jirafa, realizaremos la rutina de la Red para que los alumnos descubran que animales conviven con ella. Se les pondrá un video sobre la sabana y se elaborará un mapa de burbujas donde en el centro esté escrito el nombre de sabana y en las ramas se escriban los animales de dicho ecosistema. Tras el video, los alumnos deberán escribir animales que han aparecido en el vídeo en las ramas del mapa mental. Pondremos una segunda reproducción y tras ella, se volverán a decir más animales aparecidos en el video que no habían sido nombrados anteriormente.

Finalmente, con toda esta información, elaboraremos un mural donde dibujaremos la sabana y los diferentes animales que viven en ella.

### **Figura 32**

*Zoom In de la jirafa en la sabana*



Fuente: Elaboración propia

**Figura 33**  
Semana 3

HORARIO	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
<b>9:00-9:30</b>	<b>Llegada a la escuela</b> - Asamblea - Lista - Tiempo - Encargados	<b>Llegada a la escuela</b> - Asamblea - Lista - Tiempo - Encargados	<b>Llegada a la escuela</b> - Asamblea - Lista - Tiempo - Encargados	<b>Llegada a la escuela</b> - Asamblea - Lista - Tiempo - Encargados	<b>Llegada a la escuela</b> - Asamblea - Lista - Tiempo - Encargados
<b>9:30-10:30</b>	<b>Lectoescritura</b> Sesión 11	<b>Lectoescritura</b> Sesión 12	<b>Lectoescritura</b> Sesión 13	<b>Lectoescritura</b> Sesión 14	<b>Lectoescritura y Matemáticas</b> Sesión 15
<b>10:30-11:30</b>	<b>Patio</b>	<b>Patio</b>	<b>Patio</b>	<b>Patio</b>	<b>Patio</b>
<b>11:30-12:30</b>	<b>Matemáticas</b> Sesión 10	<b>Matemáticas</b> Sesión 11	<b>Matemáticas</b> Sesión 12	<b>Matemáticas</b> Sesión 13	<b>Proyecto unidad de indagación</b> Sesión 14
<b>12:30-15:00</b>	<b>Comedor</b>	<b>Comedor</b>	<b>Comedor</b>	<b>Comedor</b>	<b>Comedor</b>
<b>15:00-15:15</b>	<b>Relajación</b>	<b>Relajación</b>	<b>Psicomotricidad</b>	<b>Relajación</b>	<b>Relajación</b>
<b>15:15-16:30</b>	<b>Proyecto unidad de indagación</b> Sesión 1	<b>Proyecto unidad de indagación</b> Sesión 12		<b>Proyecto unidad de indagación</b> Sesión 13	<b>Proyecto unidad de indagación</b> Sesión 15

## LECTOESCRITURA

### Sesión 11

Durante esta semana trabajaremos la letra C que es la tercera letra del abecedario. Comenzaremos la semana con una actividad llamada “el cartero”. Esta actividad consiste en que la docente llevará a clase un conjunto de objetos que empiecen por la letra que se va a trabajar, en este caso, la C. Todos estos estarán depositados dentro de una bolsa. La docente ira sacando uno a uno los objetos a la vez que va escribiendo su nombre en la pizarra. Cuando ya estén todos los objetos fuera, los alumnos, observando las palabras, deberán adivinar la letra que van a trabajar. Una vez los niños averigüen la letra, la docente la representará en la pizarra y uno a uno, saldrán a la pizarra a representar su trazo.

#### **Figura 34**

*Actividad El cartero*



Fuente: Elaboración propia

### Sesión 12

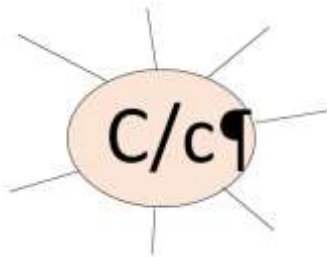
Durante esta sesión, pondremos a los alumnos un cuento sobre la letra C, concretamente pondremos “El cuento de la C(Cuento de la C - Bing video)”. Tras el cuento, practicaremos el trazo de la C en la pizarra digital. A continuación, repartiremos a cada alumno/a un dibujo animado de la C que deberán colorear. Cuando acaben de colorear, colocaremos un palo de madera y crearemos la marioneta de la C que podrán llevarse a casa para jugar y trabajar con ella.

