



**UNIVERSITAT
JAUME·I**

**TRABAJO FINAL DE GRADO EN MAESTRO O
MAESTRA DE EDUCACIÓN PRIMARIA**

**LAS ARTES PLÁSTICAS COMO EJE
VERTEBRADOR DE CONOCIMIENTO.
CREACIÓN DE UN JUEGO EN EL AULA DE
PRIMARIA COMO PROPUESTA DE RECURSO
DIDÁCTICO.**

Nombre del autor: Andrés Llana Calvet

Nombre del tutor: Ester Ventura Chalmeta

Área: Didáctica de las Artes Plásticas

Curso: 2021-2022

Índice

1. Introducción.	1
2. Objetivos generales y específicos del TFG.	2
3. Metodología del TFG	3
4. Marco teórico.	4
4.1. Educación plástica como eje articulador del aprendizaje.	4
4.2. El juego como recurso educativo.	6
5. Propuesta de recurso didáctico.	8
5.1. Contextualización.....	8
5.2. Metodología del recurso didáctico.	9
5.3. Contenidos curriculares trabajados en el recurso didáctico.....	9
5.4. Recursos materiales creados.....	10
5.5. Temporalización de las actividades.	10
5.6. Actividades.....	11
5.7. Evaluación.	14
6. Conclusión.	18
7. Referencias bibliográficas.	20
Anexos.	22

Resumen

Uno de los problemas más sobresalientes en el área de la educación artística, donde se encuentran las artes plásticas, es la poca importancia y presencia que se le da en la educación, ya sea infantil, primaria o incluso, secundaria. A esta situación se le añade la dificultad de que el currículo escolar en materia de contenidos es muy limitado, lo que supone un gran reto para el profesorado para poder innovar y crear actividades que ayuden al incremento de interés y creatividad en el alumnado.

Es por ello que, a raíz de esta problemática se propone el recurso didáctico, a través de la elaboración de un juego que tiene como base fundamental las artes plásticas. Se trata de una propuesta metodológica en forma de juego de cartas, cuya elaboración y desarrollo necesita la intervención directa y completa tanto de los alumnos como del profesor/a. De esta forma, este recurso ofrece la posibilidad al alumnado de primaria como prosperar, en su propio aprendizaje y desarrollar sus capacidades artísticas, cognitivas y psicomotoras como mejorar sus habilidades de comunicación y expresión, al trabajar con el resto de sus compañeros/as y el profesorado.

Palabras clave: juego, artes plásticas, educación, recurso didáctico, actividades, habilidades sociales, diversidad.

Abstract

One of the most outstanding problems in the area of artistic education, where the plastic arts are found, is the little importance and presence that is given to it in education, whether it is infant, primary or even secondary. Added to this situation is the difficulty that the school curriculum in terms of content is very limited, which is a great challenge for teachers to be able to innovate and create activities that help increase interest and creativity in students.

That is why, as a result of this problem, the didactic resource is proposed, through the elaboration of a game that has plastic arts as its fundamental base. It is a methodological proposal in the form of a card game, the elaboration and development of which requires the direct and complete intervention of both the students and the teacher. In this way, this resource offers the possibility to primary school students how to prosper, in their own learning and develop their artistic, cognitive and psychomotor skills, how to improve their communication and expression skills, by working with the rest of their classmates and the faculty.

Keywords: game, plastic arts, education, didactic resource, activities, social skills, diversity.

**Este documento usa el género masculino o femenino indistintamente.*

1. Introducción.

El tema elegido para elaborar este Trabajo de Fin de Grado (TFG) es “Las artes plásticas como eje vertebrador de conocimiento, creación de un juego en el aula de primaria como propuesta de recurso didáctico”. En relación con ello, actualmente, es necesario replantear si el sistema educativo actual realmente cumple su gran objetivo, el desarrollo integral del niño. Por ello, debemos considerar si la escuela potencia todas las capacidades o bien otorga mayor valor a unas áreas que a otras.

Entre estas aptitudes debemos destacar la capacidad de creación del ser humano, pues desde el primer momento creamos palabras, movimientos e incluso, gestos. Toda esta capacidad creadora junto con las expresiones y acciones que recreamos, conllevan una carga emocional y experimental que es única en cada persona. Es aquí donde tiene especial importancia la educación plástica y visual, ya que actúa como fruto de la capacidad de creación, imaginación, pensamiento, sentimientos y experiencias de cada persona. Así pues, se convierte en el área que complementa y enriquece al resto.

En relación con la educación, la Educación Plástica debe ser básica y primordial en la educación de un niño, ya que va a ser una presencia decisiva en el desarrollo del niño. Esto se debe a que, contribuye en las capacidades de comunicación y expresión, favorece el incremento del potencial creativo y, fortalece las habilidades artísticas, cognitivas y psicomotoras del alumno.

De esta forma, la educación artística expone tres dimensiones mediante las cuales el alumno consigue adquirir conocimientos:

- 1) Mediante la interacción con un objeto o representación artística, con un artista y con su profesor;
- 2) A través de su propia práctica artística, y.
- 3) Mediante la investigación y el estudio de una forma de arte y de la relación entre arte e historia (UNESCO, 2006, p. 6).

En este sentido, el arte, se utiliza como medio y no como fin. Por lo tanto, “el propósito de la educación por el arte es usar el proceso de creación para conseguir que los individuos sean cada vez más creadores no importando en qué campo se aplique esa capacidad” (García del Moral y Mora, 2002, p. 7).

En cuanto a su situación actual, hoy en día, es cierto que la educación artística, tiene presencia en el currículo escolar. Sin embargo, esta presencia no es semejante a la que reciben otras asignaturas consideradas como troncales como las matemáticas, ciencias sociales y/o naturales, etc.

El comienzo de esta desvalorización de la educación artística tiene su base en la LOMCE, donde adquiere un carácter completamente optativo para la etapa de Primaria, en la medida en que se convierte en una asignatura específica no obligatoria, que puede no ser

elegida en ningún curso si así lo estiman las CC.AA y los centros educativos en el ejercicio lícito de sus competencias. (Fontal, 2015, p. 3).

En consideración con los presupuestos teóricos planteados, es indispensable referenciar crítica y comprensivamente que la educación artística igualmente se constituye en un área del conocimiento que brinda múltiples posibilidades de desarrollar procesos formativos e integradores y, en muchos casos, media como excelente recurso para el desarrollo de habilidades de pensamiento creativo en los sujetos. Sin embargo, aunque muchos reconocen este hecho; existe también de manera colectiva una baja valoración sobre esta área del saber. Así pues, mientras por un lado, los docentes sobrevaloran las actividades artísticas como mediación interdisciplinaria y transdisciplinaria en la generación de procesos de pensamiento creativo, por otro lado, la opinión general discrepa sobre la utilización de la Educación plástica como asignatura troncal en la evolución educacional de sus descendientes, considerándola una asignatura de segundo nivel.

