

Catalina Arroyo Amaya

La dramatización y la enseñanza del español como segunda lengua



CATALINA ARROYO AMAYA

LA DRAMATIZACIÓN Y LA ENSEÑANZA
DEL ESPAÑOL COMO SEGUNDA LENGUA



Comunidad de Madrid

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN

Dirección General de Promoción Educativa



Biblioteca Virtual

CONSEJERÍA DE EDUCACIÓN
Comunidad de Madrid

Esta versión digital de la obra impresa forma parte de la Biblioteca Virtual de la Consejería de Educación de la Comunidad de Madrid y las condiciones de su distribución y difusión de encuentran amparadas por el marco legal de la misma.

www.madrid.org/edupubli

edupubli@madrid.org

Edita: Comunidad de Madrid
Consejería de Educación
Dirección General de Promoción Educativa

© De esta edición: Consejería de Educación. Comunidad de Madrid.

Coordinación de publicaciones: M.^a Victoria Reyzábal

Diseño de cubierta: José Antonio Díaz Vargas

Elaboración gráfica de cubierta: Diseño Gráfico Rodríguez

Tirada: 2.000 ejemplares

Edición: 2003

ISBN: 84-451-2494-3

Depósito Legal: M-36438-2003

AGRADECIMIENTOS

Nos gustaría recordar aquí al equipo de compañeras que, en Tetuán, siguieron junto a nosotros esta línea de trabajo: Elena Manzano, de Rabat, Purificación Jiménez, Milagros Borobia, M^a Isabel Lorente, Mercedes Villanueva, M. Rosa Ramón, Rosario Díez. Igualmente, queremos hacer mención del trabajo realizado con el equipo de Educación Infantil del colegio español de Tánger, con el que llevábamos a cabo un seminario permanente de creación de material didáctico adecuado a los niños marroquíes y a su realidad ambiental: unidades didácticas sobre el Ramadán, la Fiesta del Cordero, la Hagusa (bruja que trae juguetes y frutos secos a los niños en otoño), la Shedda o fiesta iniciática de las niñas a los cuatro o cinco años, los vestidos y ropajes marroquíes de hombres y mujeres, sus colores, texturas y esplendor, las joyas y atavíos de las novias, las costumbres, los hábitos alimenticios, sus olores y sabores, las especias, los bailes árabes, el campo marroquí, los animales y plantas más característicos: los corderos, los camellos, los caracoles..., los palmerales, las chumberas... Al mismo tiempo, introducíamos los elementos más destacados de la cultura española: literatura, fiestas, costumbres, instituciones, hechos históricos más destacados, personajes importantes en la literatura o en la historia, representaciones de nuestro paisaje, de nuestras ciudades...

Es obligado también mi reconocimiento a la buena disposición del Equipo Directivo del colegio público "Arquitecto Gaudí", así como la dedicación entusiasta y desinteresada de las compañeras, sobre todo, de Mercedes Ajubita, de quien hay que reconocer la creatividad y la gracia especial que posee para hacer las adaptaciones lingüísticas según las características y las necesidades especiales de cada niño, para confeccionar decorados y preparar disfraces. Es una profesional incansable. Es admirable su pasión por los niños, el cariño que les demuestra en el trato y las expectativas que se plantea sobre cada uno de ellos. Es la persona ideal para

crear el ambiente de seguridad y confianza que se necesita en la práctica del juego dramático.

A todas estas personas mi agradecimiento sincero por haber creído y confiado en mi trabajo, por haberse implicado sin reservas y por haber tenido el valor y la constancia para superar las dificultades; y también mi alegría compartida con todas ellas porque hemos podido comprobar los excelentes resultados. Y, cómo no, mi agradecimiento especial a nuestros alumnos y alumnas porque, al contagiarnos de sus sueños e ilusiones, han dado un nuevo impulso y enriquecido extraordinariamente nuestra labor docente.

ÍNDICE

PRESENTACIÓN.....	11
INTRODUCCIÓN.....	13
PARTE I. MARCO TEÓRICO.....	21
1. Maduración general del niño durante el segundo ciclo de Educación Infantil y el primer ciclo de Educación Primaria. Oportunidad del juego dramático a estas edades	23
1.1. Desarrollo de las capacidades más significativas	24
1.2. El lenguaje infantil. Su adquisición y sus características más generales	28
2. El aprendizaje del español en edades tempranas	34
PARTE II. EL JUEGO DRAMÁTICO EN LA EDUCACIÓN Y EN EL APRENDIZAJE DE LA LENGUA ESPAÑOLA.....	41
Introducción.....	43
1. El juego dramático en la escuela.....	44
1.1. Matizaciones terminológicas.....	47
1.2. El sentimiento de grupo	49
1.3. Las normas	50
2. Oportunidad del juego dramático en la escuela	50
3. Componentes del juego dramático	51
4. El método del juego dramático y sus características	54
4.1. Pasos.....	54
4.2. Línea de actuación	58
5. Posible organización de una sesión de juego dramático.....	59
6. Objetivos generales del juego dramático.....	60
6.1. Capacidades cognitivas	60
6.2. Capacidades afectivas.....	60
6.3. Capacidades motrices.....	61
6.4. Capacidades lingüísticas	61
6.5. Capacidades sociales, de comunicación y representación	62
7. Funciones del tutor y presupuestos básicos	63

PARTE III. EDUCACIÓN INFANTIL	65
1. Sesiones de juego dramático en Educación Infantil.....	67
1.1. Período de adaptación	67
1.2. Primeros días, a veces, primeras semanas	69
1.2.1. Actividades lúdicas.....	69
1.2.2. Juegos de presentación y contacto físico	69
1.2.3. Juegos iniciales.....	70
1.2.4. Mimodrama a partir de canciones.....	72
1.2.5. Representación de cuentos	72
1.2.6. Relajación.....	73
1.2.7. Síntesis y evaluación	73
2. Esquema general de las sesiones.....	74
2.1. Acogida y saludo (Variado y original) (15' aprox.).....	74
2.2. Asamblea (45' aprox.).....	74
2.3. Juego dramático propiamente dicho	75
2.4. Síntesis de la sesión	75
2.5. Evaluación y propuestas de mejora.....	75
3. Desarrollo de la sesión	75
3.1. Acogida y saludo.....	75
3.2. El juego dramático propiamente dicho	76
3.3. Síntesis de la sesión	77
3.4. Evaluación	77
4. Programaciones y desarrollo de las unidades didácticas	77
4.1. Primeras sesiones	77
4.2. Primer período de adaptación	78
5. Programaciones por quincenas.....	79
6. Algunos ejemplos de creaciones lingüístico-dramáticas de los niños	92
PARTE IV. EL JUEGO DRAMÁTICO EN EDUCACIÓN PRIMARIA	109
Introducción.....	111
Programaciones didácticas	112
1. Programación de Lengua.....	112
1.1. Esquema del aprendizaje y de la organización de los alumnos.....	112
1.1.1. Gran grupo	112
1.1.2. Pequeños grupos	112

1.1.3. Gran grupo	112
1.1.4. Finalización de la sesión.....	113
1.2. Desarrollo de las Unidades Didácticas	114
1.2.1. Unidad Didáctica 1: El paisaje.- Aprendizaje lingüístico y creaciones dramáticas: La aventura de Colón	114
1.2.2. Unidad didáctica 2: El cuerpo.- Aprendizaje lingüístico y creaciones de juego dramático: La marioneta Leta	124
1.2.3. Unidad Didáctica 3: Los sentidos.- Aprendizaje lingüístico y creaciones de juego dramático: Toñi y Toño se visten de otoño..	130
1.2.4. Unidad didáctica 4: Los alimentos.- Aprendizaje lingüístico y creaciones dramáticas: Los chicloides.....	136
1.2.5. Unidad didáctica 5: Las vacaciones de invierno y la Navidad.- Aprendizaje lingüístico y creaciones dramáticas: Historia de la Navidad y La Navidad como fiesta comercial.....	142
1.2.6. Unidad Didáctica 6: Los animales domésticos.- Aprendizaje lingüístico y creaciones dramáticas: Viva Fido	154
1.2.7. Unidad Didáctica 7: Los animales salvajes.- Aprendizaje lingüístico y creaciones de juego dramático: Los cazadores cazados	160
1.2.8. Unidad Didáctica 8: Las fiestas.- Aprendizaje lingüístico y creaciones dramáticas: Rimas y payasadas: La Ñ. Los payasos ..	166
1.2.9. Unidad Didáctica 9: La calle.- Aprendizaje lingüístico y creaciones de juego dramático: Aventura por las alcantarillas de mi barrio	174
1.2.10. Unidad Didáctica 10: Los oficios.- Aprendizaje lingüístico y creaciones de juego dramático: Los bomberos.....	181
1.2.11. Unidad Didáctica 11: Medios de comunicación social y de transporte.- Aprendizaje lingüístico y creaciones de juego dramático: Las presentadoras más guay y El periodista Trotamundos Mentirilla	188
1.2.12. Unidad Didáctica 12: El agua, el sol y la vida.- Aprendizaje lingüístico y creaciones de juego dramático: El nombre de la rosa o La florecilla incolora.....	194
1.2.13. Unidad Didáctica 13: Día del Libro y Semana de Cervantes.- Aprendizaje lingüístico y creaciones de juego dramático: Adaptaciones de algunas escenas de El Quijote.....	202
1.2.14. Unidad Didáctica 14: La huerta.- Aprendizaje lingüístico y creaciones de juego dramático: El tío Cascarrabias	210
2. Programación de Conocimiento del Medio. Aclaraciones.....	217
3. Conclusiones generales	247
4. Bibliografía consultada.....	250

PRESENTACIÓN

El texto que sigue constituye una interesante propuesta de utilización del juego dramático para la enseñanza del español en edades tempranas, sobre la base de experiencias llevadas a cabo en tres países: Marruecos, España e Italia. Partiendo de la convicción de que el lenguaje, más que aprenderse, se construye y de que el entorno es una pieza fundamental de esta construcción -si pretendemos que dicho aprendizaje sea pluridimensional, es decir, que abarque todas las esferas de la competencia expresiva y comunicativa-, la autora y el equipo de docentes que la han acompañado en su quehacer profesional, abogan por la introducción en el aula de esta práctica o método de trabajo colectivo, cuyos felices resultados han podido constatar: rápida adquisición del español hablado y escrito o afianzamiento del mismo, ampliación de vocabulario, aumento de la capacidad creativa, estimulación y mejora de las relaciones sociales e interés y motivación por el aprendizaje, en general, son algunos de los más importantes logros obtenidos.

La situación actual de nuestras aulas, que acogen altos porcentajes de niños de distintas nacionalidades, hijos de padres extranjeros y desconocedores de nuestra lengua, plantea la necesidad de buscar alternativas innovadoras a los procedimientos habituales de enseñanza y aprendizaje del español, con vistas a conseguir que este proceso se lleve a cabo con garantías de calidad y eficacia. La presente propuesta, así como todo el itinerario previo de investigación y trabajo de campo que la sustenta, se inscribe, pues, en este ámbito de preocupaciones, a las que trata de dar respuesta satisfactoria.

¿Y cómo nos convencen de la bondad de su propuesta en favor de la introducción del juego dramático en el aula para la enseñanza del español? En primer lugar, amparándose en un sólido marco teórico donde se analizan las propiedades de los di-

ferentes métodos aplicados experimentalmente antes de proceder a esta implantación: desde el método tradicional, pasando por el audio-oral, el situacional y el comunicativo, hasta llegar al método integral. Y aquí no se trata de excluir, sino de sumar, esto es, de desarrollar una práctica que se revela como síntesis de todos ellos, pero que, sin duda, ofrece resultados tangibles, no sólo más inmediatos y espectaculares, sino también más definitivos. A partir de la motivación espontánea, el juego dramático promueve el interés por todos los temas, deseos de superación, concienciación del propio esfuerzo, valoración de las normas de relación social y lingüística, sentimiento de grupo, etc. Es decir, estimula muchos de los mecanismos que favorecen el aprendizaje del español como segunda lengua e incluso como enriquecimiento y desarrollo de la primera.

Por otra parte, los ejemplos de creaciones lingüístico-dramáticas que, además de los contenidos propiamente lingüísticos, desarrollan contenidos de carácter transversal -el libro incluye dieciséis sesiones de juego dramático, distribuidas por quincenas, elaboradas específicamente para el alumnado de Educación Infantil, así como catorce programaciones (unidades didácticas) de Lengua y Conocimiento del Medio dirigidas al primer ciclo de Educación Primaria, que explotan al máximo las posibilidades creativas tanto desde un punto de vista psicológico e intelectual, como corporal y afectivo-, proporcionan una base pragmática, suficientemente extensa y diversificada, que sirve como herramienta de trabajo aliada de la labor tutorial. Gracias a ella, el docente tiene la posibilidad de conocer de forma diferente la realidad del medio familiar y cultural de su alumnado y de utilizar, en la medida de lo posible, este conocimiento con fines didácticos, teniendo presente que, tanto en Educación Infantil como en Primaria o, incluso, en Secundaria, el juego dramático incide de manera específica en el desarrollo del lenguaje oral y despierta la motivación y el deseo de conocer el código escrito.

Por todo ello, y desde la premisa de que el concepto de "aprendizaje constructivo" no debe desligarse, sino más bien apoyarse, en el de "aprendizaje natural", creemos en la oportunidad de un libro como el actual que, sin duda, servirá como complemento a otras propuestas que desde esta Dirección General se vienen ofreciendo al profesorado implicado en la compleja, aunque -como nos consta- siempre gratificante, tarea de la enseñanza del español como segunda lengua.

María Antonia Casanova
Directora General de Promoción Educativa

INTRODUCCIÓN

Nuestra llegada a Marruecos estuvo marcada por un objetivo claro y definido: enseñar el español a alumnos y alumnas en edades tempranas. Intentamos varios métodos, unas veces más o menos "puros" y otras, las más, amalgamando de manera ecléctica lo que nos parecía más útil de unos y otros, según lo iban pidiendo las circunstancias, ya que, al principio, la situación de incomunicación lingüística con los niños era angustiosa. En Rabat, el problema se salvaba, en situaciones de máximo apuro, haciendo uso del francés, pero en Tetuán la mayoría de los niños sólo hablaba árabe, lengua desconocida para nosotros. Nuestros estudiantes eran, en su mayoría, de origen beréber y pertenecían a la etapa de Educación Infantil. A los tres años, sobre todo, al entrar en el centro español, al trauma de separarse por primera vez de su familia, de su madre, sumaban el de pasar de repente a un nuevo entorno en el que todas las personas que los atendían eran desconocidas y, lo peor, hablaban de una manera tan extraña para ellos que los exasperaba porque no les podían comunicar sus necesidades inmediatas.

Cómo surge la práctica habitual del juego dramático

Aprendimos rápidamente que la situación había que vivirla y salvarla con lenguajes gestuales, cercanos a su realidad. Según algunos autores (DIENES: 1990)¹ en muchas situaciones se puede abandonar incluso el lenguaje oral y comunicarse con procesos no verbales. En nuestro caso, no dejamos nunca los procesos verbales, pero los uníamos continuamente al lenguaje gestual y expresivo, convencidos de que

¹ DIENES, Z.P. (1990): "Algo insólito". En: *Infancia*, nº 4. (nov.-dic.). Barcelona: Asociación de Maestros Rosa Sensat. (Distribución y venta Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales)

los elementos extralingüísticos sirven para entender e incluso cambiar el significado de las expresiones de lengua. Sigue diciendo este autor que el primer contacto positivo con el aprendizaje provoca siempre una sonrisa en un ambiente de igualdad y de amistad. Es ése justamente el ambiente que suscita el juego dramático al expresar plásticamente las propias vivencias o las de aquellos personajes que se interpretan.

Por otra parte, al tratarse, en Marruecos, de otra cultura y de una lengua distinta del español, el lenguaje corporal es el más inmediato y el más socorrido. Es el que más se acerca a la realidad de los niños cuando se tocan temas universales como la familia, el amor, la justicia, las necesidades, el juego...

Dice Aranguren², que el niño juega con trozos de la realidad. Nos parece totalmente cierto en el caso del juego dramático. Pero diríamos más: el niño en el juego dramático supera esa realidad. Da rienda suelta a su imaginación y une la acción simbólica a la palabra y a la realidad, pero la realidad queda transformada: el hueco de la mesa es la cueva, la madriguera; las picas son los caballos, los camellos; los abrigos enrollados, los bebés; las sillas en fila, el tren... Es decir, en el juego dramático no es necesario sofisticar demasiado porque la imaginación de los niños suple con creces la falta de recursos materiales y se pone sin problemas por encima de lo que se ve y se toca. En cambio, en cualquier momento es necesario un medio de expresión. Y al no poseer el interlocutor el código hablado del idioma nuevo, echa mano de lenguajes corporales y gestuales unidos a procesos guturales, vocálicos... que vienen a ser como pre-palabras o pre-frases válidas para expresar situaciones globales de sentimientos y de comunicación: onomatopeyas, gritos de alegría, de espanto, alaridos, risas...

Por ello, desde el primer momento, hicimos uso de la mímica, de la canción y del dibujo en la pizarra que ilustraba lo que expresaban las palabras españolas, de las historietas y cuentos, de los juegos, de las retahílas... A menudo se inventaban cantinelas referidas a las necesidades primarias y a los hábitos higiénicos que son los más urgentes los primeros días en el nuevo entorno. Y paralelas a éstas se entonaban las de los saludos de acogida y despedida, las de las rutinas de poner y quitar batas y abrigos, de uso y recogida de juguetes y objetos, de desayunar, merendar, salir al patio, volver a clase, etc.

Con el lenguaje gestual y la palabra cantada o medio salmodiada, los niños, tan traumatizados en los primeros días, se quedan enganchados a la voz de la maestra, al ritmo, a la entonación, a los movimientos que acompañan las frases, a los dibujos

² ARANGUREN, J. L. (1990): "Tecnología, juegos e imaginación". En: *Infancia, n° 1* (mayo-junio.)

que ilustran lo que se dice... De momento callan, reaccionan con silencio más o menos interrumpido por un sollozo, un grito de alegría, una expresión en árabe, una risotada..., pero al menos se quedan mirando y escuchando y no lloran continuamente ni siguen llamando a la mamá... Hasta que empiezan a tranquilizarse y a reír. Bien pronto se les van pegando las canciones y cantinelas y empiezan a repetirlas; les encanta ver a la maestra con un lazo, con un gorro, con un chupete, con una peluca o con cualquier otro disfraz improvisado. Les divierte verla chupándose el dedo si hace de bebé, dándole la papilla al hermanito, poniendo caras raras si hace de bruja, haciendo muecas de payaso, poniéndose furiosa si es el león que corre tras su presa o el lobo que persigue a las ovejas (que son ellos...) y se las come, si es el cazador o el perro que quiere atrapar al conejito...

Después de estas experiencias de los primeros días, que son los peores, los niños vuelven contentos al colegio, primero porque ya el ambiente no les resulta hostil y sobre todo porque quieren jugar "a ser..." oveja, bruja, león, payaso, bebé, mamá, maestra... Entonces los disfraces del baúl saben a poco. Tanto, que las mamás tienen que echar mano de retales y ropa en desuso que tienen arrinconados en casa: el camisón de soltera que les ha quedado estrecho, el trozo brillante que les ha sobrado de hacerse el kaftán, el velo que ya ha quedado deslucido... Por cierto, con la vistosidad de las telas marroquíes cualquier escena que se representa en clase tiene un efecto espectacular.

De esta manera, los niños y niñas se acostumbran a jugar a ser alguien o algo: médico, bombero, bruja, lobo, fantasma, árbol, molino de viento... De ahí, a inventar las propias historias y a entusiasmarse con ellas, hay un solo paso.

También hacen un buen servicio las marionetas y los cuentos tradicionales que conocen todos: *Caperucita*, *Aladino*, *El pirata*, *El hombre del desierto*, etc. Aunque hay que decir, que en nuestro caso, surten más efecto los disfraces para convertirse de hecho en los personajes "reales" que representarlos más indirectamente por medio de otros efectos. Por eso, el procedimiento más utilizado, es el de transformarse en el personaje "de verdad". El resultado es que a todas horas quieren jugar "a ser". Precisamente una de las expresiones que aprenden primero es la de "otra vez..." Así, cuando se dramatiza un cuento, en lugar de decir al finalizarlo "y colorín colorado...", saltan todos a una: "¡Otra vez!".

De esta manera, divertida y relajada, y sobre todo comunicativa, los pequeños aprenden el vocabulario y las estructuras lingüísticas referidas al cuerpo, a las necesidades primarias, a los hábitos higiénicos, a las rutinas, a los saludos, etc. Es decir, ya podemos comunicarnos, porque los niños están tranquilos, alegres y confiados y están en condiciones de utilizar un español que les permite por lo menos una comunicación de supervivencia.

En ese clima juguetón, festivo y afectivo, se les invita a que digan ellos mismos en español las frases de los personajes. Frases que se ha intentado de antemano, al narrar y dramatizar las historias la tutora, que sean lo más sencillas posible pero que contengan la máxima expresividad. El resto de la actuación aún corre a cargo del narrador que es la tutora. Ella no sólo va preparando el clima e introduciendo las escenas, sino que va respaldando a los niños en sus primeras intervenciones en español para que se sientan "triunfantes" y satisfechos de haber aprendido que hay otras maneras de decir las cosas distintas de la suya, el árabe, y que ellos ya saben hablar y entenderse no sólo en su idioma, sino como lo hacen los niños de España y de muchos países en el mundo.

Al principio, esas intervenciones son sólo las indispensables para que la historietta tenga sentido, pero poco a poco se van completando las escenas, se amplían los conflictos de los personajes, se conocen nuevos términos, nuevas expresiones... y todos terminan aprendiendo los roles de todos y se sienten ansiosos por participar. Aun los más rezagados y tímidos acaban pidiendo el papel de protagonista: "Yo lo he pedido el primero...". Así nace la práctica o método, o como decidamos llamarlo, del juego dramático en el aprendizaje del español en edades tempranas.