**Figura 35***Marioneta de la letra C*

Fuente: Pinterest

**Sesión 13**

Durante esta sesión realizaremos la rutina de “La red”. Se trata de una rutina de pensamiento que permite observar y describir desde todos los sentidos. Consiste en formar un mapa mental donde el tema central sea la letra a trabajar y las ramas las diferentes palabras. Concretamente, en el centro se pondrá la letra C y los alumnos deberán nombrar animales que contengan esa letra. De ese modo, trabajaremos la lectoescritura conectada a la unidad de indagación.

**Figura 36***La Red de la letra C*

Fuente: Elaboración propia

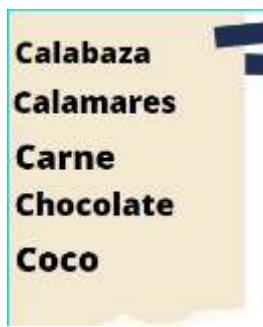
**Sesión 14**

Durante esta sesión realizaremos varias actividades. En primer lugar, en gran grupo, crearemos una lista de la compra con ingredientes que empiecen o contengan la letra C. En segundo lugar, la docente contará varias adivinanzas a los alumnos y ellos deberán responder con alguna palabra comenzada con C. Finalmente, jugaremos al Veo-

Veo. Un alumno/a saldrá a la pizarra y deberá pensar una palabra que empiece por C. Los demás alumnos/as deberán adivinarla mencionando palabras que empiecen por C.

### Figura 37

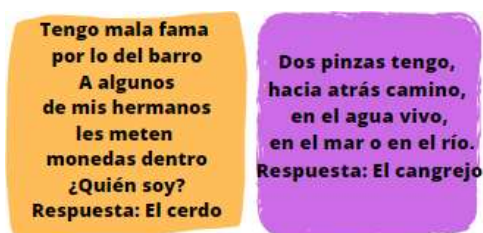
*Actividad lista de la compra*



Fuente: Elaboración propia

### Figura 38

*Adivinanzas de la letra C*



Fuente: Elaboración propia

### Sesión 15

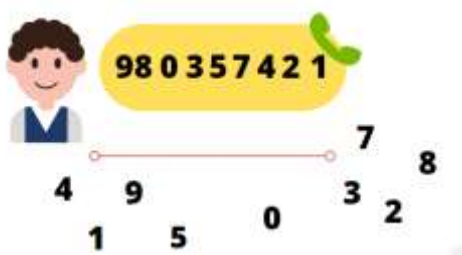
Durante esta sesión formaremos palabras que contengan la letra C a partir de letras sueltas. Repartiremos a cada alumno/a un conjunto de letras. A continuación, repartiremos una plantilla con la palabra escrita. Los alumnos/as deberán buscar las letras y formar la palabra.

**Figura 39***Juego de palabras*

Fuente: Elaboración propia MATEMÁTICAS

Sesión 10

Durante esta sesión realizaremos una actividad que consiste en asignar a cada alumno un número de teléfono inventado. Crearemos plantillas con la foto del alumno/a y su número de teléfono. A continuación, repartiremos las plantillas aleatoriamente de manera que cada alumno/a tenga el número de teléfono de otro compañero/a. Cada alumno/a deberá representar, con un conjunto de números, el número de teléfono de su compañero/a en la plantilla, justo encima del número propuesto. Repetiremos la actividad con diferentes números de teléfono.

**Figura 40***Juego del teléfono*

Fuente: Elaboración propia

Sesión 11

Durante esta sesión realizaremos una actividad que consiste repartir a cada alumno/a una plantilla con un número escrito. Los alumnos/as deberán pegar al lado del número, su número anterior y su número posterior. Repartiremos varias plantillas diferentes para que practiquen el anterior y el posterior.

A continuación realizaremos un juego que consiste en que un alumno saldrá a la pizarra y tendrá que pensar un número. Los compañeros/as deberán ir nombrando números hasta acertarlo. No obstante, el compañero/a que piensa el número únicamente podrá contestar si es mayor o menor que el número pensado.