Es por ello que, este TFG nos va a ayudar a descubrir cómo dar el valor que realmente merecen las artes plásticas, trabajando interdisciplinariamente con el resto de materias a través de una propuesta de recurso didáctico. Siendo la Educación Plástica el eje vertebrador de conocimiento, para tratar de fortalecer en la práctica educativa el uso de la Educación Plástica. Por lo tanto, mediante la elaboración de este TFG se pretende comprobar si se pueden vincular las artes plásticas con otras áreas educativas, valorar la importancia de la Educación Plástica como herramienta de conocimiento y, sobre todo, hacer partícipe activo al alumnado de su propia enseñanza.

2. Objetivos generales y específicos del TFG.

Mediante la implementación de una estrategia pedagógica basada en las artes plásticas, los educandos podrán fortalecer tanto las habilidades comunicativas como el vocabulario de los discentes. Todo esto se verá reflejado en un mejor desempeño en el aprendizaje de las lenguas.

El establecimiento de las artes plásticas en la educación de los niños y niñas es fundamental, ya que puede aportar un sinnúmero de beneficios en su proceso evolutivo. Así pues, otorgar al alumno las herramientas necesarias para el desarrollo de las artes plásticas no solo le va a permitir fortalecer las habilidades comunicativas, sino también va a favorecer el crecimiento de su creatividad e imaginación.

Por ello, el objetivo general es mostrar la Educación Plástica como eje vertebrador de conocimiento para poder fortalecer las habilidades comunicativas en el aula de 2 de primaria. Todo ello, a través de la implementación de una estrategia pedagógica basada en las artes plásticas.

Por otro lado, los objetivos específicos que servirán de base para alcanzar el objetivo general son los siguientes:

1. Enriquecer y reforzar el vocabulario del alumnado.

2. Mejorar las habilidades sociales.
3. Trabajar diferentes contenidos curriculares específicos de cada área.
4. Fomentar el trabajo cooperativo.
5. Fomentar el uso de los diferentes lenguajes y formas de expresión.
6. Aprender geometría y ángulos.
7. Trabajar el collage y los diferentes tipos de texturas.
8. Fomentar el reciclaje.
9. Crear un juego de cartas, haciendo que el propio alumnado sea partícipe de su elaboración para facilitar y amenizar el proceso de aprendizaje.
10. Fomentar el trabajo interdisciplinar.

Con esta propuesta trabajaremos, por un lado, diferentes contenidos de cada materia, y por otro lado, el vocabulario más relevante del curso. Así también, al trabajar y reforzar las habilidades comunicativas se puede garantizar tanto la unión y las relaciones sociales en el aula como el aprendizaje de diferentes idiomas y nuevas formas de expresión.

De esta forma, la consecución de los anteriores objetivos se hará a través de una propuesta de creación de un juego didáctico basado en las artes plásticas. En él, se trabajará el vocabulario más importante del curso y, lo más sobresaliente es que los niños y niñas no solo aprenderán mientras juegan, sino también durante el proceso de su elaboración.

3. Metodología del TFG

El siguiente trabajo se ha realizado por medio de una revisión bibliográfica y una propuesta didáctica en forma de juego de cartas. La revisión bibliográfica se ha llevado a cabo por medio de varios artículos, libros, noticias y páginas oficiales (B.O.E), etc. relacionados con el área de la educación, haciendo énfasis en el desarrollo de la educación artística (educación plástica) para entender su situación actual.

Entre las páginas visitadas que han ayudado al desarrollo del trabajo de fin de grado encontramos Dialnet, Scielo, páginas oficiales como el Boletín Oficial del Estado, libros de dicha materia y la ayuda de Google Scholar para la obtención de artículos de interés.

Por último, va a tener una gran importancia en el trabajo de fin de grado el recurso didáctico empleado, tal y como se observará en los puntos posteriores. En él se mostrará la importancia de las artes plásticas y en especial, el uso de los juegos en el desarrollo del aprendizaje de los alumnos.

4. Marco teórico.

4.1. Educación plástica como eje articulador del aprendizaje.

El currículo de educación plástica y visual recoge que:

Las manifestaciones artísticas constituyen uno de los rasgos fundamentales de la cultura y del desarrollo de la humanidad. El lenguaje plástico, visual y audiovisual sirve como medio de expresión de ideas, pensamientos y emociones, y es necesario que esté presente en la Educación Secundaria para consolidar hábitos y experiencias de comunicación ya iniciados en la Educación Primaria, y que continuarán en esta etapa. (Decreto 87/2015, Conselleria de educación, cultura y deporte, Generalitat Valenciana)

Pero pese a estar recogida de ésta forma en aspectos legales y teóricos, y conociendo la infinidad de beneficios que aporta en la educación, ni la sociedad ni en el ámbito escolar, se utiliza de una forma enriquecedora ni se le ofrece la importancia que alberga, ya que se ha demostrado que es fundamental para el desarrollo de las capacidades cognitivas, artísticas y para las habilidades del lenguaje en las personas. Esto es porque, la Educación Plástica es capaz de involucrar todos los sentidos del niño y, a su vez, de reforzar habilidades socioemocionales, multisensoriales y cognitivas. Esto hace que el niño impulse aún más su interacción con el entorno que le rodea, mejorando su autoexpresión y comunicación.

Tal es su importancia que Bazzanini (2013, p.5-6) elabora un estudio analizando los beneficios de la Educación Plástica y Visual desde cuatro puntos de vista: cognitivo, emocional, social y motor:

Desde el punto de vista cognitivo, las artes enseñan a:

- Desarrollar habilidades para resolver problemas, haciéndoles ver a los niños que un problema puede tener varias soluciones.
- Saber elaborar una perspectiva múltiple, la cual es influyente en la forma de observar e interpretar la realidad.
- Pensar “con” y “a través” de los materiales, haciéndoles ver que a través de los medios materiales es posible transformar las ideas en realidades.
- Aumentan la autoestima del niño, pues él mismo se da cuenta de las cosas que es capaz de realizar por sí solo.

Desde un desarrollo emocional, observamos que el arte:

- Promueve la creatividad y la autoexpresión.
- Permite desarrollar las habilidades de comunicación.

A partir del punto de vista del desarrollo social, las artes:

- Ayudan a elaborar opiniones sobre relaciones cualitativas y no solo cuantitativas. Las opiniones y los juicios prevalecen en el arte.
- Promueven habilidades socioemocionales.
- Pueden convertirse en una herramienta terapéutica para niños problemáticos.
- Presentando una naturaleza multicultural, favorecen la integración de quién parece ser “diferente”.