En definitiva, hemos comprobado que esta práctica o método colectivo de inventar y representar historietas, que más adelante describiremos paso a paso, ofrece numerosos recursos, todos ellos mágicos, para un aprendizaje del español rápido, definitivo y de calidad. Por supuesto, en la etapa de Infantil, sólo se aprende el español hablado. Pero prepara y motiva para el conocimiento y aprendizaje del código escrito. De hecho, los pequeños se entusiasman con el contenido de los libros que intuyen a través de las imágenes, los hojean, preguntan por el mensaje escrito, imaginan, crean, improvisan, sienten el deseo y la necesidad de conocer los secretos encerrados en la escritura...

En la Educación Primaria, los primeros días no tienen nada que ver con los traumas de Infantil. En esta Etapa educativa se entra de lleno en los temas desde el principio. Ya hemos dicho que el juego dramático no sólo enseña, sino que educa. No sólo es eficaz para aprender los contenidos de todas las áreas curriculares, sino para corregir defectos o vicios de comportamiento: insolidaridad, pereza, dejadez, rebeldía ante las normas, falta de higiene... Despierta de inmediato la motivación por los temas y el deseo de la interacción.

Decimos que los recursos del juego dramático son mágicos, porque hemos constatado que tienen capacidad de enganche con los niños (lenguaje gestual, canciones, elementos plásticos de la decoración, disfraces, identificación con los personajes...) y porque ofrecen la posibilidad de soñar, de explayarse, de soltar las emociones, de expresar sentimientos, de descargar y deshacerse de complejos...

Con este método se implica el niño entero... En cuerpo y alma. Pone a prueba y desarrolla todas sus posibilidades. En nuestra dilatada carrera docente hemos trabajado con todos los niveles educativos y no hemos encontrado ninguna otra práctica pedagógica que abarque tan cumplidamente todas las facetas de la personalidad ni comprometa tanto a los alumnos como lo hace el juego dramático: los motiva y los implica libre y espontáneamente.

Métodos intentados

Como hemos dicho anteriormente, desde el primer momento de nuestro contacto con la realidad de los niños marroquíes, intentamos la aplicación de varios métodos con la intención de dar con el más adecuado a su situación sociocultural y a su edad. En principio, los componentes de todo método: el componente teórico lingüístico, los contenidos de la enseñanza, los objetivos del aprendizaje y las actividades, nos ofrecían -sobre todo los dos primeros- las mismas pautas en los diferentes procesos. Sin embargo, las actividades tenían enfoques diferentes aunque los fines fueran los mismos: el aprendizaje del español.

En el método **tradicional** las actividades se orientan al aprendizaje mediante el razonamiento y la memorización de vocabulario, de reglas, de principios gramaticales, traducciones directas e inversas... Este método no nos cuadraba para niños de tres a seis años.

En el método **audio-oral**, prima también la memorización de estructuras adaptadas, de patrones modelo, de transformación de frases con elementos estructurales semejantes, la reducción de dos frases en una sola, la expansión de una frase en dos, las alusiones al contexto sociocultural y a la práctica de la vida diaria, la repetición de hábitos lingüísticos correctos, la tolerancia cero de los errores para evitar la consolidación de malos hábitos... Este método tiene muchos elementos que se adecuan a cualquier edad, sin embargo, no ofrecía, en nuestra situación, salidas significativas para la motivación, algo esencial en el proceso de enseñanza aprendizaje en las edades infantiles.

Tampoco el método **situacional** considera explícitamente estos elementos motivadores, aunque el tutor puede introducirlos libremente. El aprendizaje se basa en la inducción ya que todo debe surgir desde la práctica. Es fundamental la repetición, pero se pueden introducir otros elementos más ágiles. Son necesarios una serie de requisitos: la planificación del contenido, la experiencia del profesor, los principios científico-gramaticales... Las actividades responden al principio de exposición –práctica– consolidación – transferencia. No respondía plenamente a nuestras necesidades ni a las expectativas que de inmediato nos habíamos planteado sobre nuestros escolares.

Más cercano a nuestros planteamientos veíamos el método **comunicativo** en el que la motivación de los alumnos se considera elemento esencial. Promueve el aprendizaje individualizado y exige la implicación del alumnado en su propio proceso de aprendizaje. La motivación puede surgir tanto de los contenidos del aprendizaje como de los procedimientos para conseguir el mismo. El contexto tiene gran importancia, considerando no sólo el elemento lingüístico sino los demás elementos culturales, históricos, económicos, etc. que integran la realidad vital del alumno. Se hace hincapié en la responsabilidad de cada componente del grupo. Contiene principios de gran valor como el de la importancia dada a la función comunicativa del lenguaje, la integración de elementos extralingüísticos, la existencia de varios esquemas de aprendizaje según las maneras de aprender del alumnado... Sin embargo, no da tanta importancia al continente como al contenido. Nosotros, en cambio, consideramos que el aprendizaje de la gramática no debe dejarse para etapas posteriores, sino que debe iniciarse con la adquisición del nuevo idioma, si bien no es necesario que se imparta de manera explícita y memorística, sino práctica y sugestiva.

El método **integral** parte del anterior. Pero rechaza el eclecticismo porque lo considera falto de coherencia, aunque admite todo tipo de actividad. Y pone énfasis en el contenido del mensaje frente al de la forma. Las actividades que promueve son de carácter operativo. Es decir, lo que se aprende sirve para algo, para dar o pedir información, expresar sentimientos y emociones, exhortar, mantener el discurso, etc. Acentúa el valor de la interacción y la concienciación del estudiante sobre su responsabilidad en el proceso de su aprendizaje. Es de especial interés la autocorrección y la transferencia lingüística a situaciones semejantes.

Algunos autores como Javier Zenón y M^a José Hernández³ creen que los métodos estructurales o situacionales que promueven el aprendizaje de la gramática han cedido el paso a un aprendizaje del español planteado como cursos comunicativos. El "Enfoque comunicativo", según estos autores, tiene su origen en el **Nivel Umbral** del proyecto "Lenguas vivantes", del Consejo de Europa, 1971. El Nivel Umbral contiene un repertorio de contenidos a partir de los cuales surge la competencia lingüística comunicativa. Está orientado a prácticas de comportamientos entre los adultos de las sociedades occidentales. Los objetivos se especifican en términos de conductas observables al final de los cursos. Las unidades didácticas se articulan desde los temas expuestos en el Nivel Umbral y, desde ellos, se integran las nociones, las funciones y las formas gramaticales.

El planteamiento conduce desde el aprendizaje de la lengua al aprendizaje comunicativo. Con este proceso se dota a este tipo de enseñanza-aprendizaje de un ta-

³ ZENÓN, J. y HERNÁNDEZ, M^a J. (1990): "La enseñanza de la comunicación en la clase de español". En: *Cable, Revista de didáctica del español como Lengua Extranjera*, n^o 5 (abril, 1990).

lante práctico diferente del que caracterizaba los métodos anteriormente descritos. Hemos dicho que el Nivel Umbral está orientado a las personas adultas, sin embargo, y saltando las diferencias psicológicas de edad, de intereses y de capacidad, tiene aspectos interesantes que pueden aplicarse al aprendizaje del español en edades tempranas.

En efecto, los niños se encuentran diariamente en situaciones familiares, escolares, lúdicas, socioculturales... en las que tienen que aprender a comunicarse. Podríamos considerar este nivel como la primera grada del juego dramático, es decir, el que les ayuda a expresar sus necesidades más urgentes, pedir ayuda, manifestar deseos, etc. Sin embargo, el juego dramático no sólo pone a los niños en situación comunicativa informativa, sino que a partir de ahí surge el placer de la comunicación como expansión lúdica, como expresión de sentimientos y emociones y como el deleite metalingüístico de quien se sabe poseedor de un código estupendo y válido para expresar cualquier tipo de contenidos, juega con él y crea.

Es decir, consideramos el juego dramático más completo que otros métodos por abarcar todo tipo de situaciones, por adaptarse a las necesidades y capacidades de los alumnos de cualquier edad, por provocar en todo momento la creatividad lingüística y por conseguir los objetivos de manera placentera y motivadora.

PARTE I

MARCO TEÓRICO

1. **Maduración general del niño durante el segundo ciclo de Educación Infantil y el primer ciclo de Educación Primaria. Oportunidad del juego dramático a estas edades**

Antes de referirnos a la adquisición del lenguaje, pensamos que es útil recordar la teoría de algunos autores conocidos sobre la maduración general del niño. A nosotros estas teorías nos han servido de base para fundamentar nuestra experiencia y para convencernos -después de ver los resultados- de la oportunidad de usar una metodología basada en el juego dramático para el aprendizaje del español y para la adquisición de cualquier otro tipo de conocimientos durante el período escolar.

Aunque en nuestro planteamiento metodológico tenemos como objetivo primordial la adquisición y el afianzamiento de la competencia lingüística y más en concreto de la adquisición y uso del español en edades tempranas, vamos a presentar un cuadro panorámico del desarrollo general del niño, referido a las capacidades que habrá de desarrollar durante el período escolar, especialmente desde la Educación Infantil a la Primaria, no porque el juego dramático se ciña como metodología a estas edades, sino por concretar nuestra experiencia a un período determinado. Intentamos con esto tener presente, aunque sea a grandes rasgos, el momento madurativo en que se encuentran los niños y comprobar que, en todo momento, el juego dramático puede utilizarse como un método completo que abarca y satisface las necesidades de los pequeños en todos los ámbitos de su educación y de su personalidad.

Las capacidades en desarrollo a las que vamos a referirnos son las que proponen los documentos curriculares, es decir, las capacidades cognitivas, motrices, lingüísticas, de representación y de interacción y relación social. Por motivos de concreción, no vamos a tratar el tema desde los cero años, sino desde los tres años, en que empieza el segundo ciclo de la Educación Infantil, hasta el primer ciclo de la Educación Primaria.

Vamos a recordar siguiendo a Piaget⁴, y a otros autores⁵ que dichas capacidades no maduran aisladamente, sino de forma paralela y con influencias mutuas.

⁴ PIAGET, J. e INHELDER, B. (1973): *Psicología del niño*. Madrid: Morata.

⁵ PAPALIA, D. y WENDKOS, S. (1996): *Psicología del desarrollo de la infancia a la adolescencia*. Colombia: McGraw Hill (5ª ed.).

1.1. DESARROLLO DE LAS CAPACIDADES MÁS SIGNIFICATIVAS

El movimiento es una de las primeras necesidades del niño a cuya satisfacción tiende desde el momento de su nacimiento e incluso antes.

Cuando los pequeños inician el segundo ciclo de Educación Infantil, tienen tres años y siguen en esta etapa hasta cumplidos los seis. Es un período de suma importancia para la formación de su personalidad. Hacen avances gigantescos en el desarrollo psicomotor, cognitivo, lingüístico, en la adquisición de la autonomía personal, en la relación social, en el autoconcepto y la autoestima...

Hacia los dos años o dos años y medio, el niño pasa de una dependencia de los adultos, casi total, a una considerable autonomía respecto a la mayor parte de sus funciones: se desplaza, camina, corre, salta, controla esfínteres (por lo menos durante el día y salvo excepciones), sabe pedir lo que quiere, puede satisfacer sus necesidades primarias como comer, comunicarse, hablar, relacionarse con los demás, expresar sus intereses, oponerse a lo que no le gusta...

De tres años en adelante coordina bastante los movimientos gruesos y empieza a adquirir los finos como el dominio manual y la destreza digital. Se pone y quita el abrigo, sabe caminar despacio, deprisa, correr y pararse de repente, subir y bajar escaleras, saltar con los dos pies, hacer desplazamientos imitando animales, personas, medios de transporte, manipular juguetes, desmontarlos, hacer sencillos rompecabezas, construir torres, ensartar y enhebrar bolas gruesas, montar y desmontar piezas sencillas, abrocharse y desabrocharse los botones, envasar y trasvasar arena y agua, dibujar rayas y círculos, hacer series de dos elementos (dos colores, dos formas, dos tamaños...), agrupar objetos de acuerdo con algún criterio, descubrir ciertas cualidades de objetos, de animales, de personas, comparar propiedades en lo que conoce bien y manipula, colorear dibujos de grandes proporciones intentando no salirse de los límites, puntear siguiendo una línea, distinguir algunas formas geométricas asociadas a objetos (redondo como la mesa, cuadrado como la ventana), reconocer colores asociados igualmente a sus experiencias próximas (rojo como mi pantalón, amarillo como los limones)... Empieza a expresar y representar conceptos elementales que desarrolla sobre todo a través del juego simbólico y del juego dramático: imita los personajes de los cuentos, se disfraza con cualquier cosa para convertirse en lobo, en taxista, en brujo..., usa anímicamente los objetos, intenta inventar y dramatizar alguna historieta aunque no siempre tenga sentido...

Hacia los cuatro años, los movimientos se van haciendo más seguros, más controlados: salta hacia delante aunque se bambolea, salta sobre obstáculos poco elevados, marcha al ritmo de la música, del pandero, de palmadas, controla mejor los movimientos finos como el recortado siguiendo líneas, traza algunos dibujos muy ele-

mentales como las facciones de la cara o un rudimentario esquema corporal tipo renacuajo, dibuja algo que se parece a la forma de un coche o de un animal, va adquiriendo la noción de espacio, descubre las figuras geométricas en algunos objetos, descubre entre ellos algunas semejanzas y diferencias referidas al color, al tamaño, a la forma, al peso. Tantea nuevos movimientos y avanza en la tarea de representar personajes. Le encanta escuchar los cuentos y se apasiona por representarlos, es capaz de inventar y representar algunas historietas con sentido aunque a menudo haya que ayudarlo a buscar el final... Entre los cuatro y los cinco años ya es capaz de representar en sus dibujos escenas de su experiencia, imaginadas o conocidas a través de los cuentos y del juego dramático.

A la edad de cinco años, el niño se siente más seguro de sí mismo y conoce mejor las posibilidades de su cuerpo. Controla mejor sus movimientos gruesos en la marcha, en la carrera, en el salto, en la manipulación de objetos como la pelota, los juguetes, los aparatos de psicomotricidad: trepa, se mete en los laberintos, camina con los zancos, pasa puentes, construye túneles, lanza la pelota con aceptable acierto, lanza el disco aunque sin precisión... Avanza igualmente en el control de los movimientos finos: coge correctamente las ceras, el lápiz, el pincel; traza líneas verticales, horizontales y diagonales; representa la figura humana, algunos animales... Se define su lateralidad y empieza a reconocer la parte derecha y la izquierda de su cuerpo... y, dependiendo de su desarrollo cognitivo y lingüístico, empieza a representarse y a representar conceptos relativos a sus experiencias: dramatiza los juegos, inventa personajes y diálogos, expresa los propios sentimientos e interpreta los sentimientos de los personajes que crea o que imita en el juego...

Es muy probable que a esta edad, e incluso antes, dependiendo en gran medida de la motivación y atención que reciba, se despierte en él el deseo de aprender a leer para conocer lo que dicen los libros de cuentos, de aventuras, de oficios, de descubrimientos, de experiencias e inventos... y empiece a no sentirse satisfecho con lo que intuye a través de las imágenes e ilustraciones: quiere aprender a leer. En este sentido es sumamente importante descubrir el momento crítico madurativo para el aprendizaje de la lectura. Será bastante más fácil y placentero dicho aprendizaje en ese momento que antes o después del mismo.

Entre los seis y los siete años se da un gran paso en el desarrollo de la masa cerebral. Su peso se aproxima al que conseguirá cuando el sujeto llegue a la adultez. A pesar de ello, no todas sus partes maduran por igual, sino que habrá que esperar hasta los doce o catorce años para conseguir un desarrollo más completo.

El salto madurativo a esta edad se refleja en el **avance cognitivo y perceptivo**. Se va afianzando y ampliando la noción de **espacio y de tiempo**. Se llega a una buena coordinación de movimientos finos que, junto al desarrollo de la noción espacial,

hace posible la representación gráfica de conceptos, de personajes e incluso de hechos y de sentimientos: paisajes con sol, con lluvia, personajes alegres, tristes, enfadados, palacios suntuosos de reyes y gente poderosa, chozas de pastores y humildes casitas, combinaciones de objetos en los dibujos con personas y animales... El desarrollo cognitivo lleva a la curiosidad y al deseo de saber lo que ocurre a su alrededor y a investigar lo que hacen los personajes de los cuentos e historias, sobre todo si se trata de sus personajes favoritos. Esta maduración, junto al control de los movimientos finos y a la coordinación óculo-manual, lleva al niño a la adquisición de la lectoescritura. La manipulación de los objetos, las seriaciones, el juego simbólico, los grupos y subgrupos para las distintas actividades y juegos... le ayudan a tomar contacto con la realidad y a reflexionar sobre las propias experiencias: se cuentan y recuentan las cosas, se agrupan, se rectifican las operaciones y se subsanan los errores, es decir, el niño adquiere poco a poco la noción de número, de cantidad, de unidad, de pluralidad...

Siguiendo la teoría piagetiana, los niños de segundo ciclo de la Educación Infantil y primer ciclo de la Educación Primaria, es decir, los comprendidos entre los tres/cuatro y los siete/ocho años, se encuentran de lleno en la etapa **preoperacional** del **pensamiento intuitivo**. Al final de dicha etapa se irá pasando (desde las **operaciones concretas** de los siete años a los once aproximadamente), a mayores abstracciones, hasta llegar a la edad de las **operaciones formales**. Para Piaget, la **operación** es un acto mental de reflexión, pero hay que tener en cuenta, según el mismo autor, que las operaciones que se realizan hasta el final de la etapa son sólo concretas, es decir, referidas a los objetos que se manipulan o a las experiencias reales que viven los niños. La capacidad cognitiva no se desarrolla al margen del resto de las capacidades, sino conjuntamente, sirviéndose de sus aportaciones y ejerciendo su influjo en el desarrollo de las demás.

Una de las funciones o capacidades más importantes que va apareciendo progresivamente en este período es la de la **representación y la evocación**. Por ella el niño puede pensar y referirse a momentos no presentes. En los primeros años de este período, llamados preconceptuales -hasta los cuatro, más o menos- aparece el **pensamiento simbólico** basado en la capacidad representativa que hace posible la interpretación y uso de los signos y los símbolos.

A partir de los dos años aproximadamente y gracias al desarrollo de la función simbólica, va a ocurrir lo más sorprendente y fascinante, a nuestro entender, de toda la infancia y probablemente de toda la vida del ser humano: **la adquisición del lenguaje**. Debido al lenguaje el niño va a experimentar un cambio espectacular, tanto en lo referido a las capacidades cognitivas como a las **relaciones sociales**. Poco a poco y reforzado por la interacción va a ir aclarando sus experiencias y **avanzando hacia un pensamiento propio intuitivo y conceptual**.

La manifestación más amplia del predominio del símbolo se da -además de su uso constante en la práctica lingüística- en el juego simbólico, en la expresión plástica y, desde luego, en el juego dramático, donde el lenguaje y la representación de experiencias reales o de hechos evocados o imaginados se unen en una sola secuencia vital de creatividad, de deleite y de motivación. Con el juego dramático, el pequeño avanza en sus procesos mentales. No tiene necesidad de encontrarse en cada una de las situaciones reales para resolver los problemas, sino que sirviéndose de símbolos, adapta sus comportamientos a las necesidades que le brinden las acciones: usa objetos con funciones imaginadas, se identifica con cualquier tipo de personajes, imita sus gestos y movimientos, acomoda su voz, tantea soluciones, aplica normas, descubre estrategias, se sirve de recursos, es decir, generaliza y conforma su pensamiento y su conducta de acuerdo a la realidad que va descubriendo.

Otra característica de esta etapa es el **sentimiento egocéntrico** que puede perdurar hasta los siete u ocho años. El niño es el centro del universo y cree que todo está ordenado en función de él mismo. No piensa que existen los pensamientos o los sentimientos de los demás, sino que todo converge hacia su yo. Si algo debe cambiar o modificarse es lo que no cuadra con sus propias apetencias. En los primeros años del período preoperacional, este sentimiento es aprovechado por el juego dramático para dar ocasión al niño de aclararse respecto a su propia identidad, descubrir sus potencialidades, adquirir confianza en sí mismo y favorecer su autoestima.

Sin embargo, a medida que se va ejercitando en la interacción, se intensifican las relaciones con los demás y nace el deseo de **participar en las experiencias de y con los demás**: juegos y actividades colectivas, expresión de los propios sentimientos, manifestación de las propias opiniones, deseo de ser escuchado, crítica de lo que hacen o dicen los otros, interés por los cuentos, gusto por crear historietas y fantasías, por meterse en la piel de otro interpretando personajes reales o imaginarios... Poco a poco se da cuenta de que **pertenece a un grupo** con el que siente la necesidad y el placer de relacionarse, experimenta que la convivencia responde a una tendencia suya, a un instinto profundo (del que aún no es consciente) que debe satisfacer, pero que también exige renunciaciones y adecuaciones a los intereses de los otros. Con el juego dramático, **el paso del egocentrismo al sentimiento de grupo y de pertenencia a una colectividad** se da de una manera natural, lúdica y divertida, mediante la cual pueden conseguirse numerosos aprendizajes escolares o no. La interacción despeja el conocimiento de los demás: los otros también tienen sentimientos, deseos, opiniones, iniciativas... Es un momento muy aprovechable para la educación en valores: aportación mutua, colaboración, ayuda, escucha...