**Figura 41**

*Número anterior y posterior*



Fuente: Elaboración propia

Sesión 12

Durante esta sesión realizaremos una actividad que consiste en ordenar un conjunto de vasos según los números que tiene escritos. Repartiremos a cada alumno un conjunto de vasos con un número escrito en cada uno de ellos y se les pedirá que los encajen según su orden, primero deberán ordenarlos de menor a mayor y después de mayor a menor. Cada conjunto de vasos tendrá números diferentes por lo que estos conjuntos se irán rotando entre los alumnos/as.

**Figura 42**

*Actividad de ordenar vasos*



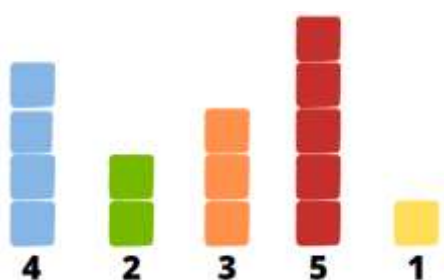
Fuente: Elaboración propia

Sesión 13

Para hacer más amena la última sesión de matemáticas de la semana, durante esta sesión jugaremos con los bloques de construcción. Repartiremos a cada alumno/a una plantilla donde están representadas un conjunto de torres. Cada torre será de un color y tendrá un número bajo de ella. La actividad consiste en representar esas torres con las piezas de construcción. Los alumnos/as deberán hacer tanto pisos como el número indique.

**Figura 43**

*Juego con los bloques de construcción*



Fuente: Elaboración propia

**PROYECTO UNIDAD DE INDAGACION**Sesión 11

**Unidad humana trabajada:** 3. Comprensión de sistemas, patrones i procesos.

Antes de que los alumnos lleguen al colegio, colocaremos en el aula un enjambre de abejas para llamar la atención de los alumnos. Una vez entren a clase y hayan observado el enjambre, se realizará una rutina de pensamiento llamada el juego de la explicación. Se crearán grupos de 2 personas. Cada grupo deberá observar el enjambre y preguntarse qué es interesante de ese objeto. A continuación, entre los grupos, se compartirán las ideas que han sacado al observar el enjambre. Tras la exposición de ideas, cada grupo deberá formular preguntas sobre ese elemento (¿Por qué es así? ¿Quién lo ha hecho? ¿Cómo está hecho?... ) y exponerlas en voz alta a toda la clase. Finalmente, entre todos, buscarán posibles explicaciones intentando responder a las preguntas formuladas. Una vez los alumnos hayan sacado sus conclusiones, la docente explicará la función de las abejas. Para que los alumnos se sientan más motivados, les pediremos que salgan al patio con las lupas para buscar e investigar sobre las abejas.

**Figura 44***Rutina juego de la explicación*

Fuente: Elaboración propia

Sesión 12

**Unidad humana trabajada:** 3. Comprensión de sistemas, patrones i procesos.

Para introducir el tema del cambio climático, antes de que los alumnos acudan a clase, colocaremos en el pasillo del aula, una caja que contenga dentro un oso polar encima de un hielo. Cuando los alumnos pasen por allí, lo observarán y se les dirá que se quedará en ese lugar para ir observándolo durante varios días.