No obstante, la visión que tiene la sociedad de la asignatura de artes plásticas es muy desvalorizada. Esto se debe a que tiene

Una carga horaria muy inferior a la necesaria, y, a veces también, con una distribución horaria poco adecuada, manteniéndola relegada a materia de segunda importancia, por no saber o no querer reconocer que es algo más, mucho más, que la mera realización de trabajos manuales y la importancia de su contribución al desarrollo integral del individuo (Díaz Alcaide, 2011, p. 6)

A toda esta problemática debemos sumarle otro obstáculo que se ha hecho evidente en los últimos años y perdura hasta hoy. En primer lugar, que “los docentes no se permiten visualizar otras alternativas y utilizan formas de enseñanza convencionales (...) que se caracterizan por su fácil aplicación y la estandarización de los conocimientos” (Alarcón Rendón, 2020, p. 5). Y, en segundo lugar, que son:

Las instituciones las que no permiten, en algunas ocasiones, que el alumnado se salga de los parámetros ya planteados por un currículo o plan de estudio poco flexible, dentro de los cuales no se contempla la posibilidad que el alumnado salga de las aulas, donde los docentes busques espacios alternativos, empleen nuevas metodologías o interactúen con los diferentes elementos que se encuentren en el medio. (Alarcón Rendón, 2020, pp. 5 y 6).

Así pues, es evidente que actualmente en las diferentes materias, los procesos de enseñanza están marcados por metodologías repetitivas que no permiten al alumnado desarrollar sus propias ideas y/o explorar su creatividad e imaginación “cuando esta es la mejor manera de obtener un aprendizaje significativo, ya que cada individuo aprende de formas diferentes” (Alarcón Rendó, 2020, p. 6).

Por todo ello, para poder combatir toda esta problemática, va a ser fundamental buscar y proponer teorías y metodologías alternativas que permitan al alumnado desarrollar todas sus capacidades y habilidades cognitivas, artísticas y psicomotoras desde el principio de su aprendizaje. Por lo tanto, es primordial ofrecer al alumnado espacios donde “se les permita obtener un aprendizaje diferente y agradable, donde se les facilite conocimientos por medio de actividades y

espacios educativos y, donde se puedan expresar por medio de sus movimientos, creatividad e imaginación sin límites” (Alarcón Rendón, 2020, p. 6).

Si bien es cierto:

Que, en los últimos 20 años, las artes han alcanzado un incremento prominente en el discurso educativo y en el debate público. Este incremento se identifica con la incorporación de determinados géneros artísticos (música, artes visuales, teatro y otros) al currículo escolar y con la incorporación de las nuevas tecnologías y productos multimedia como soportes de la enseñanza y de la creación artística (Gallardo López, 2011, p. 10).

Sin embargo, el camino que queda por recorrer es bastante extenso ya que como dice el informe Culture, Creativity and the Young Project (Bamford, 2016, 255):

La educación artística (o artística integrada): utiliza los diferentes procesos creativos para impulsar y mejorar la experiencia educativa en procedimientos ajenos en principio al propio hecho artístico (las matemáticas o un segundo idioma, por ejemplo), coadyuvando en una mejora de los resultados (académicos y ajenos).

Por todo lo nombrado anteriormente, la justificación de éste trabajo se basa en poder ayudar y visibilizar la gran importancia que realmente merece esta asignatura. Para ello, no solo daremos la visibilidad que merece esta asignatura, sino aún más allá. Se busca trabajar la Educación Plástica como eje vertebrador de conocimiento, siendo de esta forma el pilar sobre el que se asientan el resto de actividades.

4.2. El juego como recurso educativo.

La utilización de los juegos en el desarrollo de habilidades y en el proceso de aprendizaje de los niños y niñas no es algo tan actual. Algunos pensadores clásicos como Aristóteles y Platón ya animaban a los padres a proporcionar juguetes a sus hijos para que formaran sus mentes para posibles actividades futuras. Así, mostraban la importancia de aprender jugando, pues contribuyen al desarrollo integral del niño. También, crean bases de convivencia y cooperación social, conocen sus posibilidades, su cuerpo y desarrolla su propia personalidad.

Gracias a que, durante los años se han demostrado todos los beneficios que aportan los juegos a todas las edades de la vida, en la educación son muy utilizados, pero también en el día a día de la sociedad. Un juego según la definición de Maria Toth (1995, p. 48) “es una actividad con reglas, un objetivo y un elemento importante de diversión”. Además, uno de los aspectos en los que más éxito conlleva un juego es en la comunicación entre los diferentes participantes.

Comúnmente, la sociedad identifica al juego con diversión u ocio, es decir, con una actividad contraria a la actividad laboral y educativa. Pero, la realidad es muy diferente, ya que gracias al juego se transmiten valores, se resuelven conflictos, se aprenden normas de conducta, entre otros aspectos. Por lo tanto, podríamos decir, que sirven para educar y desarrollar diversas facetas de la

personalidad de las personas y, en especial, de los niños. De ahí surge la elección de esta propuesta en la que los alumnos serán partícipes de crear su propio juego, con la guía del docente.

En relación con ello, para Montessori (1949, p. 61), propulsora de una metodología basada en el juego decía: "Con frecuencia se olvida que la imaginación es un esfuerzo para la búsqueda de la verdad. La mente no es una entidad pasiva, sino una llama devoradora, nunca en reposo, siempre viva." Podemos entender entonces que gracias al juego, ayudamos a crear esa mente viva que junto a la imaginación ayudan a desarrollar y crear la necesidad de aprender nuevas cosas.

Los juegos se pueden enfocar de dos formas; **competitivos**, en los que los jugadores compiten por ser los primeros, o **cooperativos**, en los que todos trabajan con un objetivo común. Un juego diseñado por el profesor para el aula posee una serie de objetivos que aportan el fomento de valores como convivencia y respeto, permitiendo participar a todos los discentes y atendiendo a la diversidad del aula. También mejora la relación entre compañeros/as, ya que suelen basarse en la colaboración entre los participantes, además de aumentar la motivación de los alumnos.

Los juegos aportan infinidad de beneficios en el aula. Estos beneficios se han dividido, por parte de los investigadores Lengeling y Malarcher (1997, p. 42), en cuatro áreas generales:

- a) Beneficios afectivos: los juegos disminuyen el filtro afectivo, fomentan un uso creativo y espontáneo de la lengua, promocionan la competencia comunicativa, motivan y son divertidos.
- b) Beneficios cognitivos: los juegos se usan para reforzar, son útiles para revisar y ampliar y se centran en la gramática de una forma comunicativa.
- c) Beneficios dinámicos: los juegos se centran en los alumnos, el profesor actúa como facilitador, construyen cohesión en clase, fomentan la participación de toda la clase y promueven la competencia sana.
- d) Beneficios de adaptabilidad: los juegos son fáciles de ajustar para la edad, nivel e intereses, utilizan las cuatro destrezas y requieren una mínima preparación por parte de los alumnos.