El **interés por el conocimiento del medio**, ya sea que lo intente descubrir solo, como al principio, ya sea en compañía de los demás niños, le impulsa a la realiza-

ción de numerosas experiencias que pueden ser adecuadamente atendidas mediante el juego dramático, bien provocándolas, bien encauzándolas a través del mismo. Es decir, mediante el juego dramático el niño conoce la realidad: participa en situaciones reales o irreales, verosímiles o inverosímiles, crea o revive personajes, soluciona problemas, conoce paisajes, gentes, costumbres, inventa hechos, los dramatiza, se ejercita en un lenguaje vivo oral y corporal cargado de intencionalidad, de fuerza, de sentimiento..., desarrolla las habilidades sociales indispensables para relacionarse con los demás componentes del grupo y conseguir sus objetivos respecto a ellos: ser escuchado, convencerlos, entender lo que dicen... Así aprende él mismo a escuchar, a pensar y reflexionar, a expresarse, a superarse y a vencer obstáculos, a servirse de materiales (a veces los más impensados) para conseguir identificarse más con su papel y situarse adecuadamente en el rol que representa... A través de todo este entramado, el pequeño no sólo va conociendo el entorno, sino también las situaciones específicas de las personas y de los objetos en el mismo.

Otras veces se sigue el proceso inverso, es decir, no se sirve del juego dramático para conocer la realidad sino que se sirve de la realidad para desarrollar el juego dramático, pues este tipo de juegos le resulta placentero. Todo le sirve de excusa para "jugar a ser...": aporta materiales ajenos al centro, investiga y busca información en los distintos ambientes (familiares, amigos, conocidos de los padres), manipula y observa los recursos escolares como libros de historias, de oficios, de experimentos, vídeos, láminas, puzzles, imágenes y fotos, telas, materiales recogidos en las excursiones y en los lugares más inverosímiles... y sus hallazgos son pretextos para inventar historias o para representar las que ya conoce. En cualquier caso, el juego dramático es una ventana abierta al mundo por la que el niño se asoma, conoce la realidad y se sumerge en ella.

1.2. EL LENGUAJE INFANTIL. SU ADQUISICIÓN Y SUS CARACTERÍSTICAS MÁS GENERALES

Para Martinet⁶, la adquisición del lenguaje por parte del niño es el desarrollo y progresivo dominio del conjunto de procesos que permiten el manejo del mismo.

El tiempo que emplea el niño para adquirir un sistema tan complejo como el lingüístico es sorprendentemente corto. En este proceso, según Slama-Cazacu (1978), empieza imitando ciertos fonemas globales y analizándolos de manera rudimentaria, hasta que termina en un análisis finamente diferenciado. Mientras tanto, según

⁶ MARTINET, A. (1976): *La lingüística*. Barcelona: Anagrama, p.11 y ss.

Slama, se expresa incorrectamente, las generalizaciones son superficiales y comete descuidos de orden sintáctico.

La adquisición del lenguaje supone para **el niño** el inicio de los grandes cambios que se van a producir en su proceso cognitivo y en las relaciones que va a establecer tanto con las personas de su entorno como con el medio en que se desenvuelve. Para nosotros es misteriosa y sorprendente la rapidez y la seguridad con que un niño llega a dominar el código lingüístico de su comunidad, el de la llamada lengua materna. Hemos avanzado ya que la capacidad lingüística se desarrolla gracias a una posibilidad superior de simbolización y de utilización de una "señal", un signo, como reemplazante de un objeto o de un hecho. Durante el período de la adquisición del lenguaje, el niño está en la etapa preoperatoria seguida de la de las operaciones concretas. Sin embargo, el reemplazo de un objeto o hecho concreto por un signo, se realiza en el plano de la abstracción, aunque el signo también se considere concreto por su revestimiento o envoltura material. El signo en el lenguaje, como dice también Slama, con palabras de Pavlov, únicamente posee valor porque es recibido como "señal de otras señales". Su empleo demuestra que el hombre tiene la posibilidad, no compartida por otros animales, de desvincularse del presente concreto y de sí mismo y de situarse por encima del tiempo y del espacio.

El niño va adquiriendo paulatinamente las peculiaridades fonéticas. En el primer año de la vida, la adquisición del lenguaje se caracteriza por la emisión de un gran número de sonidos diferentes, pero emitidos caprichosamente, ajenos a cualquier intención fonológica o de estructura sintáctica o morfológica. En efecto, cuando el niño aprende las estructuras, parece, según Martinet, como si tuviera que volver a aprender los movimientos articulatorios que anteriormente pronunciaba con espontaneidad, hasta que los acopla correctamente en el conjunto del sistema. Sea como fuere, a los tres/cuatro años, los niños emiten mayoritariamente los sonidos de su lengua e intuyen los rasgos distintivos de los mismos.

A esta edad, el niño ha conseguido la total discriminación vocálica de su lengua, incluido el matiz de la mayor o menor apertura: en los niños árabes, por ejemplo, la matización de la **e** entre **a/e**, por una parte y entre **e/i**, por otra. Los fonemas consonánticos se resisten algo más que los vocálicos, pero, en general, no por la imposibilidad de articularlos ya que desde muy temprano el niño demuestra haberlos conseguido, sino por la dificultad de aplicarlos todos debidamente en el lugar que les corresponde dentro del código. En cualquier caso, la mayoría de los niños a esta edad saben ya discriminarlos y utilizarlos con seguridad. Hay siempre excepciones, respecto a niños o respecto a fonemas que se resisten más que otros, como es el caso de /r/ o de /rr/, o de la utilización de /s/ por /z/ o viceversa. En la adquisición de una articulación correcta influye considerablemente la atención que se preste al niño y el ambiente sociocultural en que se desarrolle.

Para M^a Pilar Oñate⁷, este período se caracteriza por un intenso desarrollo de la comunicación. El lenguaje interior se acrecienta con la adquisición de nuevos símbolos que sirven al niño para aumentar la comunicación consigo mismo y con los otros. Gracias al desarrollo de la capacidad lingüística, se van a desarrollar poderosamente, además de las capacidades cognitivas, las relaciones sociales. El lenguaje tiene una finalidad social y recibe al mismo tiempo el influjo de la sociedad.

Según Jakobson, citado por Martinet, el niño aprende los rasgos distintivos del sistema fonológico con cierto orden. Primeramente se adquieren los sonidos vocálicos mínimos (a,i,u), junto con una primera oposición consonántica nasal/oral, seguida de una segunda oposición labial/dental: p-t, m-n. Para Jakobson, las consonantes adquieren valor de fonema antes que las vocales. Según él, este orden es universal y constante en las lenguas conocidas.

Sigue diciendo Martinet que la adquisición del vocabulario va paralela a la aceleración del crecimiento: en el primer año, el niño utiliza algunos términos lingüísticos; a los dos años, más de doscientos; a los cuatro, más de mil y a los siete más de veinte mil. De todas maneras, existen muchas diferencias entre los términos comprendidos y los usados por unos **niños u otros**. Oñate y Valencia⁸ distinguen entre vocabulario oído y vocabulario hablado. Distinguen entre léxico potencial de comprensión (el niño puede comprender más de lo que es capaz de expresar) y léxico potencial de expresión (conjunto de términos que es capaz de utilizar para expresarse). La mayoría de los autores coinciden en esta afirmación. Está claro que el niño entiende muchas más palabras relacionadas con su entorno que las que utiliza en sus expresiones. Sin embargo, no se sabe mucho acerca de cómo entiende dichos términos o cómo usa las frases o expresiones hechas (giros, locuciones, perífrasis...) propias de cada lengua. Lo que parece evidente es que el niño aprende de forma globalizada de acuerdo con su pensamiento sincrético, y que lo que mejor y con mayor rapidez asimila es lo que está relacionado con sus intereses y con sus vinculaciones afectivas.

En la medida en que aumenta el vocabulario, va apareciendo una mayor precisión en la pronunciación de las palabras y en la adecuación de las mismas al contexto. Entre los cuatro y cinco años se han dado en el niño, generalmente y salvo alguna posible anomalía o patología, la mayoría de los procesos de discriminación auditiva y articularia, siempre influidos por el modelo lingüístico al que está expuesto.

⁷ OÑATE, M. P. (2000): *Psicología del ciclo vital*. Madrid: Edit. CCS, p. 186 y ss.

⁸ OÑATE, M.P. y VALENCIA, M.D. (1988): *Balcón (Guía didáctica)*. Madrid: S.M.

Dependiendo también del proceso madurativo general, del progreso cognitivo y de la influencia del medio, el niño va a ir distinguiendo la precisión semántica de los términos que utiliza. Para algunos autores el significado de las palabras en los pequeños es bastante difuso. Toma concreción según la situación particular en que se encuentren, las acciones que realicen y las personas con quienes se relacionen en el momento del uso. La precisión semántica depende igualmente de la cantidad de vocabulario que posean y de la capacidad que tengan en el manejo de las estructuras gramaticales.

El desarrollo de la sintaxis parece que está relacionado con la complejidad de las estructuras. En un primer momento, aparecen las llamadas palabras-frase, pero hacia los dos años, el niño usa dos o más palabras en cada enunciado y hacia los tres años, emplea frases estructuradas más largas y complejas. Según los investigadores, entre los dos y los tres años, los términos por frase se duplican pasando de dos a cuatro. Los investigadores tradicionales refieren que, en los inicios de la adquisición del lenguaje, los términos utilizados son los sustantivos y los verbos pasando después a completarlos sucesivamente con adjetivos, adverbios y términos de relación.

La situación de las palabras en las frases está relacionada con la importancia que las mismas tengan para el niño en cada momento. Es decir, la colocación es enfática y el primer término que pone en la estructura suele ser el de mayor vínculo afectivo para él. Las palabras nuevas cuyo significado aún no conoce o no ha asimilado las deja para el final. Otra característica es que las palabras que usa son concretas, es decir, están relacionadas con las acciones que realiza frecuentemente o con los objetos que manipula, con las propiedades físicas de los mismos o con la utilización que hace de ellos. Igualmente las definiciones las relaciona con el uso de las cosas. Hacia los tres años, sigue Martinet, el niño se inicia en el control de la concordancia. Primeramente intuye las relaciones morfológicas entre nombre y adjetivo y posteriormente las del nombre (sea sujeto o predicado) y el verbo.

El modo en que el niño aprende la sintaxis es objeto de estudio de lingüistas, psicolingüistas, sociolingüistas, etc. Todos coinciden en reconocer la simplicidad de las construcciones del primer período lingüístico del pequeño, las generalizaciones sin criterios serios, y el empleo de las mismas reglas para situaciones diferentes. Sólo con la práctica se irá dando cuenta de los “errores” y adaptándose a la normativa. Hacia los tres/cuatro años, aun los niños más abandonados socioculturalmente, se encuentran en posesión del sistema fonológico de su entorno (teniendo en cuenta las dificultades articulatorias propias de la edad y las excepciones y patologías) y de las reglas sintácticas básicas de su lengua. Según nuestra práctica docente y nuestras observaciones sobre el lenguaje infantil, estamos de acuerdo con la autora M. P. Oñate cuando dice que el niño de esta edad adquiere la habilidad de incluir una frase en otra para formar otras más complejas, que utiliza oraciones simples como comple-

mentos de otras, que empieza pronto a utilizar las oraciones subordinadas relativas, los adverbios de tiempo y las proposiciones circunstanciales. Hacia los cinco años, según Monfort y Juárez⁹, el niño emplea correctamente relativos y conjunciones, pronombres posesivos y tiempos principales, incluso el condicional. Desde los seis/siete años, el desarrollo sintáctico continúa de manera habitual, con dos períodos especiales de crecimiento: el de los seis y el de los once años, paralelos al crecimiento cognitivo.

Para los estudiosos tradicionalistas, en una primera fase el niño adquiere el lenguaje por imitación y de manera globalizada, a la que sigue otro período de análisis que culmina con el conocimiento y discriminación de todos los elementos.

Una opinión generalizada es que la adquisición del lenguaje no se limita a la simple imitación del adulto apoyada por estímulos, por refuerzos, por modelos... Tampoco sigue siempre, aunque sea progresivo, un camino lineal de lo más simple a lo más complejo o de lo más frecuente a lo más raro. En este caso, como observa Dannequin¹⁰, los artículos, los pronombres personales, etc., que el niño oye continuamente desde su nacimiento, aparecerían desde el principio y de manera copiosa en las primeras frases. En cambio, sabemos que el niño construye los primeros enunciados con una sola palabra -palabra-frase-, para seguir después con dos o con tres, de manera yuxtapuesta y sin indicación de otras particularidades lingüísticas, sino más bien según un sistema propio que no es necesariamente la simplificación del lenguaje adulto. Frente a la teoría de la imitación están las teorías innatistas que creen, a partir de Chomski, que el niño nace ya con un dispositivo especial, una tendencia o facultad específica que le llevará de manera natural a la adquisición del lenguaje.

Otros autores como Piaget y sus seguidores relacionan la adquisición del lenguaje con el desarrollo intelectual. Alguien busca un denominador común entre las lenguas existentes: La Gramática Universal de los chomskianos a la que tendrían acceso los hablantes nativos de cualquier lengua y, quizá, los que adquieren una segunda lengua y los bilingües. Se trata de una dotación genética o principios lingüísticos innatos propios de la especie humana. También se habla de los universales lingüísticos o complejo de relaciones simples comunes a todas las lenguas¹¹. Tales relaciones pertenecerían tanto a las incipientes adquisiciones del lenguaje infantil como a las propiedades más estables.

⁹ MONFORT, M. y JUÁREZ, A. (1987): *El niño que habla*. Madrid: CEPE.

¹⁰ Cfr. DANNEQUIN, C. (1982): "Acquisition de la langue maternelle...". En: GALISSON, R.: *D'autres voies pour la didactique des langues étrangères*. Paris: Hatier.

¹¹ JAKOBSON, R. (1985): "Lingüística y poética". En: *Ensayos de lingüística general*. Barcelona: Planeta-Agostini.

Muchos biolingüistas y generativistas, como Piatelli-Palmerini¹², citado por Juana M. Liceras¹³, creen que la adquisición del lenguaje y la generación innovadora están relacionadas con un proceso de selección. Esta autora interpreta a Piatelli-Palmerini diciendo que la selección se produce de forma interna; el pequeño está genéticamente dotado con todas las opciones posibles, pero en la práctica sólo activa aquellas que le van a servir para constituir su lengua materna. Dicho proceso se realiza mediante contacto directo con el medio. El innatismo y el selectivismo son compatibles; nuestra dotación genética hace necesario que todas las lenguas existentes o potenciales estén contenidas en nuestra herencia biológica. Después vendrá la selección de acuerdo con el ambiente en que el niño de desarrolle; pero dicha dotación es la responsable del "crecimiento biológico" del lenguaje que "crece" paralelo al desarrollo biológico general, hasta conseguir el total dominio lingüístico. Después, se detiene, más o menos, aunque el desarrollo general continúe su proceso de maduración. Además dicha dotación lleva implícita la capacidad creadora del lenguaje, debido a que el niño hace su propia representación del medio. Karmiloff-Smith (1992-1994), citada igualmente por Liceras, dice que se apropia del medio a través del lenguaje, crea una primera representación y vuelve a apropiarse de ella de manera recurrente, formando subcategorías. Según dicha autora, el niño no siempre es consciente de acceder a estos niveles de representación mental que él mismo ha creado.

Los psicolingüistas hablan de la adquisición de categorías sustantivas y de categorías funcionales. Bickerton, citado también por Liceras¹⁴, da tanta importancia a las categorías funcionales que afirma que sólo cuando han llegado a formar parte de nuestra dotación genética, el lenguaje humano se ha diferenciado del de los simios. Cree incluso que la protolengua, la anterior a la del *homo sapiens*, sólo contaba con las categorías sustantivas (nombre, verbo, adjetivo y, quizás, adverbio). Las categorías sustantivas constituirían el módulo conceptual, mientras las funcionales serían computacionales. Estas últimas (flexiones y auxiliares de verbos, determinantes, concordancias, nexos, elementos de comparación, propiedades gramaticales...) son tan importantes que no se pueden alterar sin cambiar totalmente la fisonomía y la estructura de una lengua. No tienen propiedades de selección semántica, pero tienen propiedades de selección gramatical, (número, género, persona), categorial (sustantivos, adjetivos...) y morfológica (ligándose a las propias selecciones que se han realizado con anterioridad). Las categorías funcionales serían tales que a ellas se atribuirían las diferencias existentes entre todas las lenguas del mundo.

La mayoría de los estudiosos coinciden en acentuar la importancia que ejerce en la adquisición de la lengua, de la sintaxis, etc., el medio sociocultural y las diferencias

¹² PIATELLI-PALMERINI, M. (1989): "Evolution, selection and cognition: from 'learning' to 'parameter-setting' in biology and the study of language". En: *Cognition*, 31, p. 1-44.

¹³ LICERAS, J. M. (1996): *La adquisición de las lenguas segundas y la Gramática Universal*. Madrid: Síntesis.

¹⁴ BICKERTON, D. (1990): *Language and species*. Chicago: The University of Chicago Press.

individuales. En los largos años de experiencia con aprendices españoles y extranjeros hemos podido comprobar la influencia del ambiente cultural y lingüístico en el desarrollo sintáctico. Los niños y niñas que se desarrollan en un medio culturalmente elevado, por lo general, muestran un mayor dominio en todos los niveles lingüísticos: adquisición de vocabulario, empleo adecuado del mismo, autocorrección temprana de las estructuras según los referentes lingüísticos que se le ofrecen, manejo en el uso de las reglas, claridad en las preguntas y respuestas, complejidad de las frases, intuiciones y creatividad lingüística (ligada casi siempre a la mayor motivación por el saber y a la mayor información que le proporciona su ambiente), entusiasmo por la superación... Incluso en la pragmática se notan las diferencias: gestos, dominio de la voz, fuerza para convencer, seguridad en sí mismos, intensidad expresiva... frente a la desconfianza, pobreza lingüística y timidez que ofrecen, en general, los pertenecientes a ambientes socioculturalmente pobres.

En este sentido, hemos notado que la metodología basada en el juego dramático resulta altamente compensatoria pues empieza motivando por igual tanto a unos como a otros, y despierta, también en todos, el interés por la participación en las representaciones e interpretaciones de personajes, por la producción de las actuaciones, por avivar la curiosidad hacia hechos y acontecimientos diversos, por esperar los desenlaces, por explayarse y desinhibirse con el humor, por entusiasmarse con las creaciones de historias representables, por crear actitudes de escucha, por poner atención en las propias intervenciones: pronunciación, gestos, entonación...

2. El aprendizaje del español en edades tempranas

De lo anteriormente expuesto, podríamos deducir que el lenguaje, más que aprenderlo, se construye. Según Dannequin, ya citado, el niño capta los modelos lingüísticos de la sociedad en que vive y con ellos elabora un sistema propio de reglas abstractas que le permiten descifrar los mensajes recibidos e incluso inventar nuevas producciones según las leyes del sistema.

Galisson habla de las reglas que rigen las conversaciones de los niños cuando no están dirigidos por los adultos. Cómo encuentran la manera de entrar en el discurso del grupo, de pedir la palabra o de imponerse a la palabra de los demás. Estas reglas, según él, por las que se organizan los cambios comunicativos, verbales o no verbales, no son iguales para todas las civilizaciones; incluso varían dependiendo del momento, del lugar o de las personas de quienes se trate. Lo que Galisson piensa es que la didáctica de las lenguas segundas no debe ser insensible a este tipo de hechos.

De estos supuestos, se puede sacar consecuencias prácticas para la enseñanza del español en edades tempranas. Es evidente que la adquisición de una segunda lengua

no es igual que la de la primera. Sin embargo, la edad con la que trabajamos nos parece apropiada, aunque existan teorías u opiniones que no la consideren como la mejor. De una parte, el niño de dos/tres/cuatro años está muy cerca de la etapa en que ha adquirido su lengua materna y, de otra, la plasticidad de su sistema nervioso se muestra propicia -diríamos como cera blanda- para las intervenciones de tipo lingüístico que se le pueden ofrecer desde un ambiente institucional o no. El niño de esta edad todo lo capta, ya que sus capacidades perceptivas se encuentran en un momento favorable de desarrollo, y -aunque después tenga que seleccionar y refundirlo todo según sus posibilidades cognitivas, sus capacidades de representación y de simbolización y su propio ritmo vital, etc.- lo captado no cae en el vacío, sino que lo elabora y reelabora, consciente o inconscientemente, encajándolo en estructuras que él mismo forja de acuerdo con el nuevo sistema. Esto se realiza de manera paulatina, recurriendo a menudo a estructuras de su primera lengua y adaptándolas como puede a las de la segunda. Se trata de un primer período de titubeo o inseguridad más largo que el que se daba en la adquisición de la primera lengua, ya que no se cuenta con el tipo de intuiciones con que se contaba en el caso de esta última. Para los psicolingüistas, el caso de adquisición de la segunda lengua difiere del caso de la primera ya que el niño no adquiere el lenguaje ni tampoco le viene dado del exterior, sino que, al igual que sucede con los órganos -como comenta Liceras-, éste "le crece", y "no se puede crecer dos veces".

Sea como fuere, creemos que el ambiente es aún más importante para el aprendizaje de una segunda lengua que en el caso de la primera. La adquisición de la primera se realiza aun sin proponerse objetivos especiales, basta que el niño o la niña se encuentre en un ambiente normal -o incluso mínimo- de comunicación. No importa el mayor o menor grado de instrucción o las condiciones sociales favorables o no... Hacia los tres años, la mayoría de los niños o niñas están en posesión de las reglas básicas de su sistema lingüístico, tanto en el nivel fonético/fonológico -aunque puedan existir incluso problemas articulatorios, etc.- como en el nivel sintáctico o el semántico. En el caso de la segunda, aun admitiendo que el lenguaje se construye, creemos que, como en otros campos del saber, el aprendizaje juega un papel primordial, que el niño capta la fonética, la sintaxis, etc., de los modelos lingüísticos que se le ofrecen y cuanto más selecta sea la entrada de los datos recibidos (el *input*), tanto más se favorecerá la adquisición y la producción.