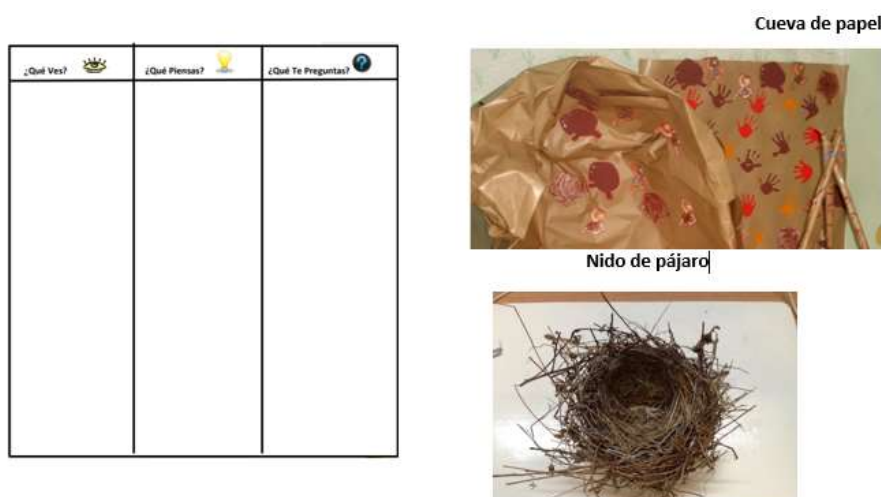
Independientemente de esta actividad, antes de que los alumnos entren en el aula, colocaremos en una parte del aula un nido y en otra parte del aula una cueva. Cuando los alumnos entren en el aula y vean ambas cosas, pediremos que realicen una rutina de pensamiento llamada titulares. Esta rutina consiste en poner un título a algún aspecto observado, en este caso, el nido y la cueva. Al principio se aceptarán todos los titulares propuestos, pero finalmente, se les pedirá que voten el que más le ha gustado, promoviendo de esta manera, acciones democráticas. Una vez establecido el título de cada objeto observado, pasaremos a realizar otra rutina de pensamiento llamada veo-pienso-me pregunto. Se trata de una rutina de pensamiento que anima a los estudiantes a hacer observaciones cuidadosas y esmeradas interpretaciones. En concreto, se trata de una rutina de pensamiento que consiste en mostrar una imagen y está formada por tres partes: la primera parte (veo) consiste en decir lo que ven en la imagen de la cueva o el nido, la segunda parte (pienso) consiste en decir que piensan de la cueva o del nido y finalmente, la tercera parte (me pregunto) consiste en reflexionar sobre la cueva o el nido y plantear preguntas sobre ella. Esta rutina se realizará dos veces, primer con la cueva y después con el nido.

Tras estas rutinas, realizaremos la rutina de la Red para extraer los animales que viven dentro de estos dos hogares. Realizaremos dos redes. En una de ellas, en el centro estará escrito el nido y en las ramas, los alumnos/as deberán escribir nombres de animales que viven en él y en la otra, en el centro estará escrito la cueva y en las ramas deberán escribir los animales que viven en ella.

Para finalizar, cada alumno, elegirá uno de los animales nombrados en la actividad anterior y se dará una hoja con este animal dibujado para que los alumnos/as lo pinten y dibujen su hogar.

### Figura 45

*Plantilla para la rutina Veo-Pienso-Me pregunto*



Fuente: Plataforma VESS(Aportación propia)

### Sesión 13

**Unidad humana trabajada:** 4. Comprensión de la comunicación humana, la ética y la sabiduría.

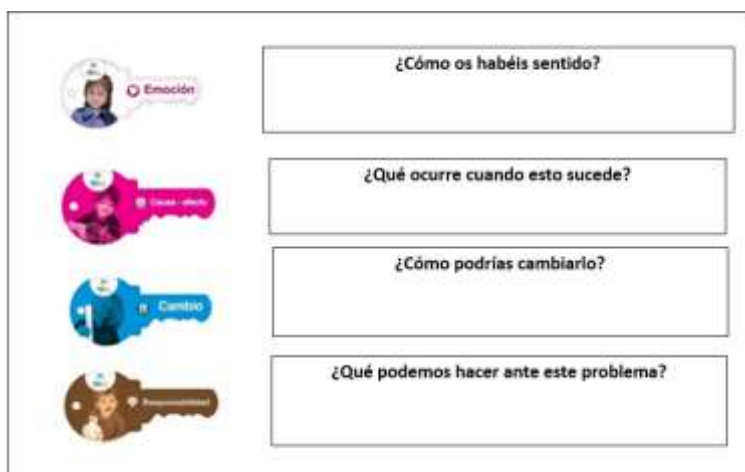
Antes de que los alumnos lleguen a clase, crearemos un acuario en el aula donde haya una gran cantidad de basura para causarles impresión. Cuando los alumnos/as entren a clase, se quedarán sorprendidos y quitarán toda la basura que hay en el acuario. A continuación, realizaremos una rutina de pensamiento llamada llaves del pensamiento. Esta rutina consiste en un colgante de 9 llaves (emoción, responsabilidad, conexión, reflexión, forma, función, cambio, causa-efecto y punto de vista) que hacen reflexionar a los alumnos sobre un concepto sacando todas sus posibilidades haciéndoles aprender a