De esta forma, los juegos aportan variaciones dentro del modo de aprendizaje del aula. Un ejemplo de ello es el aumento de la motivación del alumnado para usar las diferentes lenguas, ofreciéndoles estos un estímulo clave para utilizar lenguas extranjeras. En este caso, el contexto del juego hace que el idioma extranjero despierte interés en los niños, lo que ayuda al desarrollo de su aprendizaje ya que, hace que los niños dialoguen y hablen favoreciendo a los más reacios a hacerlo. Así pues, los estudiantes pueden aprender otros idiomas además del materno e incluso, para los alumnos más tímidos les hace más partícipes de una manera positiva. Es cierto, que también tiene algunos inconvenientes como podría ser limitar la libertad y autonomía, o la espontaneidad.

Continuando en esta línea, las ventajas que aporta la práctica del juego en el aula, comporta para el aprendizaje del niño en general siguiendo las directrices del distinguido psicólogo y pedagogo estadounidense Bruner, (1988, p. 84):

- El juego posibilita el desarrollo de una pedagogía centrada en el alumno.
- El juego facilita e incentiva las actividades de construcción de conocimientos.
- El juego respeta la diversidad en el aprendizaje, cada alumno avanza a su propio ritmo.
- El juego asegura el aprendizaje de la autonomía.
- El juego posibilita la práctica natural del trabajo en grupo y el establecimiento de lazos lógicos entre el aula y la vida real.
- El juego transforma en placenteras las actividades repetitivas que cualquier aprendizaje necesariamente comporta presentando la información en el aula de tal manera que los alumnos puedan entender más fácilmente la estructura fundamental de la misma.

5. Propuesta de recurso didáctico.

Esta actividad será realizada y guiada al completo por los discentes. Consistirá en la creación de un juego de cartas para finalizar jugando al mismo. Este juego se trabaja de principio a fin de forma cooperativa, pues reforzamos y ayudamos a todos los jugadores a poder comprender o reforzar el vocabulario que menos dominan.

Tendremos **4 tipos de cartas** diferentes; **Tres cartas** con el vocabulario escrito en mayúscula y minúsculas en cada idioma y **una carta** formada por un dibujo o símbolo de la palabra. Esta unión de lenguas en un mismo juego mostrará la importancia de utilizar las diferentes lenguas como eje de unión o entendimiento entre diferentes individuos, trabajando así también la interculturalidad en el aula.

El juego consiste en juntar las cuatro cartas que tengan el mismo significado. Cada vez que junten entre todos los jugadores una palabra completa, sumarán un punto y, si no la completan correctamente, restan un punto. La nota final que obtenga el grupo servirá de autoevaluación general. La propuesta se irá evaluando durante todo el proceso, dando mayor importancia a las habilidades de cooperación en el aula.

5.1. Contextualización.

Este recurso está pensado y organizado para alumnos de primer ciclo de primaria. En este caso, concretamente, para alumnos de segundo de primaria. Se trata de un recurso didáctico que se trabaja a final del curso, orientado para reforzar el vocabulario más significativo del curso.

El centro en el que se ha contextualizado la propuesta, es el CEIP SAN MIGUEL ARCÁNGEL. Se trata de un centro de educación infantil y primaria de una línea. El centro se

encuentra en Soneja, Castellón y acoge al alumnado de esta localidad. El nivel socio-cultural de las familias es en general medio-bajo con pocos padres y madres con estudios superiores. Igualmente, su nivel económico es en general medio-bajo. En resumen, la mayoría del alumnado pertenece a familias de clase mediana-baja, de predominio lingüístico de lengua castellana y con un nivel bajo de estudios.

Esta propuesta surge a partir de detectar las carencias que presenta el alumnado de 2º de primaria a la hora de mantener un diálogo, sobre todo en segundas lenguas, marcadas por la falta de vocabulario de los alumnos. Por otra parte, también se puede observar cómo la Educación Plástica en la escuela, ha adoptado un rol en el que no se explotan todas las facetas de aprendizaje que puede aportar. Por estos motivos se lleva a cabo el siguiente recurso didáctico.

5.2. Metodología del recurso didáctico.

El objetivo es diseñar una propuesta didáctica que se ejecutará de forma interdisciplinar, trabajando contenidos de distintas asignaturas a la vez. Para ello, nuestra base en la construcción de actividades va a ser la asignatura de plástica. Podríamos calificar esta actividad como un proyecto de aula, cuya finalidad principal es aproximar las diferentes lenguas entrelazándose entre sí, para mostrar la importancia de los diferentes modos de expresión y formas de comunicación de la sociedad. Sin embargo, además de incentivar las habilidades comunicativas de los educandos, se van a trabajar otros aspectos más específicos de cada asignatura, y sobre todo, el trabajo cooperativo en el aula.

5.3. Contenidos curriculares trabajados en el recurso didáctico.

A continuación, observaremos una tabla con los contenidos trabajados extraídos del documento Puente, este documento es una herramienta que facilita el paso del Decreto 108/2014, de 4 de julio, el cual establece el currículum y despliega la ordenación general de la Educación Primaria en la Comunidad Valenciana a la programación de aula.

Educación artística: Plástica

Técnicas y materiales de la expresión plástica:

- Técnicas bidimensionales: dibujo, pintura, estampación, mixtas, collage.
- Materiales, útiles y soportes propios y de desecho.

Adquisición progresiva de la coordinación y precisión necesarias para la ejecución de las distintas técnicas de la expresión plástica.

Educación artística: Plástica

Exploración visual y táctil de objetos, imágenes y formas:

- . Punto y línea. Utilización espontánea. Agrupamiento y dispersión. Grafismos. Representación libre de vivencias
- . Plano. El plano como soporte. El plano como forma, como elemento generador de imagen. Formas irregulares, libres (manchas) geométricas.
- . Color. Colores primarios y sus mezclas.
- . Colores, luz. Experimentación y juegos con transparencias.
- . Texturas visuales y táctiles. Experimentación con diferentes materiales naturales y artificiales.
- . Conceptos básicos de la composición.

Esfuerzo, fuerza de voluntad. Constancia y hábitos de trabajo. Aplicación de estrategias de aprendizaje cooperativo y por proyectos.

Desarrollo de proyectos en equipo de forma guiada.

Diálogo entre iguales bajo dirección.

(Tabla 1) Contenidos curriculares del recurso didáctico. **Fuente:** Elaboración propia.

5.4. Recursos materiales creados.

1. Mural trabajando la técnica del collage y las texturas. Luego será la parte posterior de las cartas.

2. Cuatro tipos de cartas:

- Unas circulares con dibujo de la palabra de vocabulario.
- Otras rectangulares con las palabras de vocabulario en castellano.
- Otras cuadradas con las palabras en inglés.
- Otras triangulares con las palabras en valenciano.

3. Instrucciones y tablero de puntuación general.

5.5. Temporalización de las actividades.

Este recurso didáctico estará estructurado y temporizador de la siguiente manera: Consta de 8 sesiones, las cuales abarcarán una duración de 8 horas (7 destinadas a su creación y una para su puesta en práctica) y está distribuido en cuatro actividades, que nos llevarán desde el inicio de la creación del juego hasta su puesta en práctica.