Pensamos que a esta edad la adquisición de la segunda lengua puede seguir, en cierto modo, los pasos de la primera. Por supuesto que el niño no va a empezar con balbuceos ni aprendiendo la fonética que ya posee en gran parte. Pero si proporcionamos un ambiente adecuado, en el que la nueva lengua en proceso de adquisición esté en todo momento vinculada a la vivencia y a la experimentación en las diferentes situaciones que ofrece la jornada, tanto de juego como de satisfacción de las necesidades primarias o no, el aprendizaje y la adquisición resultan sencillamente

naturales. El niño construye la nueva lengua poco a poco a medida que percibe y asimila los referentes a los que está expuesto. De hecho, la experiencia nos muestra que en este ambiente, los pequeños nos sorprenden con la utilización de elementos lingüísticos, pragmáticos y sociales, pertenecientes a la nueva lengua. No sabemos si los adquieren o es que reactivan con relativa facilidad y rapidez los mecanismos de producción que funcionaban en la adquisición de la primera lengua. Pero de hecho los utilizan. Pensamos que si están en situación de manejar recursos pragmáticos, es porque con anterioridad han adquirido los elementos gramaticales básicos del nuevo sistema. Por eso, creemos que si reproducimos un ambiente próximo al familiar de la primera lengua -recreado en el aula- que satisfaga las necesidades y solucione los problemas que el niño se plantea a lo largo de la jornada, el pequeño se sentirá libre y abierto para recibir todos los datos (el *input*) que su estado preceptivo le permite. De ahí la importancia de proporcionar numerosas ocasiones de actuación vivencial, en las que la segunda lengua en estado de adquisición le sea ofrecida con riqueza, amenidad y total corrección, teniendo en cuenta, desde luego, las posibilidades lingüísticas de la edad, las preferencias, los intereses, las diferencias individuales, las situaciones particulares... También nos dice la experiencia que los niños que oyen habitualmente una segunda lengua expresada con corrección, fácilmente la interiorizan y la expresan de igual manera, aflorando, además, numerosos casos de creatividad. Por el contrario, los que no tienen esta posibilidad tardan más en conseguir la competencia, si es que llegan a adquirirla alguna vez.

De ahí la importancia -y está en nuestra mano- de ofrecer un ambiente rico, atractivo, interesante y de aprovechar las ocasiones que brindan las características de la edad y las exigencias del momento evolutivo: magia del pensamiento simbólico que les hace volar en el espacio y en el tiempo, transformar objetos y convertirse en otros seres; necesidad de explorar el ambiente que les proporciona el gusto por la aventura, por lo desconocido; sentimiento egocéntrico que les hace sentirse protagonistas en el juego y en la realidad vital de cualquier momento; necesidad de relación social que los impulsa a la comunicación con los demás, a intercambiar información, a entablar diálogos, a compartir experiencias; hallazgo sorpresivo de un sistema de comunicación oral, el lingüístico, que les da la oportunidad de disfrutar con ensayos y tanteos y que los motiva a superar sus propias posibilidades articulatorias, expresivas, pragmáticas: trabalenguas, adivinanzas, canciones, imitaciones de voces, monólogos y diálogos, payasadas y “humor lingüístico” (pedorretas, modulaciones de voz, onomatopeyas, gritos, susurros, carcajadas, sonrisas, gruñidos, invención de palabras, rimas divertidas...); realidad del desarrollo motor que implica la necesidad de movimiento y de juego; sentimiento e instinto del propio afianzamiento y de la propia integración en el grupo, deseo de reconocimiento y aprecio por parte de los demás, de que lo tengan en cuenta, lo escuchan y comprueben sus proezas...

Observando estas realidades podemos aprovechar la circunstancia psicológica, intelectual, física, afectiva... de cada momento para aplicar una metodología que encaje de lleno con las necesidades evolutivas. La práctica nos ha venido a demostrar que la que hemos aplicado basada en el juego dramático aporta todos los elementos necesarios favorecedores tanto del desarrollo global como del lingüístico en particular, y atiende, al mismo tiempo, a las peculiaridades de cada ámbito de la personalidad, de la educación y de cualquier tipo de enseñanza y de aprendizaje.

De acuerdo con el aprendizaje constructivo, creemos que un “aprendizaje natural” debe ir por pasos (como la naturaleza, que no da saltos, pero tampoco se para) y no obligar al niño a tomar más alimento del que pueda digerir. Es decir, hay que apoyarse siempre en los conocimientos previos, en lo que ya sabe, y dosificar lo nuevo de manera que no se frustre por no alcanzar a comprenderlo, ni se aburra por ser algo demasiado trillado y conocido.

En el modo de ofrecer los nuevos conocimientos puede que se encuentre la clave para que el niño los aprehenda y los integre en su bagaje cognitivo. En nuestro caso, partimos de cero en lo que se refiere a conocimientos del español. Los niños entran en el Centro, en general, a los tres años con una lengua materna de estructura muy distinta a la de la lengua española. No tenemos conocimientos lingüísticos previos del español en que apoyarnos. Sin embargo, el niño posee ya un considerable conocimiento del mundo que le rodea, un sistema perceptivo desarrollado según su edad y otros lenguajes como el corporal. Nos parece bien hacer alusión a este último porque cuando se arranca a un pequeño del seno materno y familiar y se le coloca en un ambiente desconocido y extraño para él, con personas que nunca ha visto y que ni siquiera hablan su propia lengua, de lo que más necesidad tiene es de cariño, de alguien y de algo que le infunda confianza y serenidad. Y las caricias y el amor son lenguajes universales. Sentada esta base, es decir, creado el clima de afecto, seguridad y confianza, estamos en disposición de conocer o de intuir los saberes que posee el niño en los diferentes ámbitos del conocimiento, del comportamiento..., aunque ajenos, por supuesto, al conocimiento de la lengua española. En este momento entra de lleno el uso del lenguaje corporal y de todos los recursos expresivos de la persona que esté al frente del grupo.

En principio, podría pensarse que este tipo de lenguajes, como el corporal, no está directamente vinculado a la adquisición de la segunda lengua. Sin embargo, en la práctica, vemos que resulta tan necesario para el profesor como para los alumnos. A través del lenguaje del cuerpo el maestro empieza a penetrar en el alma de los pequeños. Les motiva atrayendo su atención con la magia de su voz y de sus movimientos: se convierte en mamá que acuna al bebé, en payaso que les hace reír, en gallinita que cobija a sus polluelos, en ciclista que gana o pierde la carrera, en piloto que surca los cielos, en árbol, en animal, en barco... En cada caso la voz y la pala-

bra se unen a lo que dan a entender los gestos, los dibujos... Los niños no entienden la lengua, pero pronto empezarán a asociar los gestos y movimientos lúdicos del adulto con lo que pronuncia, canta, susurra...

El lenguaje corporal, en nuestro caso, es insustituible para aproximar al niño y al maestro y encontrar el punto de fusión y de complicidad ideal para que se produzca el milagro, no sólo de la amistad, sino del abandono del niño en brazos de su tutor, de una persona que poco antes le resultaba rara y extraña. Y es que el lenguaje corporal puede llegar donde no llega la palabra. Incluso cuando ya ésta se posee (pueden ser concomitantes), es posible reforzarla ayudando a la semántica y a la pragmática. Sin gestos, la comunicación es mucho más pobre que con ellos. Privar al lenguaje oral del corporal sería como intentar una comunicación despersonalizada, sin alma y fuera del espacio. El lenguaje corporal facilita la intensidad del mensaje del emisor y aumenta los canales de recepción del oyente. Cuando la voz se combina con los gestos, se capta completamente la intencionalidad y se eliminan ambigüedades. El lenguaje corporal está a su vez en la base de la interacción que es igualmente tan necesaria para el desarrollo cognitivo en general y sobre todo para el lingüístico. Pensamos que la didáctica de una segunda lengua no puede prescindir del lenguaje corporal. Con el juego dramático este recurso viene potenciado por la exigencia de la expresión y de la interpretación de los personajes, la identificación con los mismos, la recreación de la realidad y el aprovechamiento del vuelo fantástico de los niños. Mediante el juego dramático el niño se desinhibe y se abre a los demás, vive aventuras, experimenta vivencias, expresa sus propios sentimientos o los de los personajes que interpreta, se divierte, se afianza, se supera, se corrige, siente la satisfacción de ampliar cada vez más sus propios límites y sus posibilidades de comunicación...

Otro gran recurso, que entendemos dentro del lenguaje corporal, son los dibujos grandes y dinámicos en la pizarra, siempre acompañados de risas, lloros, muecas, gestos, onomatopeyas, voces de personajes, rituales... Por ejemplo, en el cuento del beduino, mientras se dibuja el personaje en la pizarra -a grandes rasgos y con rapidez para mantener y avivar la atención de los niños- se hace el gesto del camello cansado y se repiten sus quejidos. En el de Caperucita, se acompañan los dibujos con el gesto de ponerse la capucha, de coger las flores, de llevar la cestita... o con los movimientos y los aullidos del lobo, etc.

Hemos dicho anteriormente que la adquisición de una segunda lengua no es como la de la primera. Sin embargo, algunos aspectos del proceso son comparables. Dice Coñaniz, en la citada obra de Galisson, que se producen apropiaciones de aspectos del sistema anterior, que se construyen "gramáticas intermedias" -como en la primera lengua- con las que el nuevo usuario se hace entender, incluso cuando su expresión esté lejos de la norma, pero que indican que una gramática propia se está

construyendo. Lo esencial es que poco a poco se lleguen a producir enunciados con información clara, se consiga verbalizar, no emitir frases a medias apoyándose en las situaciones externas que aclaran el significado, usar el vocabulario preciso... La comprensión de los referentes temporales, de las formas verbales complicadas, como la voz pasiva, etc., se conseguirán más tarde, hacia los ocho/nueve años.

PARTE II

EL JUEGO DRAMÁTICO EN LA EDUCACIÓN Y EN EL APRENDIZAJE DE LA LENGUA ESPAÑOLA

Introducción

Al hablar de juego dramático en Infantil no quisiéramos que se interpretara como un derivado o sucedáneo del teatro de los mayores. La palabra teatro tiene en el diccionario numerosas acepciones. En el *Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española*, se enumeran hasta diez que van desde el edificio o sitio destinado a la representación de obras dramáticas u otros espectáculos públicos, al lugar donde se expone algo para ser estimado o censurado por las gentes, pasando por las producciones dramáticas de un pueblo, la profesión de actor, la práctica en el arte de representar, etc. En el habla popular incluso existen giros como "tiene mucho teatro", "¡menudo teatro!", "todo eso es teatro", "deja de hacer teatro", etc.

Otro tanto ocurre con la palabra drama. En el diccionario abarca desde la composición literaria a un suceso de la vida real capaz de interesar o conmover vivamente: algo trágico, desagradable...; alude también al significado, en literatura, de una composición en la que la acción se representa mediante el diálogo de los personajes. Este último sentido es el que encaja mejor con el uso que hacemos de este término en lo que llamamos juego dramático. Cuando nosotros nos referimos a juego dramático no nos referimos a lo que comúnmente se conoce como teatro, esto es, el arte de representar una acción determinada en un escenario -acepción en la que la mayoría de las personas, incluidos los padres de los estudiantes, enseguida piensan-; estamos más cerca del significado original griego de **drama** -hacer- que de los contenidos semánticos del término **teatro**.

En otras culturas europeas, estos términos tienen significados cercanos a los que encontramos en español, aunque hay autores que apuntan a usos más restringidos o específicos o más difusos. Así, Fernando Bercebal (1995), dice que en inglés, cuando se habla de drama, se entiende generalmente como un estadio intermedio entre teatro y juego. En nuestro caso, **juego dramático** toma del juego su dimensión lúdica, mientras del teatro coge las técnicas teatrales que le sirven para poner en práctica el drama, entendiéndolo por tal la acción dialogada entre los personajes. En francés, el significado de la palabra **drama** está quizás más ligado al tipo de drama que al significado originario del término: drama burgués, drama lírico, drama romántico...

Nosotros queremos fijarnos en que teatro y drama se diferencian por su objetivo primordial. La finalidad del teatro es el producto final, la puesta en escena como espectáculo. Todo su hacer y todas sus técnicas están orientadas hacia esta meta: los decorados, los maquillajes, los vestuarios, la luminotecnia, la expresión corporal, los juegos de voz, los gestos y movimientos, los trucos... todo se encamina a conseguir el impacto en el público, al espectáculo. Sin embargo, los elementos que más interesan al educador -la creatividad, la aportación personal, la innovación lingüística,

la originalidad, la relación entre los miembros del grupo, las normas lingüísticas de relación social, la motivación, la adquisición de conocimientos, los hábitos, las actitudes, los valores...- no tienen tanta importancia, siempre que el éxito final esté garantizado. Es decir, siempre que al público le guste y se cosechen aplausos. Tampoco importa mucho el sentir del actor, sus criterios, su situación, su modo de ver las cosas, sus posibilidades creativas y su originalidad... El alma del teatro es el director y, en general, su orientación y sus criterios son los que prevalecen sobre los demás pareceres.

1. El juego dramático en la escuela

El juego dramático en el aula, por el contrario, busca más la realización personal de los actores, de los niños y niñas, en nuestro caso. Intenta que cada uno, por medio de la palabra, la voz, el gesto..., saque de sí lo que lleva dentro, que exprese sus emociones, sus sentimientos, sus intenciones...

Nosotros entendemos que en el drama con perspectiva pedagógica hay más apertura, en cuanto al desarrollo y a la realización personal, ofrece un abanico más amplio de posibilidades para que el sujeto se exprese y sienta de manera más imperativa la implicación personal, afectiva, cognitiva, la solidaridad con los demás miembros del grupo, la complicidad... El drama promueve en la escuela la creación, la acción, la expresión... Si a estas características añadimos el valor del juego, nos encaminamos hacia nuestro propósito de encontrar una alternativa pedagógica que se adecue a las características de los niños de estas edades y a los objetivos educativos y didácticos que nos hemos prefijamos.

El juego dramático mejora las respuestas ante cualquier tipo de propuestas. Es decir, busca que cada sujeto aporte, comparta, opine, colabore, se implique... Pero siempre se sazona con el componente lúdico y la diversión. Se intenta pasarlo bien, pero se asume el esfuerzo de la preparación, de la investigación, de la búsqueda de información, de la confección de materiales y la adecuación de ambientes... En el juego dramático todo lo que se emprende vale, porque de lo que hacen o dicen los niños siempre se puede sacar algún aspecto positivo, tanto en el plano creativo, como en el académico y cognitivo, en el sociocultural como en el ético y actitudinal o de valores, etc. A menudo, saltan en sus repuestas ciertos rasgos de genialidad, de originalidad, de encanto... Por eso, sirven todas las aportaciones tanto individuales como grupales.

El valor del juego dramático se pone de manifiesto en la actitud que pronto toman los niños en las situaciones que se les plantean, tanto en la vida familiar como en la escolar. Por eso, nos parece que un quehacer educativo basado en el mismo es

más apropiado que otros -experimentados por nosotros mismos- para la consecución de los objetivos curriculares, no sólo porque los consigue de manera natural, amena, divertida y por su capacidad de mantener la motivación sobre un tema durante largos períodos de tiempo, sino por la universalidad de contenidos, valores, aprendizajes... que se pueden abarcar con este tratamiento.

El juego dramático responde a las expectativas de los niños y a la mayor parte de sus preguntas. Mediante el juego dramático, los niños buscan y encuentran. No sólo en el momento o paso metodológico de la 'búsqueda de información', sino a través del mismo juego y de la propia observación y reflexión sobre los hechos, los objetos, las relaciones... Al tener que meterse -por las exigencias del hecho dramático- en la piel de un personaje, apropiarse de sus sentimientos, vivir y solucionar sus problemas, ponerse en sus situaciones... el niño se ve abocado a encontrar salidas, a reflexionar solo o en grupo, hasta llegar al desenlace que ponga fin al drama originado. Los conocimientos que se adquieren de esta manera y los procedimientos que se aprenden son sólidos porque se consiguen vivencialmente en el plano de la realidad o en la recreación de la misma.

Así, si los resultados con respecto a los objetivos educativos y didácticos son evidentes, no lo son menos aquellos alcanzados en el campo lingüístico, ya que el drama se presenta y se resuelve a través del lenguaje: monólogos, diálogos y actuaciones lingüísticas conjuntas. En el juego dramático, el lenguaje es fundamental. El hecho dramático es el que, en principio, atrae el interés de los niños y despierta en ellos el placer de la representación, de la identificación con los personajes e incluso -y es la mejor consecución y el mejor producto, objetivamente hablando, de esta práctica- de la creación de pequeñas obras dramáticas que se convierten para ellos en grandes en el ambiente del grupo. También nosotros las consideramos relevantes, si tenemos en cuenta la edad de los pequeños. Constatar día a día el entusiasmo de los niños por crear o inventar historias, su afán por contarlas o su satisfacción por interpretarlas, es algo que garantiza que el juego dramático funciona como alternativa metodológica.

Decíamos que el hecho dramático es el que despierta, en principio, el interés y el entusiasmo por este tipo de juegos, válido para apoyar el desarrollo de todas las capacidades y atender a todos los ámbitos de la personalidad que a esta edad se encuentra en pleno período de formación. Dentro del desarrollo de la creatividad en general -inventar personajes fantásticos, historias graciosas sobre los propios compañeros, etc.- destaca el desarrollo de la creatividad lingüística. Consideramos que cuando un pequeño es capaz de inventar una historieta, por simple que sea, con un principio, una trama, por sencilla que sea, y un final, y es capaz de transmitirla entera, con mayor o menor detalle, ha adquirido la estructura básica de la nueva lengua. Ya sabe pensar en español, aunque cometa los fallos de "rigor" -concordancias

entre personas gramaticales y verbos, "regularidades" en verbos irregulares, etc.- Este proceso se cumple en un período de tiempo relativamente corto, casi récord. Muchos de los niños de tres años, que al empezar el curso no tenían ningún conocimiento del español, al principio del segundo trimestre ya pueden inventar algunas historias, contarlas y representarlas.

Llama la atención el hecho de que muy pocas veces o nunca recurren a la lengua materna para solucionar los problemas de cualquier tipo que se les presentan en la dramatización. Quizá podría deberse al hecho de que han aprendido a formular pensamientos completos, a expresarlos y dramatizarlos sólo en lengua española: de hecho, en la época anterior al colegio, -dos años, dos y medio-, los niños, en el seno familiar y dada la edad, carecían de estímulos, de motivación y de la madurez necesaria para este tipo de actividades: las nociones espacio-temporales estaban aún muy condicionadas por el aquí y el ahora; el egocentrismo, en su apogeo... Es decir, no estaban en situación de construir unidades lingüísticas completas que trascendieran su propio yo, ni siquiera en su lengua materna. En el colegio, en cambio, ha tomado cuerpo la interacción y se han abierto a ella en una nueva lengua, han conocido la existencia de un nuevo medio de expresión y comunicación oral, el español, han aprendido a escucharlo y a dramatizar sirviéndose de él, etc. Posiblemente, ésta sea la causa de que, cuando deban corregir o resolver algún problema que tenga que ver con el juego dramático, recurran a la lengua que les resulta más próxima a esta actividad, el español.

Naturalmente, los problemas lingüísticos del primer período de la adquisición son abundantes. Falta de concordancia entre personas y desinencias verbales, género erróneo atribuido a los artículos, derivaciones y formaciones arbitrarias de palabras... Pero la práctica continua del nuevo idioma, la motivación que despiertan la magia del drama y las técnicas teatrales (disfraces, trucos...), la necesidad de expresarse y hacerse entender y la indispensable escucha del referente que le ofrece el tutor, o quien esté al frente del grupo, hacen que, en unos pocos meses, los niños hayan alcanzado un nivel aceptable de comunicación. La suficiente para entablar una atractiva interacción y dar el salto a una mayor seguridad en la comprensión y en la expresión.

La oportunidad del juego dramático en el aula o en la escuela viene dada por la amplitud de circunstancias y de hechos a los que se puede aplicar. Incluso en la adquisición de ciertos contenidos curriculares a los que aparentemente la dramatización podría parecer ajena, encontramos de inmediato que su utilidad supera la de otros recursos y metodologías: adquisición de la lectoescritura, conocimiento de la lateralidad, nociones espaciotemporales, secuenciaciones, seriaciones...

El juego dramático se ajusta perfectamente a la forma en que los niños adquieren el conocimiento. Por eso, encontramos que es totalmente compatible con los pa-

Los procesos del aprendizaje constructivo, desde el soporte de las ideas previas y la motivación, pasando por la búsqueda de información y la recogida y clasificación de datos, al tratamiento, análisis, 'manipulación' y uso de las nuevas aportaciones cognitivas, la síntesis y la evaluación de todo lo contenido en el proceso. La finalidad del juego dramático no es la de formar actores, sino la de secundar los resortes de la naturaleza en el proceso de la evolución cognitiva y madurativa en general y ofrecer al niño los mejores apoyos para que camine seguro en la senda de su formación, no como actor, sino como persona.

1.1. MATIZACIONES TERMINOLÓGICAS

Según diversos autores, encontramos diferentes matices en cuanto a los significados de algunos términos que nosotros utilizamos con frecuencia en nuestro planteamiento metodológico. De todas maneras queda claro el sentido general y específico que damos a la referida terminología en nuestro tratamiento y uso diario de la misma.

Tomás Motos identifica juego dramático y dramatización, porque, según él, tienen objetivos comunes. Su diferencia viene del distinto origen de estos términos. Mientras el de juego dramático se ha tomado directamente del uso que del mismo se hace en francés, "*le jeu dramatique*", el drama tiene más que ver con el significado al que alude Bercebal respecto a su uso en Inglaterra.