sacar sus propias opiniones. Concretamente, en esta actividad, utilizaremos la llave de la emoción, de causa-efecto, de cambio y de la responsabilidad. En cuanto a la llave de la emoción, preguntaremos a los alumnos/as como se han sentido al ver la basura. En cuanto a la llave de causa-efecto preguntaremos que ocurre cuando esto sucede. En cuanto a la llave de cambio preguntaremos como podrían cambiarlo y en cuanto a la de la responsabilidad preguntaremos que podemos hacer ante este problema. De este modo, a partir de estas llaves, los alumnos reflexionan sobre lo que está bien y lo que está mal y se dan cuenta del impacto que pueden tener las personas sobre los animales.

Tras esta rutina, realizaremos una actividad que consiste en poner audios de sonidos de animales y los alumnos/as deben decir que animal es. De este modo, los alumnos/as aprenderán a reconocer los sonidos de los animales.

### Figura 46

*Actividad con llaves del pensamiento*



Fuente: Elaboración propia

### Sesión 14

Antes de que los alumnos entren en el aula, colocaremos diferentes materiales que forman parte de la granja (paja, vayas de dibujo, bebederos...) para causar impresión a los alumnos/as. Cuando los alumnos/as vean estos objetos, realizaremos la rutina de pensamiento de preguntas creativas. Esta rutina consiste en que los alumnos deben hacerse preguntas sobre lo que han observado. Todas estas preguntas serán apuntadas en una hoja. A continuación, cogeremos la hoja e iremos a la biblioteca a investigar sobre esos elementos para saber de donde son. Tras la investigación, leeremos esas preguntas

en alto y los alumnos/as deberán responder. De este modo, veremos las ideas nuevas que han adquirido los alumnos.

Una vez sepamos todos los materiales que hay en la granja, aprovechando la salida a la biblioteca, colocaremos en el aula varios animales de la granja, concretamente el cerdo, la vaca, la oveja y la gallina. Cuando los alumnos entren en el aula, a través de las llaves de pensamiento, se realizarán varias preguntas (que sientes al verlo, que piensas que hacen aquí, que función tienen, que nos aportan...) Todas las respuestas de los alumnos/as, serán anotadas en la pizarra y las completaremos con la información que saquemos de manera conjunta a través de la pizarra digital. Seguidamente, realizaremos una rutina de pensamiento llamada "¿Qué falta?". Presentaremos los 4 animales y los diferentes alimentos que producen. No obstante, no los pondremos todos. A continuación, se les pedirá que clasifiquen estos alimentos según el animal que los produzca. Tras clasificarlos se les preguntará: ¿Qué falta?

Los alumnos/as tendrán que observar la información sacada anteriormente y buscar los alimentos que faltan, los cuales estarán escondidos por la clase para hacer la actividad más divertida.

#### **Figura 47**

##### *Clasificación de alimentos*



Fuente: Elaborado por los alumnos del colegio María Inmaculada

#### Sesión 15

Tras haber presentado días antes la caja con el oso polar encima del hielo, durante esta sesión, antes de que los alumnos entren en el aula, presentaremos la misma caja, con el mismo oso polar pero sin hielo. Cuando los alumnos entren en el aula y vean la diferencia entre la caja del otro día y la caja de hoy, realizaremos la rutina de pensamiento

de preguntas creativas. Los alumnos expondrán todas las preguntas que tengan sobre estos sucesos y se anotaran. A continuación, pondremos un video de YouTube, concretamente el video de “Causas del cambio climático” de Planeta Darwin donde se explicarán las causas y consecuencias del cambio climático. Tras el video, leeremos las preguntas de los alumnos/as para ver si son capaces de contestarlas.

Seguidamente, utilizaremos la llave de pensamiento de Causa-Efecto para realizar una actividad. Esta actividad consiste en poner en el centro de una hoja un evento, en este caso pondremos el cambio climático. A continuación, en el lado derecho el evento, deberemos escribir las causas y en el lado izquierdo las consecuencias.