La actividad se realizará al finalizar el curso escolar, para poder reforzar el vocabulario más importante trabajado en el curso en las diferentes materias.

Sesión 1: Plástica	Aprendemos la técnica del collage y las diferentes texturas.
Sesión 2: Plástica	Generamos nuestro propio mural empleando estas técnicas.
Sesión 3: Plástica	Finalizamos el mural empleando estas técnicas.
Sesión 4: Matemáticas	Aprendemos las diferentes figuras planas y sus características.
Sesión 5: Plástica.	Aprendemos a construir las formas geométricas básicas con materiales específicos. Creamos las cartas.
Sesión 6: Castellano	Repaso del vocabulario más relevante del curso. Creamos las cartas.
Sesión 7: Inglés	Repaso del vocabulario más relevante del curso. Creamos las cartas.
Sesión 8: Plástica	Explicación del modo de juego, reglas... Jugamos al juego.

(Tabla 2) Temporalización del recurso didáctico. **Fuente:** Elaboración propia.

5.6. Actividades.

• ACTIVIDAD 1: COLLAGE Y TEXTURAS.

La duración de la actividad será de tres sesiones:

Sesión 1: Plástica	Aprendemos la técnica del collage y las diferentes texturas.
Sesión 2: Plástica	Generamos nuestro propio mural empleando estas técnicas.
Sesión 3: Plástica	Finalizamos el mural empleando estas técnicas.

(Tabla 3) Organización de las actividades. **Fuente:** Elaboración propia.

Descripción de la tarea: En primer lugar, se generará un mural trabajando la técnica del collage y las texturas (ver en el ejemplo, figura 1). Trabajando de este modo las diferentes texturas para fortalecer y aprender a utilizar nuestro tacto. Además, se tendrán en cuenta los niños con necesidades educativas especiales y el buen desarrollo del grupo.

Por otro lado, descubriremos diferentes técnicas de composición plástica, más en concreto la técnica del collage y los diferentes tipos de texturas.

Para realizar el mural pediremos a las familias que antes de empezar con la actividad guarden trozos de tela, cartón, revistas, etc. dándoles un nuevo uso para nuestro mural. De este modo, concienciar al alumnado de la importancia que tienen las tres "R" (reciclar, reducir y reutilizar), mostrando lo sencillo que puede ser ayudar al planeta con estos pequeños gestos. De esta manera, conseguimos llevar a la práctica uno de los contenidos curriculares del área de Sociales.

Materiales necesarios: recursos digitales y materiales, cartulina tamaño A1, tijeras y materiales reciclados (telas, cartones, revistas...).



(Figura 1) Mural collage. **Fuente:** 'Moby Dick', de Frank Stella.

- **ACTIVIDAD 2: GEOMETRÍA BÁSICA.**

La duración de la actividad será de dos sesiones:

Sesión 4: Matemáticas	Aprendemos las diferentes figuras planas y sus características.
Sesión 5: Plástica.	Aprendemos a construir las formas geométricas básicas con materiales específicos. Creamos las cartas.

(Tabla 4) Organización de las actividades. **Fuente:** Elaboración propia.

Descripción de la tarea: Una vez finalizado el mural, se recortan de éste las diferentes cartas que formarán el juego (ver en el ejemplo, figura 2). Para ello, en primer lugar, se realizará un repaso de los diferentes contenidos sobre la geometría, centrándonos en las figuras planas, sus cualidades, etc. Además, se trabajará el dibujo técnico para la realización de diferentes figuras, gracias al uso de material específico como la escuadra, compás y el cartabón.

Finalmente, utilizando plantillas de objetos que nos rodean en el día a día, se elaboran las siluetas de las cartas. Se recortan las cartas en cuadrados, rectángulos, círculos y triángulos.

Materiales necesarios: libro de texto, mural, escuadra, compás, cartabón y tijeras.



(Figura 2) Cartas recortadas. **Fuente:** Elaboración propia.

• **ACTIVIDAD 3: VOCABULARIO BÁSICO.**

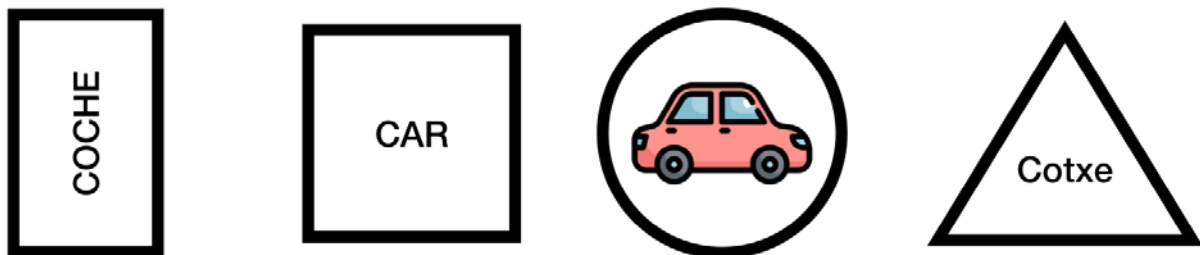
La duración de la actividad será de dos sesiones:

Sesión 6: Castellano	Repaso del vocabulario más relevante del curso. Creamos las cartas.
Sesión 7: Inglés	Repaso del vocabulario más relevante del curso. Creamos las cartas.

(Tabla 5) Organización actividades. **Fuente:** Elaboración propia.

Descripción de la tarea: Ahora que ya tenemos formadas nuestras cartas es el momento de completarlas (ver en el ejemplo, figura 3). Para ello, en primer lugar, se realizará un repaso del vocabulario más importante trabajado en el curso, generando un listado de palabras. Después se le asignará a cada discente tres o cuatro palabras de la lista y crearán las diferentes cartas que forman el juego. Para ello, con cada una de las palabras formará las cartas correspondientes como en el ejemplo (figura 3). Con esta actividad se busca unir tanto las tres lenguas trabajadas en la comunidad valenciana (inglés, castellano y valenciano), como las expresiones plásticas, creando una verdadera unión al mismo nivel de las diferentes formas de expresión.

Materiales necesarios: libros de texto y cartas creadas por el alumnado.



(Figura 3) Cartas de juego. **Fuente:** Elaboración propia.

- **ACTIVIDAD 4: REPASO.**

La duración de la actividad será de dos sesiones:

Sesión 8: plástica	Explicación del modo de juego, reglas... Jugamos al juego.
--------------------	--

(Tabla 6) Organización actividades. **Fuente:** Elaboración propia.