Juan Cervera¹⁵ dice que el juego dramático es como cualquier otro juego: una actividad lúdica, cuyo contenido está en representar roles, caracterizar personajes, identificarse con ellos... En nuestro caso, este planteamiento cambia algo el aspecto, porque el acento no lo ponemos sólo en caracterizar, representar, identificarse..., sino sobre todo en crear, vivenciar, desinhibirse, crecer, creer en uno mismo, superarse, desarrollarse en todos los sentidos.

Junto a esto, hemos de tener en cuenta que el juego dramático, la expresión dramática y la dramatización se usan sin considerable diferencia semántica, aunque en origen esta diferencia existiera. En la práctica, ocurre algo parecido con el término teatro, aunque, en nuestro caso, preferimos no utilizarlo por tener una finalidad muy distinta a la del juego dramático. Ahora bien, esto no quiere decir que la representación escénica, en el escenario y con todas las de la ley, esté reñida con el juego dramático, pero ni es su objetivo ni ocurre más que de cuando en cuando, si es que ocurre. Lo propio es el juego en el aula o en otro espacio escolar -gimnasio, patio...-,

¹⁵ CERVERA, J. (1996): *Iniciación al teatro*. Madrid: Bruño.

pero sin aspiraciones estelares ni representaciones “solemnes”, por más que en alguna ocasión éstas lleguen a producirse.

La dramatización es sólo una técnica del drama, pero en el juego dramático es indispensable. La usamos todos los días para dar a los niños la posibilidad de la interacción lingüística, de desarrollar la acción entre los personajes por medio de diálogos, etc. El contenido del drama está implícito en el hecho dramático del juego. La dramatización pretende que todos los elementos de ese hecho dramático lleguen al final y que mediante ella los niños se desinhiban, se conozcan a sí mismos, se valoren, descubran y ejerciten sus posibilidades (motoras, expresivas, etc. y especialmente lingüísticas).

Aunque la finalidad principal del juego sea pasarlo bien, su aportación al desarrollo motor, cognitivo, afectivo... del niño no debe desdeñarse, pues responde a la necesidad que tiene a esa edad de moverse, de conocer, de sentir nuevas sensaciones, de explorar el ambiente, de experimentar nuevas vivencias y situaciones. El juego es libre y siempre produce placer en el niño. La educación aprovecha esas necesidades biológicas e introduce el juego en las metodologías y didácticas para conseguir objetivos educativos y, a partir de esa dimensión lúdica, implicar al niño en su propia evolución cognitiva, lingüística y educativa en general.

Las técnicas son maneras de hacer que tienen que ver con los procedimientos que se emplean para conseguir un cierto propósito. Implican pasos, teorías, acciones... y son, por lo general, independientes del propósito para el que son utilizadas y buscan alcanzar objetivos parciales y concretos, aunque necesarios para lograr un objetivo general. Por ejemplo, las técnicas de relajación o las de estudio.

Los ejercicios, en cambio, son actividades repetidas muchas veces para alcanzar un objetivo concreto. Suelen ser más o menos variados, de intensidad progresiva, amenos, sobre todo, si van destinados a los niños. Los ejercicios, como el drama, son algo práctico, y están orientados a la finalidad física, memorística, agilidad mental o creativa... Generalmente lo que importa es repetirlos todas las veces que haga falta de manera sencilla para ir aumentando la complejidad hasta conseguir lo pretendido. Otras veces se combinan alternativamente.

En el juego dramático, los ejercicios, las técnicas y las actividades lúdicas van dirigidas a mejorar las expresiones de los niños y niñas: plástica, dramática, corporal, dinámica, y sobre todo la expresión lingüística.

En nuestro caso, siempre tenemos en cuenta el objetivo fundamental de la adquisición del español como segunda lengua y sabemos que la expresión lingüística tiene como materia prima el lenguaje, ya sea oral o escrito. Por ello, hacemos con-

tinuamente juegos -o ejercicios lúdicos- para desarrollar la comprensión, conseguir la fluidez en el español hablado, la actitud de escucha, el dominio y las modulaciones de la voz, hacerse con usos semánticos diversos, afianzar las estructuras sintácticas...

La **expresión corporal** va dirigida a dominar el movimiento, la coordinación, los gestos, es decir, a descubrir los recursos corporales y ponerlos al servicio de la voluntad. La **expresión dinámica** se orienta al deleite y control de uno mismo, de su situación en el espacio y, mediante el componente musical, en el tiempo. Vivencia el propio cuerpo y el ambiente e interioriza los sonidos y el ritmo.

En la **expresión dramática** encontramos el compendio de todas las expresiones y capacidades comunicativas. Su cultivo en educación pretende llegar a expresar con facilidad los movimientos e inquietudes del espíritu y del cuerpo: deseos, vivencias... y conseguir el dominio y la confianza en uno mismo. En el juego dramático la expresión dramática es fundamental ya que da rienda suelta a las salidas de la imaginación, al vuelo de la fantasía.

Cualquiera de las expresiones tiene como base el sentimiento y la vivencia. Por eso, si en el juego dramático un niño no siente a su personaje, se le hace difícil su representación. Entonces conviene dejarlo libre para que él mismo lo reinvente según la tendencia de su espíritu. La experiencia nos dice que casi siempre salen cosas originales y graciosas con retoques o transformaciones que a los adultos no se nos habrían ocurrido.

1.2. EL SENTIMIENTO DE GRUPO

El sentimiento de grupo es indispensable en el juego dramático. Pero no es difícil de conseguir, aunque al principio de la experiencia, cuando los niños son muy pequeños y están todavía muy vinculados al egocentrismo, les cuesta bastante desprenderse de sí mismos en favor de la colectividad. Sin embargo, cuando se dan cuenta de lo que es el juego dramático y empiezan a divertirse con las ficciones, los juegos de aventura, los personajes favoritos... se van integrando en el grupo y olvidándose de las ataduras al yo. Los juegos colectivos son un recurso muy válido para encaminar a los más pequeños hacia este sentimiento que les llevará bien pronto al placer de la amistad y de los intereses comunes. El tutor, o quien dirija el grupo, debe conocer a fondo tanto al conjunto como a cada uno de los componentes, al igual que las posibilidades de los niños para desenvolverse solos o en coordinación con los demás.

Las actividades deben programarse para que todos participen evitando los subgrupos y los protagonismos exclusivos que pueden herir la sensibilidad de otros o

propiciar la marginalidad de los más tímidos. Se puede perfectamente atender a los deseos de los más atrevidos, de esos que siempre quieren acaparar todos los roles, pero ha de hacerse buscando un equilibrio que propicie la igualdad de oportunidades y la intervención de los más retraídos. Una solución práctica para satisfacer los deseos o resolver las discusiones en torno al estrellato es la que aportan los propios niños: "que cada uno represente al personaje que ha inventado". Suele dar muy buenos resultados cuando la historia se lleva a cabo en grupo, grande o pequeño, y donde cada uno contribuye con un personaje que interviene en el desarrollo de la acción. Para el gran grupo, otra solución son los personajes colectivos: bomberos, policías, ciclistas, fantasmas...

1.3. LAS NORMAS

Las normas son esenciales para la convivencia y las relaciones grupales. En el juego dramático no suponen imposiciones sino exigencias del juego. Son los niños los primeros en notar su necesidad cuando piden, por ejemplo, silencio para que se les escuche mejor, que los demás hablen claro en sus intervenciones para poder replicar en consecuencia, respeto a lo que hacen o dicen, colaboración en lo colectivo (recoger disfraces, preparar decorados, guardar maquillajes...), ayuda individual, complicidad en las actuaciones... Las normas hacen la convivencia más fácil y agradable, crean actitudes y hábitos y facilitan la relación social. Las normas generan confianza en los demás y fortalecen el propio control y la libertad.

El tutor debe conocer el ritmo del grupo, respetar y no forzar a los que en principio no desean manifestar sus sentimientos ni participar activamente. Habitualmente esta situación se resuelve por sí sola apenas se dan cuenta de lo que se están perdiendo. Si la norma de respeto hacia estos niños se cumple -mientras por otra parte se les sigue motivando directa e indirectamente con la actuación del grupo- ellos mismos se animan y aun los más rezagados terminan queriendo protagonizarlo todo.

2. Oportunidad del juego dramático en la escuela

Todos conocemos el gran potencial expresivo que tienen los niños de estas edades a las que nos referimos, su originalidad y su fantasía, al igual que la necesidad que sienten de juego, de movimiento y de desahogo. En el juego dramático los niños encuentran la oportunidad de realizar sus sueños al mismo tiempo que desarrollan sus capacidades. En efecto:

- Al desinhibirse, toman gusto por la expresividad.
- Al sensibilizarse asumen valores estéticos, sociales, morales, histórico-culturales...
- Al atender a las ocurrencias imaginativas, desarrollan la creatividad.
- Al observar las propias producciones y las de los compañeros, desarrollan el espíritu crítico.
- Al vivenciar situaciones, conocen las relativas a la vida real, al medio social, físico y cultural.
- Al satisfacer las necesidades de la dramatización (disfraces, confección de símbolos, decorados, marionetas, etc.), desarrollan las habilidades tanto prácticas como artísticas, manuales y mentales.
- Al sentirse capaces, valorados y queridos, potencian su autoestima.
- Al seguir los pasos necesarios en la construcción del propio conocimiento, realizan un aprendizaje significativo práctico y eficaz.

El juego dramático presenta, sobre otras prácticas metodológicas, mayores posibilidades de diversión, despierta mayores intereses y consigue que los niños se apasionen por lo que hay en los libros y por cualquier tipo de saber.

3. Componentes del juego dramático

Entre los componentes básicos del juego dramático, se pueden citar:

1. El lenguaje oral, que como elemento relacionado con la realidad más viva, sirve para trabajar:
 - La comunicación.
 - La captación de las dimensiones reales de los objetos.
 - Las maneras diversas de desatar la acción.
 - El perfeccionamiento de:
 - La **fonética**: afianza la posición de los puntos articulatorios: dicción, corrección de los sonidos.
 - La **pragmática**: ritmo, entonación, elementos extralingüísticos...
 - La **semántica**: aclarando y afianzando el sentido de los términos lingüísticos y de la totalidad de los discursos. Sin esta posesión, no es posible la dramatización.
 - La **sintaxis**: si las frases no son gramaticalmente correctas, se engendra confusión.
 - La **poesía**: se agudiza el sentido de la belleza del mundo expresada por el lenguaje.

- La mágica posibilidad de trascender los objetos dándoles unas **dimensiones y unas funciones fantásticas**, por encima de las reales: palo de escoba = caballo, cojín abrazado = bebé, aros de psicomotricidad = volantes de coches, etc.
- 2. La expresión corporal.- El gesto y la expresión nos son naturales desde que nacemos. Por lo general, el gesto no se disocia de la palabra, del movimiento ni del sonido. La expresión corporal en la escuela debe ir unida a juegos que la hagan necesaria para entender la acción: animalitos, médico, guardia de tráfico, etc. La expresión corporal desarrolla el espíritu de observación, coordina recursos expresivos y favorece la creatividad.
- 3. La expresión plástica.- El uso de componentes plásticos y escenográficos estimula a los niños a inventar elementos decorativos y a multiplicar las posibilidades de su uso: máscaras, disfraces, escenografía... Los elementos plásticos transforman el ambiente identificándolo con el que sugieren los distintos personajes o las distintas acciones.
- 4. La expresión rítmico-musical.- La música coordina el movimiento, la palabra y el sonido. Es fuente de motivación para el juego dramático porque puede evocar, excitar, calmar y expresar. Se puede usar como fondo (neutra), para acompañar la acción y para la creación de rimas, cantinelas, letrillas... Puede integrar la danza y la poesía. Realiza la fusión del cuerpo, de la palabra y del movimiento. Muchas canciones populares sugieren juegos dramáticos.
- 5. La creación colectiva.- Según Carmen Carballo¹⁶ la creación colectiva de obras dramáticas es "el trabajo de producción dramática realizado por un grupo, con un coordinador que mediante un esfuerzo común quiere conseguir un resultado artístico". El punto de partida es un hecho cualquiera: idea, deseo, fantasía..., y exige una implicación total desde que se empieza hasta que se termina.

Presupuesto básico es el clima de distensión y tranquilidad donde los niños se sientan seguros, libres y sin presiones. Pero también una actitud de compromiso, colaboración, tolerancia y apertura a las aportaciones de todos. Para conseguir ese ambiente se empiezan las sesiones con actividades que favorezcan el contacto sirviéndose del juego. El tutor debe ser también compañero y animador.

La improvisación es un tipo de creación que se puede dar en grupo, por parejas o individualmente. El animador debe motivar constantemente al alumnado y, por eso, antes de acceder a ella conviene hacer unos ejercicios de calentamiento como:

¹⁶ CARBALLO, C. (1995): *Teatro y dramatización*. Málaga: Aljibe.

- Caminar de puntillas.
- Caminar sobre los talones.
- Estirarse hasta el punto máximo.
- Mover los brazos en distintas direcciones.
- Mover el torso sin mover los pies.
- Volar, cazar moscas.
- Jugar a: siameses, al espejo (por parejas), al espejo en círculo, a la máscara (triste, alegre, asustado, sorprendido...), al personaje, a personajes combinados...

La improvisación puede surgir a partir de una sugerencia, de un problema, de un conflicto o de su solución, etc. y consiste en realizar algo sin que exista una preparación previa. Esta técnica puede resultar algo muy importante para la vida del grupo y su desarrollo.

Como preparación, previos a la improvisación, resultan muy interesantes los ejercicios de expresión corporal; es decir, la experiencia de movimiento libre y creativo que dé respuestas inmediatas a situaciones nuevas. La expresión corporal puede estar relacionada con el medio, con los objetos, con los compañeros...

En educación infantil, son habituales los ejercicios de psicomotricidad, es decir, de relación entre el cuerpo y la mente, entre el movimiento y el ritmo, se trata de actividades que se basan en la improvisación y la expresión corporal. Ejercicios como "Las estatuas", "Tiene la nariz como...", "El pelo, los ojos, ... son de...", pueden servir de ejemplo. En todos estos ejercicios es muy importante la relajación; por ello, hemos de procurar que los niños realicen, antes de comenzar, una tensión muscular de algunos segundos, seguida de doble tiempo de distensión.

6. Valor de la improvisación.- La improvisación es de gran importancia para el desarrollo de la creatividad, de la imaginación y de la fantasía. Es un magnífico ejercicio para entrenar las aptitudes y estimular los reflejos, al tiempo que refuerza la autoestima. Pone en marcha nuestras habilidades y desarrolla varias capacidades a la vez. Favorece la soltura, las respuestas y el uso de nuestros recursos personales. Ejercita la agilidad mental, expresiva y corporal. Socialmente estimula la cooperación en cuanto al afianzamiento del grupo, a la adaptación y a la integración en el mismo. Mejora nuestra atención, nuestra concentración y nuestra actitud de escucha.

4. El método del juego dramático y sus características

La experiencia del juego dramático la hemos realizado en Marruecos, en España y en Italia. En cualquiera de estos países ha dado los mismos resultados: aprendizaje rápido del español hablado y escrito o afianzamiento del mismo, en su caso, y ampliación de vocabulario, aumento de la capacidad creativa, estimulación y mejora de las relaciones sociales e interés y motivación por el aprendizaje en general.

En los casos de primer contacto con la lengua española, el juego dramático se hace indispensable, ya que a través de los personajes, la mímica, las canciones, la representación de escenas en la pizarra acompañadas de gestos, palabras, etc., los niños de cualquier edad, se familiarizan con nuestra lengua y van asimilando de manera divertida los primeros esquemas de su estructura gramatical.

Cuando los chicos y chicas han aprendido un vocabulario básico y un número suficiente –aunque sea mínimo– de estructuras sintácticas, indispensables para entenderse, empezamos el proceso de creación colectiva o individual de las historias y dramatizaciones.

4.1. PASOS

1. CONVERTIRLO TODO EN CUENTO.- De la misma manera que narramos los cuentos tradicionales, podemos transformar en cuento las situaciones cotidianas del quehacer diario o las más insólitas de la vida de los niños, tanto si se refieren a la vida familiar como a la vida escolar, a acontecimientos sociales, noticias de la prensa, contacto con la naturaleza, relaciones culturales, conocimientos académicos... En la narración se hace hincapié en la caracterización de los personajes apoyada a menudo en recursos y técnicas teatrales como disfraces, gestos y expresiones corporales, tonos de voz y entonaciones diversas: susurro, exclamación, lamento, alarido, grito de alegría, de espanto, de auxilio, de triunfo... Es importante, cuando este material está siendo convertido en cuento, enfatizar las situaciones más interesantes, resaltando el carácter y la intervención de los personajes.

Resulta de gran interés la colaboración de los padres/madres en la creación de pequeñas obras referidas a tradiciones, fiestas familiares, cuentos, recuerdos, anécdotas, conflictos, problemas, etc. Es una buena manera de que los padres intervengan directamente en algunos de los aspectos del proyecto curricular del centro y del proceso educativo de sus hijos e hijas; sus textos o sugerencias, aunque aparentemente insignificantes, se convierten en recurso educativo eficaz y motivador. Los niños y niñas se sienten enganchados por ser algo aportado

por ellos o sus familias. Mediante el cuento, los aprendices captan perfectamente el planteamiento del problema, el contenido y el desenlace de la historia narrada.

2. **DIFERENCIACIÓN Y CARACTERIZACIÓN DE LOS PERSONAJES.-** Se analiza el rol de cada personaje, sus características, sus actuaciones, su misión, sus objetivos... y se contrapone con el rol de los demás.
3. **IDENTIFICACIÓN CON LOS PERSONAJES.-** Los niños eligen el personaje con el que mejor se identifican o el que más les gusta. Se trata de convertirse en el personaje mismo, adoptar no sólo sus semblanzas sino hacerse eco también de sus propios sentimientos. Es este paso el más emotivo de todo el proceso, porque los chicos intentan olvidarse de sí mismos y meterse en la piel del personaje en cuestión. Es sorprendente ver cómo los más tímidos superan sin traumas sus angustias, sus miedos, el pudor a actuar ante los demás... Al principio, sólo representan los sentimientos, actitudes, etc. de sus personajes, piensan que su intimidad queda preservada y que lo que exteriorizan son los sentimientos del rey, del brujo, del amigo, de la princesa, del policía... pero, poco a poco, se van abriendo y sienten placer en expresar sus propias emociones y deseos bien creando ellos mismos los personajes preferidos, bien eligiendo aquellos con los que más se identifican o aquellos a través de los cuales ven la posibilidad de liberarse de temores, de descargar tensiones, cumplir deseos, despertar ilusiones...; es decir, hacer algo con lo que llevan dentro.

En este paso, sobre todo cuando se trata de niños que tienen por primera vez contacto con la lengua española y que aún utilizan estructuras sintácticas sumamente simples, el narrador dirige la acción y ellos expresan sólo el discurso directo. Poco a poco, van adquiriendo cada vez más protagonismo mientras el papel del narrador se va reduciendo, pudiendo incluso llegar a desaparecer.

4. **DRAMATIZACIÓN Y PERFILADO DE ROLES.-** Consiste en hacer dramatizable la mayor parte de la historia o del cuento. Se enfatiza la caracterización de los personajes. Se efectúan las adaptaciones a las posibilidades lingüísticas y emocionales de cada alumno... Se realizan cambios, rectificaciones... Se trata de que cada niño se sienta realizado, protagonista dentro de su rol y triunfante.

Creemos que lo más eficaz en este momento, para no cortar el flujo emotivo de la expresión, es atenerse a las frases y expresiones que ellos mismos dicen espontáneamente, aunque contengan algún error lingüístico. Una vez desaprisionado el sentimiento, corregiremos lo gramaticalmente incorrecto. Las actuaciones lingüísticas se van ampliando y haciéndose progresivamente más complejas. Esta actuación se extiende no sólo a la sintaxis sino también a la fonética. Sin embar-

go, en el sentir de los niños, tanto una como la otra se hacen cada vez más exigentes y se proponen mayores retos perfeccionistas.

En esta fase abordamos la fijación del texto y lo escribimos. Es sólo una primera plasmación provisional que tiende, en lo posible, a satisfacer el gusto de todos ya que se tienen en cuenta sus preferencias y sus posibilidades y se resalta lo que ellos creen que hay que poner más en evidencia.

Todo esto cuadra perfectamente con la gradación de los contenidos curriculares, según el aprendizaje constructivo, teniendo en cuenta la progresión de los saberes, el enlace de las ideas nuevas con el bagaje conceptual anterior, de manera que el niño, sirviéndose de sus nuevos conocimientos, da solución a las preguntas o problemas que le plantea la realidad vivida a través del juego dramático. Este paso de la metodología es bastante motivador por su dinámica y porque los niños se sienten protagonistas no sólo en el juego y en la ejecución de roles, sino en la creación misma de la obra dramática que ven plasmada en el código escrito con la colaboración de todos.

5. **PROGRESIVA AMPLIACIÓN LINGÜÍSTICA.**- En la medida en que los niños van ampliando su vocabulario y dominando las estructuras lingüísticas del español, van también aumentando los giros, la complejidad de las situaciones, las ambigüedades y los contrastes; en una palabra, complicando la estructura.
6. **PROGRESIVO AUMENTO DE ESCENAS Y DEL NÚMERO DE PERSONAJES.**- Todo depende de la posesión del código lingüístico tanto en el caso de los niños extranjeros que tienen sus primeros contactos con la lengua española como en el de los que tienen este idioma como lengua materna. Cuanto mejor conocen el código y más se afianzan en su práctica, más están en disponibilidad de aumentar la complejidad de la acción.
7. **POSIBLE INTRODUCCIÓN DE NUEVAS CIRCUNSTANCIAS, DE CAMBIOS O DE NUEVO RUMBO DE LA ACCIÓN.**- Esto responde a la propia dinámica del grupo y a su deseo de novedades o de soluciones diversas en el desenlace. Se llevan a cabo las últimas adaptaciones lingüísticas a las posibilidades de los alumnos según su diversidad. Después de esta sesión ya no se admiten nuevos cambios. Lo que sí es posible es la creación de nuevas versiones del mismo tema. Se actúa de esta manera por disciplina y para adquirir un ritmo de trabajo que se ajuste a la temporalización de las sesiones dentro de cada unidad didáctica, con vistas a ir exigiendo cada vez más responsabilidad en el trabajo y a lograr los resultados gramaticales concretos que nos proponemos alcanzar.