Al finalizar esta actividad, y para finalizar con las sesiones, realizaremos una rutina de pensamiento llamada veo-pienso-me pregunto en la cual saldrá una imagen de una sabana totalmente vacía. En la primera parte (veo) los alumnos/as deberán decir que ven en la imagen, en la segunda parte (pienso) los alumnos/as deberán decir que piensan de la imagen y finalmente, en la tercera parte (me pregunto) los alumnos/as deberán reflexionar sobre la imagen y plantear preguntas sobre ella. De este modo, a partir de esta rutina, los alumnos se darán cuenta de que algo ha pasado y aprovecharemos para introducir la extinción de la especie que estará conectada con la segunda unidad de indagación: los dinosaurios.

#### **Figura 48**




##### *Actividad Causa-Efecto*




Fuente: Elaboración propia

**Figura 49**

*Rutina Veo-Pienso-Me pregunto de la sabana*

¿Qué Ves? 	¿Qué Piensas? 	¿Qué Te Preguntas? 



Fuente: Plataforma Vess (Adaptación propia)

## 4 Conclusiones

Actualmente vivimos en una sociedad que sigue en pleno proceso de cambio, puesto que aún continúa la transformación de una metodología tradicional a una más innovadora. Las nuevas tecnologías han ocasionado nuevos cambios que han provocado que muchos instrumentos y estrategias que se utilizaban antiguamente se queden atrasados. No obstante, son muchos los centros que todavía llevan a cabo una metodología tradicional basada en los libros de textos, las fichas y la memorización de contenidos. Esta metodología tradicional está basada en la explicación por parte del profesorado de abundante información donde el niño funciona como un ser pasivo que permanece inactivo dejando que las cosas ocurran sin su intervención. Esto conlleva a cambiar el enfoque de la escuela tradicional y a crear nuevas metodologías más innovadoras, activas y efectivas donde los alumnos y alumnas construyan sus propios aprendizajes.

La metodología expuesta en este Trabajo de Fin de Grado, supone un cambio con respecto a la metodología tradicional, la cual es llevada a cabo por la mayoría de las escuelas. Esta propuesta supone un gran trabajo e implicación tanto por parte del tutor o tutora del aula y el profesorado en general como por parte del alumnado, el cual es considerado el principal protagonista dentro del proceso enseñanza-aprendizaje. También resulta un gran trabajo para la administración que es la encargada de informar y dar formación al profesorado para conseguir establecer adecuadamente esta metodología. Además, la presencia de los padres se considera muy positiva y se les invita a participar en muchas actividades del aula y del centro relacionadas con esta metodología.

Personalmente, con la elaboración de este Trabajo de Fin de Grado, puedo decir que se han cumplido mis expectativas. Gracias a este trabajo he conseguido aprender mucho de la fundamentación teórica, permitiéndome adquirir nuevos conocimientos sobre esta metodología como son la historia de esta, sus objetivos y características y su intervención en el aula y he reforzado el conocimiento de las rutinas de pensamientos que son herramientas muy útiles para mi futuro docente para profundizar en el aprendizaje de los conceptos. Se tratan de herramientas que, a pesar de formar parte de esta metodología, se pueden utilizar en cualquier escuela, independientemente de la metodología permitiendo un aprendizaje óptimo y eficaz. Asimismo, he obtenido más conocimientos acerca de la importancia del juego en la educación infantil así como de la importancia de la comunicación oral en el aula.

De esta metodología me ha llamado la atención que se trabajan los contenidos a través de actividades interactivas que permiten despertar el interés de los niños y conseguir una mayor interiorización de los mismos. Los alumnos/as son vistos como personas activas con derechos y responsabilidades, pero también con voz y voto permitiéndoles ser protagonistas de sus propios aprendizajes y aprender a pensar independientemente. Todas sus ideas y aportaciones son valoradas positivamente fomentando de esta manera la participación y comunicación por parte del alumnado. Además, se le da gran importancia al entorno tanto físico como emocional. Dentro de esta metodología se pretende establecer un entorno seguro y organizado, asentando de este modo, un adecuado establecimiento de todos los recursos del aula para conseguir un aprendizaje óptimo. En cuanto al entorno emocional se pretende establecer un ambiente agradable y atractivo con el fin de que los alumnos se sientan valorados y despierten su interés por el aprendizaje. No obstante, esta metodología no tiene solo en cuenta el aprendizaje de contenidos, sino que también le da gran importancia a la formación de ciudadanos activos, responsables, críticos y respetuosos tanto con las personas como con el mundo que les rodea. Es por ello que uno de sus principales objetivos es fomentar la autonomía moral, social e intelectual.