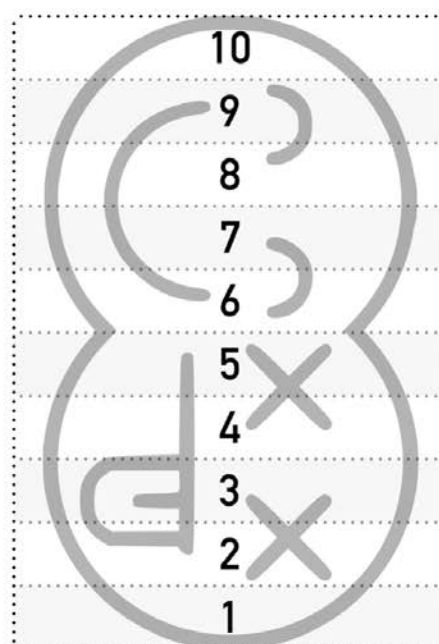
Descripción de la tarea: Para finalizar, el docente imprime el tablero y las instrucciones del juego. Realiza una explicación del modo de juego y forma equipos de entre 4 a 8 jugadores. Dependiendo del número de grupos formados, configura el mismo número de barajas y tableros. En la puesta en práctica, para trabajar todo el vocabulario, al finalizar cada partida cambiarán las barajas entre los diferentes grupos. El docente podrá observar de esta forma la evolución tanto a nivel de adquisición de vocabulario, como en las habilidades sociales que van adquiriendo los diferentes discentes. Además, ellos mismos pueden corregirse como grupo durante la partida, y tendrán su autoevaluación al finalizar el juego.

Instrucciones y tablero:

INSTRUCCIONES

Juego cooperativo donde entre todos tendremos que conseguir juntar todas las palabras que sean iguales en los diferentes lenguajes. Empieza un jugador tirando una de sus cartas y el resto de jugadores deberán poner si tienen la carta correspondiente en otro idioma. Si aciertan el equipo avanza una casilla la ficha. Si fallan retroceden una casilla. Al finalizar de juntar todas las fichas del juego, la nota final será la nota que ha obtenido el equipo en el juego. Baraja todo el mazo y repártelo entre los jugadores.

¿Preparados para empezar?



Materiales necesarios: folios de los tableros, folio de instrucciones y las cartas creadas por el alumnado.

(Figura 4) Instrucciones y tablero. **Fuente:** Elaboración propia.

5.7. Evaluación.

Evaluaremos todas estas tareas con una rúbrica general en la que se le da mayor importancia al trabajo y comportamiento del alumnado durante el transcurso de las diferentes actividades.

	<input type="checkbox"/> MAL	<input type="checkbox"/> REGULAR	<input type="checkbox"/> BIEN	<input type="checkbox"/> EXCELENTE
PARTICIPACIÓN	El alumno/a no participa en las tareas propuestas, no hace nada o acapara el trabajo y no deja participar a los demás.	El alumno/a participa en las actividades de forma intermitente. Aunque puede responder a las llamadas de atención, no mantiene la implicación mucho tiempo.	El alumno/a participa en las tareas propuestas aunque se distrae puntualmente. Entonces, responde positivamente a las llamadas de atención de los compañeros/as o del profesor.	El alumno/a participa activamente en las tareas propuestas.
GESTIÓN DE LA AYUDA	El alumno/a da la respuesta a los compañeros/as cada vez que le preguntan una duda o no les presta ayuda.	La mayoría de las veces, el alumno/a presta ayuda a sus compañeros/as dando pistas, aunque tiende a dar la respuesta final antes de intentar explicarlo de otra manera.	El alumno/a presta ayuda a sus compañeros/as dando pistas. Si no es capaz de explicarlo, recurre a otro compañero/a o al docente, aunque en ocasiones da la respuesta final.	El alumno/a presta ayuda a sus compañeros/as dando pistas. Si no es capaz de explicarlo, recurre a otro compañero/a o al docente. Nunca da la respuesta final.
ATENCIÓN AL DOCENTE	El alumno/a no presta atención al docente. Está siempre distraído y no responde positivamente a las llamadas de atención de los	El alumno/a presta atención al docente de forma intermitente. Aunque puede responder a las llamadas de atención, no mantiene la atención mucho	El alumno/a presta atención al docente antes de comenzar una tarea, aunque se distrae puntualmente. Entonces, responde positivamente a	La alumna/o presta atención al profesor antes de comenzar una tarea.

	compañeros/as o del docente.	tiempo.	las llamadas de atención de los compañeros/as o del docente.	
RESPECTO DE LAS DECISIONES Y ACUERDOS	El alumno/a es incapaz de llegar a acuerdos y tomar decisiones compartidas.	En algunas ocasiones, el alumno/a es capaz de llegar a acuerdos y tomar decisiones compartidas, pero solo si se basan en sus propuestas.	El alumno/a suele ser capaz de llegar a acuerdos y tomar decisiones compartidas, pero lleva mal que no se tengan en cuenta ninguna de sus propuestas.	El alumno/a siempre es capaz de llegar a acuerdos y tomar decisiones compartidas, incluso cuando no se basan en sus propuestas.
COMPORTAMIENTO EN EL AULA	El alumno/a no respeta los distintos tiempos/momentos de trabajo ni los niveles de voz.	En algunas ocasiones, respeta los niveles de voz. Aunque puede responder a las llamadas de atención, no mantiene la implicación mucho tiempo.	La mayoría de las veces, respeta los niveles de voz. Cuando no lo hace, responde adecuadamente a las indicaciones del docente o de sus compañeros/as.	Siempre utiliza el nivel de voz correcto en cada momento.
PARTICIPACIÓN GRUPAL	La mayor parte de los integrantes del equipo están distraídos o desinteresados y solo una o dos personas participan activamente.	Al menos la mitad de los estudiantes dan evidencia de plantear ideas, interactuar o escuchar con atención a los demás miembros del equipo.	Al menos $\frac{3}{4}$ de los estudiantes participan activamente en las discusiones sobre la temática y en la resolución del trabajo.	Todos los estudiantes participan con entusiasmo, todos se saben escuchar, opinan y contribuyen en la resolución de la actividad.

RESPONSABILIDAD GRUPAL	La responsabilidad recae principalmente en una sola persona.	La responsabilidad es compartida por la mitad de los integrantes del grupo.	La mayor parte de los miembros del grupo comparten la responsabilidad en la tarea.	Todos los integrantes del equipo comparten por igual la responsabilidad sobre la tarea grupal.
ADQUISICIÓN Y REPASO DE NUEVOS CONOCIMIENTOS	El alumno no comprende todos los nuevos conocimientos adquiridos.	El alumno comprende los nuevos conocimientos pero no los pone en práctica.	El alumno comprende los nuevos conocimientos y hace uso de ellos.	El alumno comprende los nuevos conocimientos, hace uso de ellos y los domina correctamente.
MOTRICIDAD FINA Y DIBUJO TÉCNICO	Ni domina ni se esfuerza por realizar las diferentes figuras geométricas.	Domina pero no se esfuerza por realizar las diferentes figuras geométricas.	No domina al completo pero se esfuerza por realizar las diferentes figuras geométricas.	Domina y se esfuerza en crear las diferentes figuras geométricas.
CREATIVIDAD E INNOVACIÓN EN EL MURAL	No ha realizado las tareas exigidas en la actividad.	El trabajo no es creativo en cuanto material, desarrollo de la temática, imágenes y colorido.	El trabajo es poco creativo en cuanto material, desarrollo de la temática, imágenes y colorido.	El trabajo es creativo en cuanto material, desarrollo de la temática, imágenes y colorido.