8. FIJACIÓN DEFINITIVA DEL TEXTO.- Se plasma el texto con la colaboración de todos. Se tienen en cuenta las adaptaciones lingüísticas a las posibilidades de cada uno, sobre todo si son niños de lengua materna distinta de la española.
9. REPETICIONES O "ENSAYOS". ADOPCIÓN DE UNAS NORMAS ELEMENTALES DE RESPETO Y RELACIÓN SOCIAL.- Desde el principio de la experiencia los niños se dan cuenta de que en este tipo de prácticas es indispensable enterarse del discurso de los otros y hacerse entender por los demás. Es decir, es indispensable escuchar, esperar el turno de palabra, mantener la distancia adecuada entre los personajes, mirar a los ojos y a la cara cuando se habla, esconderse en silencio para aparecer cuando corresponda, no dar nunca la espalda al público o compañeros, mantener un tono medio de voz que permita subirla o bajarla según las situaciones que se representen, hablar claro, vocalizando...

Estas normas se van adoptando en la clase desde el primer momento del juego, porque todos se dan cuenta de que sin ellas no es posible la experiencia. Al decir norma parece que nos referimos a algo impuesto. Sin embargo, aun en la vida diaria no podemos vivir sin ellas. En las relaciones sociales del juego dramático, se introducen por sí solas sin que nadie las llame ni las imponga. Y es que son necesarias. Los mismos niños son los primeros, cuando una cosa les interesa, en pedir silencio, por ejemplo, para poder escuchar o para poder hablar, exigir que todos se aparten cuando es él o ellos quienes tienen que aparecer en escena, etc.

Sin embargo, estas normas tienen que ser subrayadas y deben dejarse bien claras cuando se actúa en el escenario. Aunque en nuestro caso se trata de un juego, a los niños les gusta lucirse, que los demás los admiren, que nadie interrumpa cuando hablan, que reconozcan sus capacidades y esfuerzos, que los padres, sobre todo, reconozcan sus progresos, etc. Por tanto, no está de más que cuando vamos al escenario que siempre resulta menos familiar que la clase, pongamos más atención todavía en la observación de las normas, porque entre las cortinas podemos despistarnos, distraer a los demás, etc., algo que a los mismos niños les desagrada porque se interrumpe su juego.

10. REPRESENTACIÓN EN EL ESCENARIO, SI PROCEDE.- Queremos dejar bien claro que la finalidad del juego dramático no es el escenario, sino salir de uno mismo, relacionarse, desinhibirse, expresarse y expresarse en español. Sin embargo, de vez en cuando, a los niños también les gusta darle cierta solemnidad al asunto, sobre todo si algo se representa para los papás. Realmente estas representaciones están algo más preparadas, se les da más pompa o mayor importancia. No porque el juego dramático lo requiera sino porque los niños pretenden demostrar ante los padres lo que han aprendido. Con estas representaciones

esporádicas parece que los niños se miden a sí mismos y se evalúan. De ordinario, la dramatización es un acto más de la jornada; sin embargo, cuando la van a ver los padres, parece que la motivación se eleva aún más. A pesar de todo, la representación en el escenario sigue siendo como la de la clase, un juego.

A este proceso de producción de pequeñas dramatizaciones le hemos dado el nombre de **Método colectivo de hacer y de jugar al teatro**. Es también una manera de producir material educativo, pedagógico y didáctico, adecuado a cada edad, a cada ambiente, y a cada necesidad particular, tanto desde el punto de vista de las adaptaciones curriculares (incluso significativas, si las hubiera) como desde el punto de vista de la dinámica del centro.

Otra de las ventajas de esta práctica educativa es que despierta motivación espontánea. A pesar de que no se obliga a ningún niño a participar en ella, está siempre abierta a la participación y a las sugerencias de todos. De hecho, los más reacios y tímidos, al principio, no quieren participar o si se deciden tiene que ser interpretando a los personajes sin voz: árbol, montaña, buzón de cartas, molino de viento... Sin embargo, al final, siempre acaban pidiendo los personajes más arriesgados.

Es muy válida la corrección inmediata de los errores, algo indispensable en el aprendizaje de una lengua. Al tratarse de prácticas orales en su mayoría, la corrección hay que hacerla en el momento de producirse el error, ya sea fonético, morfológico o sintáctico. La corrección, además, es muy constructiva porque se realiza siempre en la vivencia del juego, cuando el niño intenta decir algo o expresar un sentimiento y se encuentra de golpe con el freno del lenguaje que se lo impide por no dominarlo. La corrección o la ayuda lingüística en ese momento lo sacan de apuros y le dan nuevo impulso para superar el aspecto negativo que puede llevar consigo el hecho de interrumpir el proceso de la expresión.

Es una metodología preventiva, siempre que el profesor o narrador hable con claridad y corrección. El hecho de que él lleve el hilo de la narración o de la acción, hace que los niños lo escuchen continuamente y aprendan de él lo correcto en una práctica viva.

4.2. LÍNEA DE ACTUACIÓN

En todas las sesiones tendremos como finalidad ciertos objetivos que conseguiremos a través de unas actividades, realizadas sistemáticamente dentro de una metodología. Las actividades cambian siempre según el estado del grupo, sus intereses, los temas tratados, etc. Lo esencial se expresa en los objetivos generales del juego

dramático que siempre se orientan al desarrollo de las capacidades que debe poseer todo ser humano maduro: cognitivas, afectivas, lingüísticas, motrices, de relación social, de creatividad... Las actividades giran alrededor de unos objetivos o metas. También es esencial la evaluación y la autoevaluación que se realizan de acuerdo con ciertas técnicas y procedimientos basados en el juego y en la propia observación.

A la hora de programar, también se tienen en cuenta los espacios, los recursos materiales, didácticos y personales, los tiempos, la diversidad de los niños: sus características y posibilidades individuales y grupales, sus intereses, etc.

5. Posible organización de una sesión de juego dramático

Aunque el saludo y la acogida se consideran parte de la sesión, no nos detenemos a especificarlo, aunque reconocemos que el primer momento predispone positiva o negativamente. A continuación, indicamos los pasos, compuestos por diferentes juegos, que generalmente seguimos. Los dividimos en varios bloques de actividades:

1. Juegos de encuentro y presentación (sobre todo al inicio del curso).
2. Juegos psicomotrices de sensibilización.
3. Juegos de coordinación.
4. Juegos de voz.
5. Narración de cuentos tradicionales o inventados.
6. Propuestas de dramatización.
7. Experiencias de juego dramático propiamente dicho.

Este esquema puede variar según las circunstancias; se puede cambiar el orden de estos pasos y colocarlos convenientemente según los procesos seguidos.

Cuando el taller o la clase están relativamente avanzados, pasamos a una segunda parte más relacionada con la posibilidad de que los niños y niñas se conviertan en los personajes de las historias creadas:

1. Conocimiento de los personajes.
2. Caracterización de los mismos.

3. Estudio de las situaciones y de las posibilidades de adaptación a las características de los niños, de la clase o del espacio disponible, posibilidades de cambio o modificación, de ampliación o disminución, de eliminación de personajes o de la introducción de otros nuevos, etc.
4. Preparación -si es el caso- del espacio escenográfico, disfraces, decorados, objetos, etc.

Hacer drama en la escuela significa revivir lo cotidiano o fantasear con lo imaginativo. Al revivir lo cotidiano, generalmente, los hechos se trasladan a otros lugares y a otros momentos. Las acciones las llevan a cabo otros personajes, pero se proyectan en ellos las propias vivencias, los deseos y las ilusiones para que se realice mágicamente en la escena lo que es imposible de experimentar en la realidad de la vida.

6. Objetivos generales del juego dramático

Los objetivos del juego dramático van dirigidos al desarrollo de las capacidades intelectuales, lingüísticas, afectivas, sociales, etc., que cualquier individuo debe poseer para realizarse y llevar una vida personal y comunitaria plena.

6.1. CAPACIDADES COGNITIVAS

- Conocerse a sí mismo y las propias posibilidades.
- Conocer el entorno físico y social para relacionarse adecuadamente con el mismo.
- Aprender a observar la realidad y a captar los aspectos positivos que nos ofrece.
- Aprender a valorar las situaciones y a sacar de ellas consecuencias creativas.
- Entender y valorar la necesidad y utilidad de los conocimientos que se imparten en el colegio.
- Ejercitarse en el aprendizaje por descubrimiento a través del juego dramático.

6.2. CAPACIDADES AFECTIVAS

- Favorecer el desarrollo de la autoestima a través del descubrimiento de las propias posibilidades y de su puesta en práctica mediante el juego dramático.
- Estimular la expresión libre de los propios sentimientos.
- Desarrollar la autonomía personal y el uso de los propios recursos expresivos: lingüísticos, gestuales, etc.
- Valorar el resultado del esfuerzo y del trabajo personal y colectivo.

- Estimular y ponderar la aportación de cada uno al grupo.
- Contribuir a la creación de un clima de cordialidad, sinceridad y afecto.
- Estimular la iniciativa de cada uno y la del grupo.
- Iniciarse en la observación y autocorrección de los propios errores.
- Valorar las actuaciones y los aciertos propios y del grupo.

6.3. CAPACIDADES MOTRICES

- Afianzar el control del propio cuerpo.
- Observar el propio cuerpo y tomar conciencia de sus posibilidades expresivas: musicales, físicas, lingüísticas...
- Observar y conocer el espacio y saber orientarse en el mismo.
- Contribuir al desarrollo de la psicomotricidad fina y gruesa mediante la práctica de las técnicas del juego dramático: confección de disfraces, de paneles, de textos, de pequeños montajes escenográficos, del uso de maquillajes...
- Iniciarse en el uso de otros medios de expresión: dibujo, pintura, modelado, recortado, picado...

6.4. CAPACIDADES LINGÜÍSTICAS

- Conocer las posibilidades de comunicación y expresión del lenguaje oral.
- Conocer el vocabulario relativo a cada situación del cuerpo respecto al espacio.
- Reflexionar sobre el valor afectivo de los diminutivos, aumentativos, giros, expresiones y frases coloquiales más frecuentes del español hablado.
- Conocer textos fáciles de la tradición cultural española.
- Afianzar la expresión oral en el nivel fonético, en el morfosintáctico y en el semántico.
- Estimular la expresión oral en:
 - Vocabulario.
 - Pronunciación.
 - Fluidez.
 - Sintaxis.
 - Creatividad y lógica en la construcción de frases y en la invención de pequeños textos.
 - Comprensión de todos los términos utilizados.
 - Seguridad y confianza en la propia expresión oral.
 - Satisfacción al comprobar las posibilidades de la propia expresión: oral, mímica, gráfica...
 - Actitud de escucha ante las expresiones ajenas.

- Respeto por el discurso del otro.
- Atención al interlocutor: distancia adecuada, mirarle a la cara, observar sus gestos y sus recursos extralingüísticos para captar sus intenciones y sentimientos...
- Gusto por los juegos lingüísticos.

6.5. CAPACIDADES SOCIALES, DE COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

- Aprender las habilidades sociales que le garanticen una buena relación con el grupo.
- Contribuir a la creación de un clima de amistad, seguridad y confianza entre todos los miembros del grupo.
- Esforzarse por mantener relaciones cordiales.
- Estimular el interés por el bien de los demás.
- Iniciarse en varios tipos de expresión: dibujo, pintura, modelado, recortado, punteado...
- Iniciarse en el uso de símbolos (matemáticos, lingüísticos, sociales, lúdicos...).

Estos objetivos didácticos pueden resumirse en un objetivo general único que es el desarrollo global del sujeto mediante la capacitación de todas sus potencialidades y la apertura de su espíritu con el fin de acceder al autoconocimiento, al autocontrol, a la autoestima y a la creatividad.

Por otro lado, son objetivos específicos del juego dramático:

- Facilitar la comprensión de mensajes, sobre todo de mensajes lingüísticos.
- Adquirir o perfeccionar el lenguaje.
- Estimular la creatividad.

Asimismo, consideramos indispensable en nuestro método el tratamiento de:

- La concentración en la acción.
- La desinhibición.
- El control de sí mismo.
- El respeto a la acción del grupo.
- La colaboración y actitud de ayuda.
- El desarrollo del espíritu crítico.
- La amistad y camaradería.

Como vemos, el juego dramático abarca todos los aspectos de la personalidad del ser humano, aunque se centre de forma especial en aquellos referidos a la ex-

presión comunicativa y dentro de ésta al lenguaje oral, uno de sus componentes fundamentales.

7. Funciones del tutor y presupuestos básicos

El papel del tutor o de quien esté al frente del grupo es fundamental en esta práctica educativa. Sus tareas más importantes son:

- Estimular la relación entre los componentes del grupo, creando o favoreciendo un clima agradable, de seguridad y afecto, en el que los niños se encuentren tranquilos y libres.
- Ofrecer estímulos para la creatividad: cuentos, anécdotas, relatos, situaciones cómicas, materiales para la caracterización de los personajes, disfraces, técnicas y materiales para la expresión plástica...
- Insistir en la necesidad de observar escrupulosamente las normas de relación social y de convivencia y hacer notar las consecuencias negativas del incumplimiento de las mismas.
- Valorar las aportaciones y ocurrencias de los niños, por insignificantes que parezcan, y sacar punta de ellas, haciendo notar las posibilidades dramáticas, argumentales, expresivas, escenográficas..., personajes interesantes, desdoblamientos, etc.
- No dogmatizar nunca, sino sugerir cuando sea necesario.
- No obligar a nadie: la participación de cada uno -aun de los más rezagados- caerá a su debido tiempo como fruto maduro.
- Confiar en los niños y mantener altas las expectativas sobre cada uno de ellos. Generalmente en la educación y en la enseñanza los resultados suelen ser proporcionales a las expectativas del educador.
- Considerar el drama como un acto comunicativo. Todos los actos de habla en estricto sentido son comunicativos. Sin embargo, el cuento y las historias no son actos tan comunicativos, tan vivos y tan auténticos como cuando se dramatizan. No es igual hablar de una pelea, por ejemplo, que pelearse, aunque sea ficción...
- Después de contar un cuento, inventar una historia, describir una escena familiar o exponer cualquier hecho imaginativo, es conveniente que los demás expresen lo que les ha sugerido mientras se toma nota de los detalles captados.

Con los pequeños que todavía no saben leer, habrá que repetir los cuentos e historias más de un día para que asimilen todo el contenido. Por el contrario, hay que tener en cuenta que, una vez asimilado, no aceptan la menor desviación en las repeticiones y, en caso de haberla, la denuncian como error: "No, así no era...". Otra cosa es la intención y el consentimiento para cambiar el rumbo del cuento, para añadir escenas, personajes, suprimir particularidades, ampliar acciones...

PARTE III

EDUCACIÓN INFANTIL

1. Sesiones de juego dramático en Educación Infantil

1.1. PERÍODO DE ADAPTACIÓN

Al iniciar el curso, cuando los niños todavía no se conocen ni conocen al tutor o tutora, las sesiones son muy diferentes de las que se desarrollan a lo largo del año escolar. Desde el primer momento, hay que tomar contacto con todos y con cada uno, como si en el grupo cada niño fuera el más importante, el más atendido y el más amigo de la maestra. La primera semana es la más comprometida y probablemente la menos divertida, ya que al no conocerse los niños entre sí ni conocer tampoco a la maestra, las amistades son aún escasas y el ambiente puede resultar tenso e inseguro, sobre todo para los más tímidos. Por eso hay que abundar en los juegos de confianza y de contacto físico y emocional ofreciendo continuamente oportunidades de participación, de disfrute y de integración en el grupo, estando particularmente atentos a los más retraídos.

A pesar de esta situación, las sesiones pueden prolongarse cuanto se desee porque al ir de juego en juego, nunca se hacen pesadas ni cansan a los pequeños. Si las actividades lúdicas son variadas, la motivación del grupo se puede mantener hasta la hora u hora y media, por sesión. Eso sí, los juegos deben ser abundantes y divertidos, alternando los más dinámicos con los más reposados. Deben estar orientados a conocerse entre sí, a aprender los nombres, a fijarse en las características físicas de los demás y a asociar los nombres a las personas.

Es cierto que estos primeros días son los más difíciles y comprometidos de la experiencia, pero, si se sostienen adecuadamente, son también los más esperanzadores, porque son los básicos, los que preparan el terreno y lo abonan para que la siembra dé fruto seguro. Con el juego dramático, las dificultades se superan con sorprendente rapidez. Incluso en el caso de niños de lengua árabe, que, por no comprender el español, podrían verse sometidos a situaciones angustiosas de incomunicación lingüística, las técnicas propias del juego dramático, con su magia y su humor, agilizan las situaciones y despiertan el deseo de participar, aun sin hablar, pero riendo, observando, imitando, tarareando... El lenguaje corporal es casi el único medio de expresión y de comunicación.

La maestra o el maestro debe hacer acopio de todas sus dotes de creatividad e improvisación, de dominio de sí y de la situación, demostrar cariño, abrazar a los pequeños, hacerles caricias, reírse con ellos y hacerles reír. Podríamos decir que durante este corto período el protagonismo recae sobre el docente. Los niños ni se sienten seguros ni -en el caso de idiomas diferentes- saben lo que el docente dice. Entonces, éste los invita, mediante gestos, a jugar a los juegos universales que entienden todos los niños de cualquier país: a las comiditas, a las mamás, al

circuito de coches o triciclos, a los bomberos, a la bruja, a los fantasmas, al lobo y las ovejas...

Los niños y niñas se van acostumbrando a la voz de la maestra o el maestro y a todas sus matizaciones: nana susurrada al bebé, gruñidos de la bruja, carcajadas del payaso, pitidos de la ambulancia, silbidos del guardia, ronquido del ogro, lloros del niño caprichoso, reprimenda del papá...

Grandes **recursos** para la maestra son la pizarra, los maquillajes, los disfraces (telas, gorros, lazos, pelucas, camisones y ropa vistosa, aunque usada...) y los objetos más usuales de la clase, los cuales, debido al pensamiento simbólico del niño y a su pensamiento mágico, se convierten en lo más impensado: biberón, cuernos, trompa de elefante, coche, tren...

La pizarra es utilísima siempre, pero es indispensable los primeros días, en que, ya lo hemos dicho, el peso del protagonismo de las representaciones/dramatizaciones de los cuentos, etc., recae sobre la maestra. Ella dramatiza el relato acomodando sus gestos y su voz a los sentimientos, diálogos, etc., de los personajes, pero, en numerosas ocasiones, antes o -según los casos- simultáneamente, va dibujando en la pizarra, a grandes trazos y con rapidez, las acciones secuenciadas de los personajes. En la narración normal de un cuento a niños sin problemas lingüísticos, no se debe distraer la atención con dibujos, láminas, etc., pero, en este caso, en que el problema principal para la comunicación oral es el lenguaje, los dibujos y todo lo que lleve a la comprensión es aprovechable. No hace falta ser pintor ni especialista en dibujo. La imaginación de los niños y niñas suple con creces la imperfección de los trazos porque lo que buscan es la vivencia de la acción directa, no la perfección de lo que se dibuja. El resultado de los dibujos o medio dibujos con niños de idiomas diferentes es que siguen mejor la trama de las historias y la secuenciación de las mismas.

Cuando se acaba de contar/dramatizar/pintar... piden a coro una y otra vez que se les repita el mismo cuento, cien veces contado-dramatizado-dibujado. Algunos de los términos que primeramente aprenden a pronunciar y con pleno conocimiento semántico son 'más, más', 'otra vez', 'más Caperucita', 'más oquitas', etc. Muy pronto, cuando los niños empiezan a estar más tranquilos y a confiar en la maestra, cuando dejan de mirar con recelo a los demás y se convencen de que en el colegio nos queremos, nos ayudamos y nos divertimos, se introducen los ejercicios (juegos) de contacto físico para conocerse, darse apoyo mutuo y hacer cosas juntos, por parejas o individuales, como puentes, túneles, la sillita de la reina, el ciego y el lazarillo, el molinillo del secreto, los colores, las parejas de colores, el bebé dormido en brazos de..., el juego del silencio (interesante para fijarse en las facciones de los otros y estrechar vínculos afectivos a través de la selección cariñosa -llamando con el dedo- y

el saludo: estrechar las manos, darse un beso, un abrazo, hacerse una caricia, darse una palmada... o alguna originalidad como juntar frente con frente, nariz con nariz, oreja con oreja..., sin pronunciar palabra). Los juegos se pueden alternar con los juguetes en un intento de personalización, extroversión y relación socioambiental.

Es muy útil dejar un tiempo para el juego libre: los niños se dirigen a los rincones de sus preferencias y la maestra, a la vez que estimula lingüísticamente y toma parte en sus acciones (hace de mamá, de niño con fiebre, de invitado que toma las comiditas que le ofrecen y el té, de guardia de tráfico, de semáforo, de árbol, de contenedor de juguetes, contenedor de frutas, contenedor de niños -esto último les encanta-, etc.), tiene en cuenta los intereses de cada uno para provocar y desarrollar el juego dramático propiamente dicho, porque, si nos fijamos, los juegos propuestos son ya juego dramático para los pequeños, a pesar de que todavía no pueden desarrollar la acción a través de diálogos, etc., sea porque no conocen el idioma, sea porque aún están en el momento más fuerte del egocentrismo y, hasta que se vaya creando ambiente, es bastante difícil mantener un diálogo sobre terceras personas... Ya hemos advertido que, en estos primeros días, la matización de la voz, la expresión de la cara y el lenguaje corporal suplen el lenguaje oral.