Otro aspecto que me ha llamado la atención es el hecho de causar impresión a los alumnos/as en la entrada en el aula. Se busca provocar a los alumnos para despertar su interés y motivarlos con el fin de conseguir una buena participación e interiorización de los aprendizajes. Además, se parte del interés que tenga el niño y se tienen en cuenta todas sus aportaciones llegando al punto de desviarse de la programación didáctica. Es por ello que la comunicación oral cobra gran importancia dentro de esta metodología y permite que los alumnos aprendan a hablar públicamente y a expresar sus intereses y opiniones.

Desde mi experiencia durante la realización de mis prácticas en un aula de educación infantil donde se llevaba a cabo esta metodología, puedo decir que es una metodología muy útil y muy eficaz para despertar el interés de los alumnos y fomentar su participación. Los alumnos aprenden de forma más dinámica permitiendo una mejor y adecuada interiorización de los contenidos trabajados. Además, se observaba una gran participación por parte de la clase hecho que permitía aprender a comunicar, a valorar sus opiniones y las opiniones de los demás y a ser ciudadanos activos sin temor a participar en la vida diaria.

Con esta propuesta, he aprendido que a pesar de las dificultades que se puedan presentar y el trabajo tan extenso que se debe realizar, si se quiere, se puede. La vocación de un maestro es fundamental para llevar a cabo la enseñanza en sus alumnos. Sí una persona realmente tiene vocación, no tendrá ningún problema en dedicar más tiempo de lo normal para realizar esta metodología y no centrarse en la metodología tradicional. Tras la realización de mi propuesta y mi experiencia, realizar todos los materiales y recursos necesarios para esta metodología puede ser muy agradable y satisfactorio para el docente, puesto que ver a tus alumnos aprender mientras se divierten y verlos realmente felices aprendiendo conceptos es una de las cosas que más gratificante puede resultar en los profesores.

Por tanto, considero esta metodología basada en rutinas de pensamiento que se representan como juegos en el aula puede ser muy útil y adecuada para el aprendizaje de los niños/as, ya que tal y como dice la frase: *“Las cosas que se aprenden riendo y jugando nunca se olvidan”*

## 5 Bibliografía

- Bruner, J. (1984). *Acción, pensamiento y lenguaje*. Madrid : Alianza.
- Cabeza, M. C. (1999). El juego y su importancia en el desarrollo infantil. En M. C. Cabeza, *Documentos de estudios de ocio, N° 7: ocio y formación* (págs. 49-57). Bilbao: Universidad de Deusto.
- Casado, D. (2016). Educación española en los siglos XX y XXI. En D. C. Rigalt, *Historia y teoría de la educación* (págs. 205-222). Centro de Estudios Financieros.
- Chamorro, I. L. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Revista de la Educación en Extremadura*, 19-37.
- Díaz, M. D. (2007). La importancia del juego en el desarrollo psicológico infantil. *Revista de las Psicólogas de la Educación*, 133-149.
- Díaz Rico, J. (2019). *La evolución del sistema educativo español*.
- Estrada, M. D. (1995). *Lenguaje oral: proyecto de metodología científica para el desarrollo de la comunicación en la escuela*. España: Koine Ediciones.
- Fuster, M. I. (2009). El juego en el aprendizaje. *Revista digital Innovación y Experiencias Educativa*.
- Garvey, C. (1985). *El juego infantil*. Madrid: Ediciones Morata.
- Gesell, A. (1998). *El niño de 5 a 10 años*. Barcelona: Paidós Iberica.
- Ley Orgánica 1/1990, de 3 de octubre, de Ordenación General del Sistema Educativo. *Boletín Oficial del Estado*, 238, de 4 de octubre de 1990, 28927 a 28942. [BOE.es](http://BOE.es)

[- BOE-A-1990-24172 Ley Orgánica 1/1990, de 3 de octubre, de Ordenación General del Sistema Educativo.](#)