(Tabla 7) Rúbrica. **Fuente:** Elaboración propia.

6. Conclusión.

La creación de este TFG da lugar al establecimiento de una serie de conclusiones. Una vez recopiladas teorías de diferentes fuentes, se ha podido ver que, como hemos comentado anteriormente, la educación plástica ofrece grandes beneficios en el desarrollo del alumnado a lo largo de su etapa educativa.

Por todo ello, la Educación Artística, donde se encuentran las artes plásticas, se entiende como una herramienta fundamental para desarrollar e incentivar la creatividad, imaginación y las habilidades y capacidades de comunicación y expresión, aspectos totalmente necesarios en la formación completa e integral de las personas, en este caso de los alumnos de primaria. Así pues, para poder comprender las artes plásticas como un eslabón fundamental de la formación escolar integral es necesario contemplarla como indispensable y esencial.

Sin embargo, actualmente uno de los grandes problemas en el desarrollo e importancia de la educación artística es que muchas veces es la propia escuela la que somete a los alumnos a un currículo rígido e inflexible. Todo esto provoca un desarrollo del aprendizaje menos efectivo y didáctico, donde no hay lugar para la creación de ideas y la evolución de la creatividad.

Como respuesta a ello, durante la elaboración de este trabajo se ha podido observar como realmente hay infinidad de contenidos que podrían enfocarse desde otro punto de vista. En el caso de este recurso se ha decidido realizar un juego donde se trabaja el vocabulario. Se ha enfocado de esta forma, gracias a las experiencias vividas en las prácticas curriculares de la carrera. En las aulas se podía observar constantemente como, muchos alumnos presentan grandes carencias para expresarse, sobre todo con las que no son sus primeras lenguas. También es cierto que se ha podido confirmar la posibilidad de utilización de otras metodologías o prácticas de enseñanza a la hora de desarrollar diferentes contenidos trabajados en el aula. Por ejemplo, juegos para interiorizar mejor las multiplicaciones o restas llevadas, ya que son contenidos que implican un grado de complejidad más alto, o también como en cursos posteriores se podría trabajar la división o muchos otros contenidos del área de matemáticas.

Además, tanto en revistas y otros escritos, como en el propio aula, la materia de artes plásticas es una asignatura muy bien acogida por los alumnos. Pero realmente, esta disciplina no se explota al máximo, mostrando todas sus virtudes y conexiones con otros conocimientos, y por lo tanto, sigue teniendo un enfoque más lúdico dentro del aula. Decir que las metodologías empleadas en el aula en la asignatura de plástica, en el ámbito de la educación primaria evolucionan lentamente, siendo infravaloradas las aportaciones que el arte ofrece para la educación. Por eso el objetivo final que he adquirido a partir de esta propuesta, sería conseguir que tanto esta materia como el resto de asignaturas de la educación primaria se acaben trabajando mediante un proceso de enseñanza-aprendizaje horizontal. De esta forma, es necesario traer a colación la siguiente afirmación:

Las concepciones dominantes acerca de las artes están basadas en una incomprensión de las importantes funciones que desempeñan en el desarrollo humano. Esta incomprensión está enraizada en antiguas concepciones de la mente, del conocimiento y de la inteligencia, teniendo como resultado un profundo empobrecimiento del contenido y fines de la Educación (Eisner, 1992, p. 15).

Por lo tanto, es obvio que aún queda un camino muy largo por recorrer donde las artes plásticas tengan una presencia fundamental y no optativa en los distintos ciclos educativos. Sin embargo, es importante visibilizar su importancia y su gran implicación en el desarrollo de las personas y, sobre todo de los niños, para poder darle poco a poco el hueco que se merece.

7. Referencias bibliográficas.

- Andueza, M., Barbero, A. M., Caeiro, M., da Silva, A., García, J., González, A., . . . Torres, A. (2016). *Didáctica de las artes plásticas y visuales en Educación Infantil*. Madrid : Editorial Unir.
- Alarcón, A. B. (2020). Las artes plásticas como eje articulador e integrador para el fortalecimiento de los procesos de aprendizaje en la educación infantil. [Trabajo de Fin de Grado, Tecnológico de Antioquia Institución Universitaria]. <https://dspace.tdea.edu.co/handle/tdea/783>
- Bamford, A. (2006). *The impact of the arts in education: A global perspective in research. Informe para la World Conference on Arts Education. Building Creative Capacities for the 21st Century*. Lisboa: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- Bazzanini, E. (2013). Arte e infancia. L'importanza dell'arte nello sviluppo del bambino. *TafterJournal*, 1(8), 5-6.
- Bruner, J. (1988). *Desarrollo Cognitivo y Educación*. Madrid: Morata.
- Conselleria d' Educació, I. C. (s.f.). *Generalitat Valenciana*. Obtenido de Mestre a casa - Document Pont: <https://mestreacasa.gva.es/web/formaciodelprofessorat/dp>
- Díaz, M. D. (2011). Sobre la educación en artes plásticas y visuales. *Espacio y Tiempo*, 163-170.
- Eisner, E. (1992). La incomprendida función de las artes en el desarrollo humano. *Revista Española de Pedagogía*, 15-34.
- Esteve, J. J. (2008). Formulación química inorgánica en educación secundaria (Póquer de química). *Pulso*, 197-217.
- Fontal , O., Marín, S., & García, S. (2015). *Educación de las artes visuales y plásticas en educación primaria*. Madrid: Paraninfo.
- Franco-Mariscal, A. J., & Simeoli, P. (2019). Un enfoque basado en juegos educativos para aprender geometría en educación primaria: Estudio preliminar. *Educ. Pesqui.*, São Paulo, v. 45., 1-24.
- Gaby. (2 de 2 de 2019). *Arte Escondido*. Obtenido de ¿Cuál es la importancia del arte en la sociedad?: <https://www.artescondido.com/cual-es-la-importancia-del-arte>
- García, C. (2015). La importancia del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Primaria. *Publicaciones Didácticas*, 219-223.
- Guzmán , B. (2018). Arte, educación y desarrollo. La educación artística en el ámbito socioeducativo vasco. *Unesco Etxea. Cuadernos de trabajo*, 1-74.
- Juan, A. D., & García, I. M. (2013). El uso de juegos en la enseñanza del inglés en la educación primaria. *Revista de Formación e Innovación Educativa Universitaria*. Vol. 6, Nº 3, 169-185.