Si el esquema de una sesión siempre debe ser flexible y vinculado a sus intereses, lo es mucho más en la primera semana en que los juegos de reconocimiento y contacto físico y confidencial priman sobre cualquier otro tipo de actividad. Los intereses de esta semana son siempre de tipo afectivo, sobre todo con la maestra, por lo menos hasta que se tranquilizan y se vinculan emocionalmente al grupo. A partir de este supuesto, vamos a proponer algunos posibles esquemas que podrán ir cambiando, según los casos, o dependiendo de los momentos y las situaciones particulares.

1.2. PRIMEROS DÍAS, A VECES, PRIMERAS SEMANAS

1.2.1. Actividades lúdicas

Los niños aún no se conocen y se muestran, en general, temerosos y bastante desconcertados. Algunos están a gusto, otros lloran y otros lloriquean. Todavía no les gusta hablar, ni que los saquen de su mundo. Por eso, hay que abrirles camino de manera lúdica y divertida, sin forzarlos.

1.2.2. Juegos de presentación y contacto físico

Objetivos: conocerse, afianzarse personalmente, tomar confianza con la maestra y con los demás. Crear un clima de acogida y afecto.

Contenidos: Relaciones sociales - Conocimiento mutuo - Confianza mutua - Integración en el grupo. Características físicas de cada uno de sus componentes - Nombres - Asociación nombre/persona.

Materiales: Los propios del aula, sobre todo la **pizarra**, los **libros** de imágenes y las **láminas**, el **espejo**, los grandes **murales** a modo de **biombo**, de **paneles**... con la secuenciación de los cuentos que se representan y la **grabadora** para jugar al reconocimiento de voces, tonos, timbres, intenciones..., aprender canciones, escuchar a los demás y escucharse a sí mismos. La grabadora será un recurso usual durante todo el año. La **cámara de vídeo** lo será igualmente y se utilizará sobre todo en la autoevaluación y en la coevaluación. Hasta que los niños se conocen bien y distinguen claramente las características físicas propias y las de los demás, no solemos usar los **maquillajes**. Sí ponemos **pegatinas** en las manos y en la cara (empezando siempre por la maestra y por los más atrevidos), ya que las pegatinas se ponen y quitan más fácilmente que el maquillaje: una estrella en la frente, dos círculos en las mejillas, un triángulo en la nariz, una cara de lunares, un flequillo de tiritas, una frente coronada... Pasados unos días, muy pocos, al gato ya le gusta pintarse los bigotes, al payaso la nariz, etc. Otro tanto ocurre con los disfraces del baúl: pelucas, barbas, gorros, varitas mágicas, bolsos, telas y vestuarios... El **baúl de los disfraces** estará siempre disponible y abierto y la primera en usarlos será la maestra. Los niños generalmente no se deciden a disfrazarse desde el primer momento, sino cuando se van ambientando. Durante los primeros días, la mayoría de los niños se resisten a hablar -ni siquiera suelen explayarse cuando no existen problemas de lenguaje- aunque a veces también hay excepciones como algún extrovertido que se lo pasa en grande con la novedad de los **rincones**, jugando o hablando solo o con algún “amigo” de su mismo carácter. Superados los primeros momentos de timidez, estos materiales serán de lo más corriente y de lo más socorrido y divertido.

1.2.3. Juegos iniciales

Conocimiento y contacto físico para adquirir confianza en los demás y hacer posible la integración en el grupo.

– *¿Cómo está Vd.?*

Por parejas se dan la mano en actitud de saludo. Cada uno dice su nombre al otro. Uno de los dos deja el brazo flojo -muerto- a merced de los movimientos que hace el compañero; o la maestra da las dos manos, una a cada niño o una a cada “racimo” de niños que se le cuelgan, que también dejan sus manos y brazos flojos en las manos de la maestra, mientras recitan a modo de cantinela:

Cómo está usted / yo bien y usted / y su papá, / y su mamá, / ¡¡¡y la familia / de Don Pascuaaaaal !!! La maestra o el niño que tiene el brazo del otro que se deja llevar, suelta una o ambas manos enérgicamente y... carcajadas. Y otra vez y otra vez...

– *Éste es mi gatito*

Todos sentados en la alfombra. La maestra dice el nombre de un niño que corre hacia ella y apoya la cabeza en sus rodillas. Ella le acaricia el pelo y le dice a modo de cantinela:

Este es mi gatito / el más pequeñito / le gusta beber leche / en este platito. Le da un platito con "leche" y el gatito se aleja para tomársela en una mesa o en cualquier rincón de la clase. Hace los movimientos del gato que come o bebe. Cuando la mayoría de los niños se han convertido en tranquilos gatitos, la maestra dice con voz apropiada:

El perro, perrazo / feo y gordinflón / asustó a mi gatito, / ¡¡¡su leche se bebió!!! Los gatitos corren a protegerse en la "casa segura" de la maestra.

– *Duerme, duerme, mi amor*

Por parejas. Uno se sienta y hace de mamá o papá. Toma al otro en su regazo o le acaricia la cabeza que el otro abandona en sus rodillas. Le canta la nana o le da el biberón:

Duerme, duerme, mi amor / en tu cuna de rosas / que ya viene tu mamá (tu papá) / y contigo soñará (jugará). Los bebés se duermen en brazos de sus papás/mamás. Después se despiertan, toman el biberón y se van de paseo a comprar juguetes. Los papás entablan diálogo con los vendedores.

– *Este es tu nombre* (Alí, José...)

Por parejas. Uno hace de padre/madre y el otro de hijo. La madre canta mientras acaricia al bebé:

¿"Hassan" te llamas, / mi nene chiquito / Tu mamá (tu papá) te ha puesto / el nombre más lindo. El hijo contesta: Así me has llamado / y a mí me agrada / y todos los niños / "Hassan" me llaman. Todos gritan: ¡¡¡Hassan, Hassan, Hassan!!!

Se acercan a él y le entregan un cartelito con su nombre en mayúsculas (más adelante, reconocerán sus nombres escritos y el que no reconozca el suyo pagará una prenda: hará de ratón que huye del gato, etc.).

1.2.4. Mimodrama a partir de canciones

- El elenco de las canciones existentes en el mercado es infinito. Sobre esas músicas se pueden improvisar letras y movimientos relacionados con las vivencias y las situaciones particulares de cada niño, del grupo o de cada subgrupo (cuando se formen). El mimodrama de canciones es un recurso muy socorrido, muy agradecido y muy resultón. Las canciones representadas unifican al grupo, integran a los niños en el mismo y pueden utilizarse desde el primer día.
- Junto con las canciones están las cantinelas acompañadas de movimientos rítmicos, palmadas, percusiones, pronunciación de sonidos onomatopéyicos, etc.

1.2.5. Representación de cuentos

- Narración muy escueta pero “emocionante” de cuentos universales por parte del docente que matiza la voz y sigue los movimientos según los personajes, las circunstancias de los mismos, etc.
- Invitación a los niños para representar algún personaje: Caperucita, el lobo, un ogro, una bruja, un príncipe, un caballo, un fantasma...
- Narración/representación escueta y divertida, con la voz y/o la mímica correspondientes a lo que hace tal o cual niño cuando la madre/padre lo despierta por la mañana, reacciones varias: quiere o no seguir durmiendo, protesta o salta de la cama contento, refunfuña ante el desayuno o se lo toma con placer, se lava chillando porque el agua está fría o se deleita con el agua templadita, se cepilla los dientes mirándose al espejo, se viste correctamente o se pone alguna prenda del revés, sale de casa con..., se encuentra con fulanito o menganito cuando va para el colegio, se repiten supuestos saludos y diálogos, planes para jugar.
- Narración/mimodrama... humorístico de percances surgidos en el aula, anécdotas y vivencias del recreo, conflictos, y discusiones por la posesión de tal o cual juguete, de tal o cual disfraz..., para terminar satirizando y ridiculizando el hecho que llevó a tales extremos y convenciéndose de que siempre es preferible la negociación y el arreglo a la pataleta y a la pelea.

1.2.6. Relajación

Los primeros días no suele hacerse la relajación porque los pequeños aún no tienen la confianza suficiente para cerrar los ojos y “abandonarse” a lo que vaya diciendo o proponiendo la maestra, para escuchar música con tranquilidad, etc. Además en determinados casos no entienden a la maestra, por ejemplo, si se trata de idiomas diferentes. Cuando las lenguas son nuevas para los niños, conviene estar con los ojos abiertos para seguir los movimientos o la inmovilización en las historias que cuenta la tutora: dormir en el regazo de la luna, mecerse en un arco iris, convertirse en una gotita del agua del mar, en un cometa que viaja por el cielo y encuentra... La relajación más propia se iniciará con los grupitos que antes se integren y se confíen.

Los que voluntariamente no se presten al juego, solamente observarán. La relajación puede hacerse después de las actividades más dinámicas, al final de las sesiones o cuando la maestra considere oportuna su necesidad. La relajación con este tipo de niños también se hará a modo de representación de cuentos narrados con voz suave por la maestra e “interpretados” por los pequeños: niños o animalitos que duermen en la alfombra, en el prado, en la playa... que respiran lentamente, que pesan mucho, que no se pueden levantar, que llenan la tripa de aire y se hacen livianos, que se convierten en pájaros y vuelan reposadamente en el cielo o se duermen entre las nubes, que descienden, que se posan en las ramas de un gran árbol, que los acaricia la brisa...

1.2.7. Síntesis y evaluación

Como los niños son pequeños (o no comprenden el idioma), los objetivos se evaluarán por observación de la actitud que muestran ante las actividades, por la participación en las mismas, por el seguimiento de lo que la maestra habla, canta, gesticula, pinta..., por la integración en el grupo, el sentimiento que despliegan, las expresiones de la cara y las posturas del cuerpo, la atención y la motivación que reflejan (activos, perdidos, entusiastas, cansados, tímidos, extrovertidos, indecisos, con voluntad o no de superación...), etc.

A medida que la comunicación lingüística se va normalizando y los pequeños van adquiriendo mayor dominio de su cuerpo, mayor agilidad manual, mayor destreza digital, etc., tendrán más medios para expresar los nuevos conocimientos adquiridos o las capacidades desarrolladas.

Dos de los recursos más eficaces de autoevaluación y de coevaluación en el uso del juego dramático son la grabadora y la cámara de vídeo, ya que los niños y niñas pueden oírse y observar las propias actuaciones y las de los compañeros, reconocer

los aciertos y los errores. Con niños y niñas de estas edades las observaciones de la maestra pueden consignarse por escrito en fichas individuales o en enrejados de coordenadas que reflejen la actitud de cada uno y su evolución respecto a los objetivos.

Es práctico y ameno consignar también por escrito, en un anecdotario, los hechos más sobresalientes del grupo, las acomodaciones, integraciones, superaciones, resistencias..., así como las anécdotas más llamativas, las ocurrencias, los errores lingüísticos más divertidos o más frecuentes, los casos (por lo menos, algunos) de creación del lenguaje, las iniciativas en el juego, los casos de liderazgo, el deseo de anonimato (a veces, se da con los tímidos...), las originalidades...

2. Esquema general de las sesiones

Guión diario de sesiones.- El guión para las sesiones es siempre el mismo, es decir, cada día se sigue el mismo orden temporal y didáctico, pero las sesiones nunca resultan iguales, sino que cada vez acaban siendo de lo más diferente. Dependen siempre de las ocurrencias de los niños y de su estado emocional.

2.1. ACOGIDA Y SALUDO (Variado y original) (15' aprox.)

- Canción final del saludo.
- Acomodación en la alfombra, en la silla o en corro.

2.2. ASAMBLEA (45' aprox.)

- Propuestas, preguntas, información interesante para caldear el ambiente (empiezan, bien la maestra, bien los niños que normalmente están deseosos de intervenir y soltar sus inquietudes).
- Ocurrencias de los niños (intervienen todos).
- (*Simultáneamente*) Toma de notas de la maestra según criterios (*ver esquema general y explicación detallada de este punto*).
- Selección de las propuestas más interesantes de la jornada.
- Selección del narrador y narración de la propuesta elegida.
- Relevancia de los personajes.
- Elección o sorteo de personajes.
- Lugares que van a ocupar.
- Disfraces que van a utilizar.

2.3. JUEGO DRAMÁTICO PROPIAMENTE DICHO

Repeticiones con introducción, variantes y con personajes diferentes cada vez (40' aprox.).

2.4. SÍNTESIS DE LA SESIÓN

Según criterios (10' aprox.).

2.5. EVALUACIÓN Y PROPUESTAS DE MEJORA

Según criterios (10' aprox.).

3. Desarrollo de la sesión

3.1. ACOGIDA Y SALUDO

Los niños son acogidos por la mañana con el saludo afectuoso de la maestra, pasan a la clase y se saludan mutuamente de maneras diferentes: saludos convencionales como darse la mano, besarse, darse palmadas, hacerse una caricia, hacerse una reverencia, alguna mueca simpática... bailes, según la música que se oye siempre al llegar a clase, tocarse alguna parte del cuerpo, mostrarse delante del grupo de uno en uno o por parejas, dar una voltereta, imitar brevemente a un payaso, etc.

El saludo se termina con una señal de la maestra y cantando la canción "*Buen día, buen día*" con la letra clásica o con otras, siempre de saludo, que van inventando los niños a lo largo del año. Diez o veinte minutos después, se apaga la música y se pasa a la asamblea cuya finalidad fundamental es que todos los niños intervengan oralmente exponiendo sus experiencias, sus creaciones lingüísticas, sus críticas, sus deseos, sus informaciones sobre temas, sus propuestas de actuación, sus soluciones a problemas, sus planes de mejora...

La asamblea se realiza en la alfombra sentados en grupo o de la misma manera, pero en sillas. A veces, empieza la maestra con alguna pregunta para *caldear el ambiente*, pero normalmente lo hacen los niños sin esperar más, con sus infinitas ganas de soltar lo que llevan dentro.

De esas intervenciones surge **el tema**. En efecto, la maestra va tomando nota de:

- Lo más interesante que se les ocurre.
- Lo más original.
- Lo que más se acerca al tratamiento del tema de la unidad didáctica en curso.
- Lo más acorde con la situación, programaciones, etc., del colegio en ese momento.
- Las necesidades individuales o del grupo.
- Lo más apropiado para convertirlo en cuento.
- Lo más apto para ser dramatizado.
- Lo más divertido.
- Lo mejor para aumentar la autoestima de los más tímidos o rezagados.

Una vez seleccionado el tema o los temas:

- Se ponen de relieve los personajes.
- Se acentúan sus características.
- Se repiten de manera rápida sus diálogos y expresiones.
- Se decide los lugares que van a ocupar (los árboles o el cielo encima de las mesas, los escondites de los animales, debajo, las puertas de las casas detrás de los biombos o de las cortinas improvisadas, en la cocinita, etc.
- Se deciden los disfraces.
- Se reparten papeles.

Esto puede parecer a primera vista algo complicado, pero en realidad se hace todo rápidamente; apenas se tienen unos pocos días de práctica. Es igualmente efectivo no utilizar ni disfraces ni decorados ni maquillajes, ya que la imaginación y el pensamiento simbólico de los niños todo lo suple con simples gestos. La asamblea es el momento de mayor duración. Primero, porque hay que dar oportunidad de intervenir a todos los niños y niñas o, al menos, a la mayoría; y, segundo, porque los pasos que se siguen son todos importantes y no debemos saltarnos ninguno.

3.2. JUEGO DRAMÁTICO PROPIAMENTE DICHO

Como todo se ha decidido en la asamblea, el juego dramático propiamente dicho es sumamente fácil, siempre que la preparación haya sido adecuada y los niños hayan logrado comprender bien el tema e identificarse con los personajes.

El reparto suele ser algo complicado porque todos quieren ser los protagonistas. El problema se soluciona o bien tomando acuerdos o bien repartiendo los papeles según corresponda por número de lista, por sorteo o atendiendo a momentos particulares (un cumpleaños, vuelta al colegio después de una enfermedad, etc.) o por necesidades educativas especiales.

El tiempo empleado es considerable dentro de la jornada escolar: unos 40 minutos. No es que cada juego dure ese tiempo, sino que se repite para dar opción a protagonizarlo o a intervenir al mayor número posible de niños. Para ello es aconsejable introducir variantes interesantes, ocurrencias originales, personajes impensados, pues gracias a ello se da vivacidad a la actuación y se renueva la motivación durante el proceso.

3.3. SÍNTESIS DE LA SESIÓN

Al terminar el juego, se hace una pausa mientras los niños se relajan o se calman. Sentados, se reflexiona en grupo sobre lo mejor de la jornada o sobre lo peor para intentar mejorarlo la próxima vez. Normalmente la reflexión se hace desde tres puntos de vista:

- Conductual, incluido el divertido (individual y en grupo).
- Cognitivo.
- Procedimental.

La respuesta se da de viva voz y la maestra toma nota en el diario de clase. O bien se responde por grupos mediante un rápido dibujo indicativo que los portavoces colocan en el tablón. Después de la sesión, en otros momentos de la jornada, se pueden hacer dibujos, modelado, murales, etc., que quedarán a la vista de todos hasta que sean reemplazados por otros de sesiones posteriores, en que se volverá a hacer lo mismo.

3.4. EVALUACIÓN

La evaluación se hace en grupo. De manera rápida, nos ajustamos a los criterios ya expuestos en el esquema general del juego dramático.

4. Programaciones según el desarrollo de las unidades didácticas

4.1. PRIMERAS SESIONES

10/15 días de "rodaje" de los niños en el colegio.

4.2. PRIMER PERÍODO DE ADAPTACIÓN

10/15 Primeros días. Primera adaptación de los niños.			
Objetivo general: Adaptación de los niños al ambiente escolar. Creación de un clima acogedor de seguridad y confianza.			
	IDENTIDAD Y AUTONOMÍA PERSONAL	MEDIO FÍSICO Y SOCIAL	COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN
O B J E T I V O S	<ul style="list-style-type: none"> - Conocerse a sí mismos. - Conocer a los compañeros. - Integrarse y afianzarse en el grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Crear un clima de seguridad y afecto. - Conocer el centro y a las personas que trabajan en él. - Hacer amigos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Aprender a relacionarse con los demás. - Aprender algunas fórmulas de relación social . - Aprender a cuidar la salud.
C O N T E N I D O S	<ul style="list-style-type: none"> - Intereses personales. - Conocimientos previos sobre los temas apuntados en la asamblea. - Primeras rutinas: hábitos higiénicos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Nosotros: yo, tú, los otros niños, la maestra. - Primeras rutinas: el colegio, sus dependencias más frecuentadas. - Las personas más cercanas al niño en el ambiente escolar. 	<ul style="list-style-type: none"> - Posibilidades de nuestro cuerpo. - Lo que sabemos de nosotros mismos. - Cómo somos. - Lo que somos capaces de hacer con nuestro cuerpo. - Juegos de expresión corporal.
A C T I V I D A D E S	<ul style="list-style-type: none"> - Realización de ejercicios prácticos que permitan comprobar las propias posibilidades corporales. - Juegos de: <ul style="list-style-type: none"> · Calentamiento. · Expresión corporal. · Confianza en la maestra y en los otros niños. · Conocimiento del propio cuerpo. · Reconocimiento de la existencia del otro. 	<ul style="list-style-type: none"> - Juegos de reconocimiento de las propias posibilidades corporales. - Juegos de reconocimiento de las posibilidades corporales de los demás. - Juegos de confianza en la maestra, de contacto físico con la maestra y los compañeros. - Primeros juegos colectivos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Juegos en los rincones de la clase: las comiditas, los coches, las mamás y los papás, los hijitos, los animalitos, los oficios... - Repetición lúdica de escenas familiares: duermo, me despierto, me lavo, me visto, desayuno, voy al colegio... - Juegos de relación con los compañeros: el tren, el autobús y la excursión, las carreras de caballos, la bruja y los niños, el lobo y las ovejitas, los conejitos y los perros...

5. Programaciones por quincenas

2ª Quincena.			
Objetivo general: Seguir profundizando en el conocimiento propio y en el de los compañeros.			
	IDENTIDAD Y AUTONOMÍA PERSONAL	MEDIO FÍSICO Y SOCIAL	COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN
O B J E T I V O S	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer las posibilidades de nuestro cuerpo. • Reconocer las propias características. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observar las características de los compañeros. • Observar las características y conducta de la maestra. 	<ul style="list-style-type: none"> • Descubrir semejanzas y diferencias con los demás. • Aprender los nombres de los compañeros y de la maestra. • Aprender fórmulas de relación social.
C O N T E N I D O S	<ul style="list-style-type: none"> • Mi cuerpo. • Mis posibilidades. • Mi nombre y el de los demás. • Vocabulario básico relativo a las relaciones sociales. 	<ul style="list-style-type: none"> • El nombre de los demás niños. • Posibilidades de los demás. • Características más destacadas en los compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fórmulas de relación social. • Hábitos de relación social. • Estructuras lingüísticas básicas en las relaciones sociales.
A C T I V I D A D E S	<ul style="list-style-type: none"> • Observación en el espejo de las propias características. • Semejanzas y diferencias con los demás. • Juegos psicomotrices de conocimiento propio: <ul style="list-style-type: none"> - La bicicleta. - La natación. - Yo tengo un tic. 	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos para conocer a los compañeros: <ul style="list-style-type: none"> - Éste es tu nombre. - ¿Con quién juegas? • Juego del silencio. • Contacto físico y atención al comportamiento del otro. • A la rueda de la alcachofa <ul style="list-style-type: none"> -repetición de nombres de los elegidos- 	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchar cuentos y fijarse en las características de los personajes. • Enfatizar el diálogo de los personajes: <ul style="list-style-type: none"> - Caperucita. - Cenicienta. - La Bella durmiente.

3ª Quincena.