Ley Orgánica 10/2002, de 23 de diciembre, de Calidad de la Educación. *Boletín Oficial del Estado*, 307, 24 de diciembre de 2002, 45188 a 45220. [BOE 307 de 24/12/2002 Sec 1 Pag 45188 a. 45220](#)

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, 106, de 4 de mayo de 2006, 17158 a 17207. [Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. \(boe.es\)](#)

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. *Boletín Oficial del Estado*, 295, de 10 de diciembre de 2013, 97858-97921. [Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa. \(boe.es\)](#)

Moyles, J. R. (1990). *El juego en la educación infantil y primaria*. Ediciones Morata.

Murillo, M. I. (2009). El juego como herramienta de aprendizaje. *Revista digital de Innovación y Experiencias Educativas*.

Murillo, M. I. (2009). La importancia de la lengua oral en infantil y primaria. *Revista digital de Innovación y Experiencias Educativas*.

Piaget, J. (1959). *La formación del símbolo en el niño*. México: Fondo de Cultura Económica.

Rodríguez., E. J. (2006). La importancia del juego. *Revista Digital de Investigación y Educación* , 2-11.

Salvador, M. B. (2008). El lenguaje oral en la escuela infantil. *Revista Electrónica Internacional*, 33-39.

- Spencer, H. (1855). *Principios de psicología*. Madrid: Espasa-Calpe.
- Torres, C. M. (2002). El juego: una estrategia importante. *Educere*, 289-296.
- Tough, J. (1987). El lenguaje oral en la escuela. Una guía de observación y actuación para el maestro. Madrid: Visor Libros.
- Vázquez, J. A. (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo. *Revista Educativa Hekademos*, 41-51.
- VESS Plataforma (Octubre, 2019). *Cuaderno de campo del educador Espacios Físicos*.  
Plataforma VESS. Recuperado el 26 de mayo del 2020 de  
<https://vess.edu1st.net/resources/1657/view>
- VESS Plataforma (Octubre, 2019). *Cuaderno de campo del educador Rutinas y Estructuras*. Plataforma VESS. Recuperado el 26 de mayo del 2020 de  
<https://vess.edu1st.net/ressources/1663/view>
- VESS Plataforma (Octubre, 2019). *Kit de herramientas de pensamiento*. Plataforma VESS. Recuperado el 26 de mayo del 2020 de  
<https://vess.edu1st.net/resources/1727/view>
- VESS Plataforma (Octubre, 2019). *Proceso para la Construcción de una Cultura de Pensamiento VESS*. Plataforma VESS. Recuperado el 26 de mayo de 2020 de  
<https://vess.edu1st.net/curriculum/28/philosophical-foundation-details/>
- Vygotsky, L. (1996). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. En L. Vygotsky, *el papel del juego en el aprendizaje*.

## WEBGRAFÍA

Manuela Durán Rodríguez, Y. S. (s.f.). *Gestiopolis*. Obtenido de Importancia de la comunicación oral en el proceso docente:

<https://www.gestiopolis.com/importancia-comunicacion-oral-proceso-docente/>

Marín, Y. R. (20 de abril de 2018). HABLAMOS?: *La importancia de estimular el lenguaje oral en Educación Infantil*. Obtenido de Red Social Educativa:

<https://redsocal.rededuca.net/estimular-lenguaje-oral-educacion-infantil>

*Nursery School*. (29 de junio de 2020). El juego simbólico: ¿Qué es y cuáles son sus beneficios? Obtenido de [https://logosnurseryschool.es/nursery/el-juego-](https://logosnurseryschool.es/nursery/el-juego-simbolico-que-es-y-cuales-son-sus-beneficios/#)

[simbolico-que-es-y-cuales-son-sus-beneficios/#](https://logosnurseryschool.es/nursery/el-juego-simbolico-que-es-y-cuales-son-sus-beneficios/#)

Tarrés, S. (21 de diciembre de 2015). *El juego simbolico. Como veneficia a los niños*. Obtenido de Guiainfantil.com.

<https://www.guiainfantil.com/articulos/educacion/juegos/el-juego-simbolico-como-beneficia-a-los-ninos/>