- Lengeling, M., & Malarcher, C. (1997). Index Cards: A National Resource for Teachers. *English Teaching Forum*, 35.
- López, I. (2010). El juego en la educación infantil y primaria. *Autodidacta*, 19-37.
- Montessori, M. (2014). *La mente absorbente del niño*. Ámsterdam : Montessori-Pierson Publishing Company.
- Navarro, R., Basanta, S., & Abelairas, C. (2017). Los juegos cooperativos: incidencia en la motivación, necesidades psicológicas básicas y disfrute en Educación Primaria. *Sportis. Revista Técnico-Científica del Deporte Escolar. Educación Física y Psicomotricidad*, 589-604.
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, I. C. (6-9 de 3 de 2006). Hoja de Ruta para la Educación Artística. *UNESCO*, 1-29. Obtenido de UNESCO.
- Pérez, M. A., & Castro, L. (2015). Las Artes Plásticas como Eje Transversal en la Educación Artística para el Desarrollo De Habilidades de Pensamiento Creativo en Estudiantes de Básica Primaria. *Escenarios. Vol. 13, No. 2*, 135-145.
- Rodríguez , E. (16 de 1 de 2020). ¿Qué aporta un planteamiento interdisciplinar en la Educación Primaria? *Educación 3.0*.
- Sánchez, E. (17 de 8 de 2016). *Fortalecimiento de habilidades comunicativas a través de las artes plásticas, con niños y niñas de cuarto de primaria de la institución educativa Distrital Saludcoop Sur .J .T*. Obtenido de Repositorio Institucional Unilibre: <https://repository.unilibre.edu.co/handle/10901/9600>
- Toth, M. (1995). *Children's Games*. Oxford: Heinemann Publishers.
- Ulloa, L. G. (2014). *Estrategia didáctica para la utilización de una colección de juegos por computadora en el primer grado de la educación primaria*. La Habana: Editorial Universitaria.
- Velázquez, F. (2001). *Educación ambiental* . Madrid: Narcea S.A.

Anexos.

Otros contenidos curriculares que se deben trabajar en las diferentes actividades:

Valenciano: lengua y literatura
Importancia de la mejora en expresión oral.
Recursos de la expresión oral: pausas, volumen, entonación.
Identificación de las lenguas del entorno. Uso de las lenguas cooficiales de la Comunidad Valenciana. Actitud positiva ante los usos de las lenguas, evitando cualquier acto de discriminación. Reconocimiento del valenciano como elemento fundamental de nuestra cultura.
Reflexión gramatical y reconocimiento de las vocales y las consonantes. Asociación de grafema/fonema. Enunciado, palabra y sílaba. La palabra, elemento básico de la oración. Clases de nombres: propios y comunes. Número: singular y plural. Género: masculino y femenino. Reglas básicas de ortografía aplicadas a palabras de uso habitual.
Aplicación de estrategias de aprendizaje cooperativo y por proyectos. Desarrollo de proyectos en equipo de forma guiada. Diálogo entre iguales bajo dirección.
Estrategias y normas de interacción oral aprendidas: respetar el turno de palabra, responder y preguntar para averiguar el significado de expresiones o palabras que no se comprenden y para pedir ayuda. Situaciones de comunicación, dirigidas o espontáneas: asambleas, diálogos, conversaciones, simulaciones y juegos de rol que representen saludos y presentaciones.

(Tabla 8)

Lengua castellana y literatura
Estrategias y normas de interacción oral aprendidas: respetar el turno de palabra, responder y preguntar para averiguar el significado de expresiones o palabras que no se comprenden y para pedir ayuda. Situaciones de comunicación, dirigidas o espontáneas: asambleas, diálogos, conversaciones, simulaciones y juegos de rol que representen saludos y presentaciones.
Intervención en situaciones dirigidas respondiendo a preguntas para proponer temas y expresar la capacidad, el gusto, la preferencia, la opinión, el acuerdo o desacuerdo.

Lengua castellana y literatura
<p>Importancia de la mejora en expresión oral.</p> <p>Orden lógico de los textos orales descriptivos y narrativos.</p> <p>Recursos de la expresión oral: pausas, volumen, entonación.</p> <p>Importancia de la mejora en expresión oral.</p>
<p>Escritura y reescritura individual y colectiva de textos, a partir de modelos, con diferentes intenciones y con una caligrafía, orden y limpieza adecuados.</p>
<p>Normas gramaticales y ortográficas básicas del nivel educativo.</p>
<p>Identificación de las lenguas del entorno.</p> <p>Uso de las lenguas cooficiales de la Comunidad Valenciana.</p> <p>Actitud positiva ante los usos de las lenguas, evitando cualquier acto de discriminación.</p>
<p>Reflexión gramatical y reconocimiento de las vocales y las consonantes.</p> <p>Asociación de grafema/fonema. Enunciado, palabra y sílaba.</p> <p>La palabra, elemento básico de la oración.</p> <p>Clases de nombres: propios y comunes.</p> <p>Número: singular y plural.</p> <p>Género: masculino y femenino. Reglas básicas de ortografía aplicadas a palabras de uso habitual.</p>
<p>Buenas formas de conducta: se dirige al receptor con respeto, cuida su privacidad e intimidad.</p>

(Tabla 9)

Primera lengua extranjera: Inglés
<p>Comprensión oral de la lengua para comunicarse y aprender en otras áreas del currículo.</p> <p>Patrones discursivos básicos.</p> <p>Discriminación de los sonidos.</p> <p>Concienciación fonológica.</p> <p>Relación entre los sonidos y las letras.</p>
<p>Costumbres y actitudes basadas en el respeto y la tolerancia: muestras significativas y representativas e identificadoras de su patrimonio artístico, musical y de literatura infantil.</p>
<p>Utilización de diccionarios de imágenes o láminas.</p> <p>Compensación de las carencias lingüísticas mediante procedimientos paralingüísticos o paratextuales.</p>
<p>Utilización apropiada del lenguaje no verbal.</p>

Primera lengua extranjera: Inglés

El léxico que se muestra es una ejemplificación, pudiéndose ajustar a la realidad de cada contexto de aula.

Aplicación de estrategias de aprendizaje cooperativo y por proyectos.

Desarrollo de proyectos en equipo de forma guiada.

Diálogo entre iguales bajo dirección.

(Tabla 10)

Matemáticas

Realización de medidas y utilización de instrumentos convencionales (regla graduada, balanza de pesas, reloj de agujas...) y no convencionales (palmos, pasos, baldosas, cuerdas, palos, botes, botellas).

Campos semánticos para ampliar y consolidar la terminología específica del área.

Perseverancia ante el esfuerzo, fuerza de voluntad.

Constancia y hábitos de trabajo.

Diseño de proyectos individuales o colectivos, planificación.

Identificación del cuadrado, el rectángulo y el círculo.

El contorno.

Vocabulario: encima, debajo, izquierda, derecha, al lado, delante, detrás, arriba, abajo, entre.

(Tabla 11)