Objetivo general: La comunicación con los demás.

	IDENTIDAD Y AUTONOMÍA PERSONAL	MEDIO FÍSICO Y SOCIAL	COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN
O B J E T I V O S	<ul style="list-style-type: none"> • Habituarse a hablar claro y hacerse comprender. • Habituarse a escuchar y discriminar fonemas. • Establecer normas de diálogo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observar las voces de los compañeros y su pronunciación. • Observar los ruidos y sonidos de las cosas. • Pronunciar fáciles onomatopeyas. • Habituarse a observar las normas de diálogo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Iniciarse en la representación de cuentos, enfatizando los diálogos de los personajes. • Aprender el vocabulario relativo a la convivencia, a la amistad y a la colaboración.
C O N T E N I D O S	<ul style="list-style-type: none"> • El lenguaje propio y el de los demás. • Los recursos extralingüísticos que ayudan a la expresión oral. • Los tonos de voz, los gestos y la expresión de la cara, según los sentimientos expresados. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ruidos y sonidos de las cosas. • Lo que expresamos con nuestra voz y con nuestros gestos. • Onomatopeyas • El lenguaje de los animales. • La expresión de los sentimientos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hábitos y normas de comunicación y expresión. • La pronunciación correcta. • La actitud de escucha. • La atención al que habla.
A C T I V I D A D E S	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos de nombres. • Juegos de observación del habla de los demás. • Ejercicios de pronunciación. • Ejercicios de respiración. 	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos de discriminación auditiva con ojos vendados. • Adivinar quiénes emiten determinados sonidos, ruidos o voces. • Filmar y analizar entre todos los gestos y las expresiones de la cara al hablar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Representar cuentos conocidos. • Grabar la voz en las intervenciones de la asamblea, y en la narración o en la representación de los cuentos. • Repetir las estructuras lingüísticas básicas de la relación social. • Cantar y escenificar mediante el mimo diferentes canciones: "Mustafá, el gatito", "Pepito Conejo"...

4ª Quincena.

Objetivo general: Consecuencias creativas de las ocurrencias de los niños en la asamblea diaria.

	IDENTIDAD Y AUTONOMÍA PERSONAL	MEDIO FÍSICO Y SOCIAL	COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN
O B J E T I V O S	<ul style="list-style-type: none"> • Sacar consecuencias creativas de las intervenciones de los niños en la asamblea. • Intentar acoplar los temas, siempre que sea posible, a las unidades didácticas en curso, según currículo. • Observar las limitaciones del cuerpo humano. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observar los segmentos corporales. • Observar el cuerpo y las características físicas de los animales y establecer semejanzas y diferencias con el cuerpo humano. • Observar las limitaciones del cuerpo de algunos animales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observar las voces y las conductas de los animales. • Aprender el nombre de las partes del cuerpo. • Aprender el vocabulario básico de lo que se puede hacer con el cuerpo.
C O N T E N I D O S	<ul style="list-style-type: none"> • El cuerpo y sus partes. • Posibilidades y limitaciones del cuerpo humano. 	<ul style="list-style-type: none"> • El cuerpo de los animales. • Posibilidades y limitaciones del cuerpo de los animales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Posturas, gestos, expresiones. • Expresión oral de los sentimientos. • Expresiones orales en grupo.
A C T I V I D A D E S	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios psicomotrices de imitación de animales. • Filmación de las imitaciones y comentario de lo registrado. • "Yo tengo una carita". • "Yo soy así". 	<ul style="list-style-type: none"> • Relación con los miembros del grupo. • Juegos de expresiones de la cara: enfadada, alegre, triste, desafiante, suplicante. 	<ul style="list-style-type: none"> • Representación del cuerpo y sus partes mediante técnicas de expresión plástica. • Narración y representación del cuento de la ardi llita que sube y baja. • Narración y representación del cuento del caracol. • Convertir en cuento las ocurrencias de la asamblea.

5ª Quincena.

Objetivo general: Los adultos y los niños. Concepto básico: grande/pequeño. El juego simbólico: lo real y lo fantástico.

	IDENTIDAD Y AUTONOMÍA PERSONAL	MEDIO FÍSICO Y SOCIAL	COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN
O B J E T I V O S	<ul style="list-style-type: none"> • Distinguir entre personas adultas y niños. • Descubrir las diferencias entre los mayores y los niños. • Reflexionar sobre las funciones de unos y de otros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observar el entorno y fijarse en el tamaño de los objetos. • Observar las características de la maestra y reflexionar sobre sus funciones. • Reflexionar sobre las funciones, los derechos y los deberes de los niños. 	<ul style="list-style-type: none"> • Representar las funciones y características de la maestra y las de los niños. • Crear historias escolares y familiares sobre la convivencia entre los niños y los mayores. • Comentar anécdotas referidas a la convivencia.
C O N T E N I D O S	<ul style="list-style-type: none"> • Los adultos y los niños. • El tamaño de las cosas: grande/pequeño. • Las funciones de la mamá, del papá, de la maestra, de los niños. • Las funciones de los objetos reales y las de la fantasía. 	<ul style="list-style-type: none"> • Los objetos reales y los imaginarios. • El juego simbólico. • Los objetos de los "Rincones" de la clase. Sus tamaños y sus funciones. • La fantasía y las funciones que atribuimos a los objetos. 	<ul style="list-style-type: none"> • La representación. • La realidad y lo imaginado. • La creatividad. • Vivencias escolares y familiares. • Relaciones de convivencia con los adultos. • Derechos y deberes de los niños.
A C T I V I D A D E S	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos referidos a las relaciones sociales entre adultos y niños. • Los padres y los hijos, la maestra y los alumnos, el médico y los enfermos... • Atribución de funciones a los objetos y el juego simbólico. • Filmación de las primeras actuaciones dramáticas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos de relación social entre adultos y niños. • Juegos de papás y mamás, de niños y maestros. • Clasificación de juguetes y otros objetos siguiendo el criterio del tamaño. • Colocación en fila por orden de estatura. • Juego dramático: la familia, los padres y los hijos, la maestra y los alumnos, los amigos de la familia... 	<ul style="list-style-type: none"> • Representación plástica de relaciones sociales entre adultos y pequeños. (Técnicas variadas). • Secuenciación de historias de convivencia, representadas en murales y tarjetones. • Juegos de mímica: las estatuas, los payasos. • Grabación del vocabulario aprendido, diálogos canciones e historias.

6ª Quincena.

Objetivo general: Conocer las diferencias que existen entre realidad y ficción. Distinción entre lo narrado y lo dramatizado. El narrador. Las vivencias y lo creativo.

	IDENTIDAD Y AUTONOMÍA PERSONAL	MEDIO FÍSICO Y SOCIAL	COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN
O B J E T I V O S	<ul style="list-style-type: none"> • Aprender a distinguir entre lo narrado, lo dramatizado y lo representado. • Aprender a distinguir entre lo vivido y lo imaginado. • Aprender a distinguir entre juego dramático y teatro. • Aprender a expresar los propios sentimientos y emociones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aprender a sacar consecuencias creativas de las propias vivencias. • Aprender a transformar en cuento vivencias propias o hechos presenciados. • Aprender a discriminar la actuación de los personajes y a diferenciar sus diálogos. • Aprender a dialogar con los compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aprender el vocabulario básico relativo al juego dramático, al teatro, a los cuentos. • Aprender a identificarse con los personajes del juego dramático. • Aprender a representar vivencias y situaciones de los personajes.
C O N T E N I D O S	<ul style="list-style-type: none"> • Experiencias personales, vivencias y sentimientos. • La expresión. • La constancia escrita de lo vivido. • Los cuentos y la dramatización. • Comunicación de las propias experiencias. 	<ul style="list-style-type: none"> • Experiencias de convivencia familiar y escolar. • La expresión oral y su transformación en escritura: cuento, drama. • Algunas técnicas de creatividad. • El juego libre, el dirigido y el simbólico. • El juego de los disparates. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación de experiencias entre los compañeros. • El juego dramático: experiencia lúdica. • La improvisación y la creación. • La aportación creativa al grupo. Las iniciativas y las originalidades. • La combinación de los contrastes y el disparate.
A C T I V I D A D E S	<ul style="list-style-type: none"> • Relato de experiencias propias. • Dramatización de las mismas. • Recreación de las mismas a través del juego dramático. • Expresión de deseos y fantasías. 	<ul style="list-style-type: none"> • Relato de las experiencias del grupo en el ambiente escolar: conflictos, discusiones, juegos, descubrimientos, deseos y ambiciones, secretos, logros, amistades... • Ejercicios de representación de las experiencias, reviviéndolas a través del juego dramático. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dramatización de las experiencias del grupo y posterior representación. • Expresión plástica de vivencias del grupo.

7ª Quincena.

**Objetivo general: El ambiente de la Navidad. Los Reyes Magos.
Posibilidades creativas.**

	IDENTIDAD Y AUTONOMÍA PERSONAL	MEDIO FÍSICO Y SOCIAL	COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN
O B J E T I V O S	<ul style="list-style-type: none"> • Observar el ambiente navideño en las calles, en el colegio, en la familia y destacar las cosas que resulten más llamativas del mismo. • Aprender a sentirse implicado en ese ambiente, en pro o en contra. • Aprender a sacar consecuencias positivas y creativas del mismo. • Aprender el vocabulario básico de estas celebraciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Descubrir en las calles cosas nuevas y comentarlas. • Observar el comportamiento de la gente en estos días. • Reflexionar sobre los deseos que se pueden cumplir y los que no. • Reflexionar sobre otras culturas y costumbres existentes en el mundo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexionar sobre la expectación de los Reyes Magos. • Reflexionar sobre la historia de la Navidad y la gran cantidad de personajes que intervienen en ella. • Intentar sacar consecuencias creativas del hecho de la Navidad, sus personajes, sus costumbres.
C O N T E N I D O S	<ul style="list-style-type: none"> • La Navidad. • Los Reyes Magos. • Los juguetes y los propios deseos. • La narración de la historia de la Navidad. • La Navidad y el juego dramático. • Las costumbres familiares. • Las visitas de familiares. 	<ul style="list-style-type: none"> • Los escaparates. • Las calles. • Los juguetes. • Los personajes de la Navidad. • Las fiestas. • Los alimentos. • Las comidas en familia. • Los olores y los sabores. • El turrón y los dulces. 	<ul style="list-style-type: none"> • Posibilidades lingüísticas de la Navidad. • Posibilidades dramáticas de la Navidad. • Los villancicos. • Las historias y cuentos sobre la Navidad. • Estructuras lingüísticas y vocabulario relativo a la Navidad.
A C T I V I D A D E S	<ul style="list-style-type: none"> • Confección de disfraces para la representación de la Navidad. • Confección de disfraces para la representación de los Reyes Magos. • Elaboración de tarjetas personales de felicitación navideña para familiares y amigos. • Elaboración de un dibujo-carta para los Reyes Magos que plasme los propios deseos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Confección de tarjetas de felicitación para familiares y amigos. • Montaje de un Belén y un árbol de Navidad. • Elaboración de un dibujo sobre Papá Noel o representación del personaje a través de diversas técnicas. • Elaboración de tarjetas de invitación a otros grupos para que asistan a la representación de la Navidad. 	<ul style="list-style-type: none"> • Narración de la historia de la Navidad. • Dramatización y representación de la Navidad con la intervención de sus personajes. • Representación de la llegada de los Reyes Magos.

8ª y 9ª Quincenas.

Objetivo general: Los cambios atmosféricos y la ropa de invierno.

	IDENTIDAD Y AUTONOMÍA PERSONAL	MEDIO FÍSICO Y SOCIAL	COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN
O B J E T I V O S	<ul style="list-style-type: none"> • Observar la ropa del invierno e intentar recordar la ropa que se usaba en las vacaciones de verano. • Observar las características del invierno: el frío y sus efectos en nuestro cuerpo. • Aprender el vocabulario básico de esta unidad didáctica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observar los cambios atmosféricos y reflexionar sobre sus efectos en el ambiente: la calle, el colegio, la familia, los animales, las plantas... • Reflexionar sobre el efecto del invierno en nuestro cuerpo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Representar los efectos del clima en la naturaleza (técnica libre). • Representar los efectos del clima sobre nuestra salud. • Adquirir las estructuras lingüísticas básicas, utilizando el vocabulario aprendido.
C O N T E N I D O S	<ul style="list-style-type: none"> • Efecto del frío invernal en nuestro cuerpo. • La ropa de invierno. • Comportamiento de las personas, los animales y las plantas en el invierno. • Las costumbre y las fiestas en el invierno. • Mi salud en invierno. 	<ul style="list-style-type: none"> • Efectos del invierno en la naturaleza: los animales, las plantas, las personas. • Las calles en invierno. • Comportamientos grupales en invierno. • Los juegos en invierno. • El frío, la nieve, la lluvia, el viento, las nubes... 	<ul style="list-style-type: none"> • Representación del invierno. • Personalización de los elementos invernales y creación de diálogos entre ellos: el viento, la lluvia, la nieve, el frío... • Recreación imaginaria de la historia del invierno. • Dramatización y representación de la historia del invierno. • Representación gráfica y plástica del invierno respecto a las personas, los animales, las plantas.
A C T I V I D A D E S	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de experimentación en clase de los efectos del frío y del calor: la estufa, los cubitos de hielo... • Confección de máscaras y disfraces para representar la historia del invierno. • Ejercicios prácticos de utilización del vocabulario básico de esta unidad didáctica. • Creación de historias relativas al invierno y el verano, aplicando el vocabulario aprendido en la unidad didáctica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Invención de frases y expresiones propias de los personajes típicos del invierno. • Manifestación en grupo de las propias vivencias invernales. • Realización de comentarios sobre el comportamiento de la familia en el invierno. • Realización de comentarios sobre la ropa de invierno. • Realización de comentarios sobre el comportamiento de los animales en el invierno: la ardilla, los insectos, los pájaros... 	<ul style="list-style-type: none"> • Realización, si es posible, de una excursión a la nieve. • Confección de un muñeco con trocitos de periódico metido en bolsas de plástico o de un muñeco de algodón, si no hubiera nieve, y ponerle ropa de invierno. • Distribución de los roles propios de los personajes del invierno y representación de las historias improvisadas.

10ª Quincena.

Objetivo general: Los medios de transporte y los viajes.

	IDENTIDAD Y AUTONOMÍA PERSONAL	MEDIO FÍSICO Y SOCIAL	COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN
O B J E T I V O S	<ul style="list-style-type: none"> • Observar los medios de transporte de tierra, mar y aire. • Aprender los nombres y las características que los identifican. • Reflexionar sobre lo que los hombres han inventado para desplazarse de un sitio a otro. • Intentar recordar las vivencias de los propios viajes. • Aprender el significado de las principales señales de tráfico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexionar sobre los medios de transporte que utilizamos más frecuentemente. • Reflexionar sobre los materiales de que están fabricados. • Reflexionar sobre la inteligencia humana y la capacidad de inventar. • Intentar crear historias de viajes y de medios de transporte: vacaciones, accidentes, trabajos... 	<ul style="list-style-type: none"> • Representar los medios de transporte mediante la aplicación de diversas técnicas. • Aprender el vocabulario básico y las estructuras gramaticales creadas a partir de ese vocabulario. • Intentar intercambiar ideas sobre las vivencias de viajes y medios de transporte. • Combinar las experiencias intercambiadas y crear historias de viajes.
C O N T E N I D O S	<ul style="list-style-type: none"> • Medios de transporte de tierra, mar y aire. • Viajes reales o imaginados. • Deseos de viajar, de volar, de nadar, de conocer el mundo. • Lugares maravillosos del mundo. • El universo y los viajes espaciales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Los viajes y la fantasía. • Experiencias viajeras. • Los deseos, la fantasía y la realidad. • Geografía y viajes. • Viajeros famosos. • Las naves espaciales y los viajes al universo. • Las señales de tráfico y las sanciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Cuentos de viajes. • Narraciones de viajeros, reales e imaginarios, famosos: Colón, Marco Polo, Ulises, Don Quijote... • El viaje a las galaxias. • Personas que intervienen en los accidentes.
A C T I V I D A D E S	<ul style="list-style-type: none"> • Pintura de un circuito en el patio del colegio. • Recreación de las funciones de viajeros, peatones y guardias de tráfico. • Confección y colocación adecuada de señales de tráfico y aprender su significado. 	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos en grupo por el circuito pintado en el patio. • Manifestación de las emociones experimentadas durante la realización de los viajes por el circuito. • Juegos de infracciones, de imposición de sanciones, de atención a los accidentados... • Confección de murales en grupo relativos a los viajes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Invención de historias relacionadas con los viajes: un accidente vivido, observado, imaginado..., un vuelo por el espacio, por las nubes, por el centro de la tierra, por un gran río, por el mar... • Creación de frases y expresiones de distintos estados de ánimo relativas a los viajes: asombro, indignación, alegría, admiración, miedo... • Conversación sobre viajes imaginados.

11ª Quincena.

Objetivo general: Los trabajos y las profesiones.

	IDENTIDAD Y AUTONOMÍA PERSONAL	MEDIO FÍSICO Y SOCIAL	COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN
O B J E T I V O S	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexionar sobre el trabajo de las personas mayores. • Aprender los nombres de las distintas profesiones. • Observar y comentar el trabajo de los padres y de la maestra o el maestro. • Despertar interés y aprecio por las personas que trabajan para nuestro provecho. • Reflexionar sobre la responsabilidad en los distintos trabajos. • Descubrir la relación o la dependencia entre unas profesiones y otras. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexionar sobre el trabajo de médicos, bomberos, policías, mineros, pilotos, carteros, campesinos, comerciantes... y su utilidad ante las necesidades humanas. • Reflexionar, mediante el juego dramático, acerca de las vicisitudes a que deben enfrentarse los distintos trabajadores. • Reflexionar sobre la satisfacción del trabajo bien hecho y el deber cumplido. 	<ul style="list-style-type: none"> • Admirar los trabajos más difíciles y comprometidos que se llevan a cabo en nuestra sociedad. • Aprender estructuras gramaticales básicas relativas a cada una de las profesiones. • Representar mediante técnicas diversas las actividades que se realizan en los distintos trabajos. • Narrar las propias experiencias de servicios prestados en casa o el colegio.
C O N T E N I D O S	<ul style="list-style-type: none"> • Las profesiones que mejor conocemos: médicos, panaderos, albañiles, carniceros, maestros, taxistas, carteros... • Nombres de profesiones y profesionales. 	<ul style="list-style-type: none"> • La responsabilidad. • Experiencias sobre trabajos realizados en casa o en el colegio. • La satisfacción de la colaboración. • La larga preparación para desempeñar un trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Vocabulario referido a las distintas profesiones y a su ámbito de acción. • Expresiones y frases de uso corriente en las distintas profesiones.
A C T I V I D A D E S	<ul style="list-style-type: none"> • Imitación de algunas actividades propias de profesiones conocidas. • Invención de historias de profesiones y de trabajadores y trabajadoras. • Realización de un resumen oral sobre la interdependencia de las profesiones. • Representación gráfica de la relación entre las profesiones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Representación de roles que permitan identificarse con distintos trabajadores y expresar sus posibles sentimientos ante su trabajo. • Juegos relacionados con las diferentes profesiones. • Simulación de un accidente y aproximación al número de profesionales que atienden al accidentado. • Aprendizaje de canciones sobre profesiones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Invención de cuentos o narración de historias conocidas sobre profesiones diferentes. • Intercambio de ideas en torno a la relación entre unas profesiones y otras. • Representación de distintas profesiones mediante la utilización de diversas técnicas. • Dramatización y representación de las historias inventadas.

12ª Quincena.

Objetivo general: Trabajar la conducta, la convivencia, las normas y el rendimiento.

	IDENTIDAD Y AUTONOMÍA PERSONAL	MEDIO FÍSICO Y SOCIAL	COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN
O B J E T I V O S	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexionar sobre nuestras conductas. • Intentar mejorar nuestro comportamiento. • Reflexionar sobre nuestros hábitos de convivencia, nuestro rendimiento en los trabajos, nuestro cumplimiento de las normas sociales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Intentar mejorar las relaciones con los otros. • Reflexionar sobre nuestra aportación al grupo. • Reflexionar sobre nuestra actitud de respeto, de escucha y de ayuda a los compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Descifrar los mensajes y normas que transmiten las señales de tráfico. • Reflexionar sobre las normas de la familia y las del colegio. • Descubrir la utilidad de las normas del grupo.
C O N T E N I D O S	<ul style="list-style-type: none"> • La conducta propia. • La convivencia familiar. • La convivencia escolar. • Las normas de higiene. • Las normas en el trabajo personal. • La responsabilidad. • El rendimiento en el trabajo. 	<ul style="list-style-type: none"> • La conducta en el grupo. • Las normas de convivencia. • Las fórmulas del trato social. • El comportamiento en un grupo de trabajo. • La responsabilidad del grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> • La representación de las normas. • El Reglamento del Centro. • Los derechos y deberes de los niños. • Las infracciones de las normas. • La autocorrección. • La prevención. • Normas lingüísticas.
A C T I V I D A D E S	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios prácticos sobre el uso de normas de convivencia. • Aprendizaje y puesta en práctica de las normas del lenguaje oral. • Juegos de descubrimiento de normas. • Juegos sobre la práctica de normas. • Envío de mensajes normativos a los compañeros. 	<ul style="list-style-type: none"> • Creación de normas que se estimen oportunas para mejorar la vida del grupo. • Realización de dibujos o puesta por escrito de las normas creadas, para el conocimiento de todos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ejercicios de repetición y memorización de las normas del lenguaje oral: buena pronunciación, tono adecuado, actitud de escucha, respeto y atención al que habla, distancia adecuada del interlocutor, expresión de la cara y uso de elementos extralingüísticos: gestos, modulaciones de la voz, carga afectiva...

13ª Quincena.

Objetivo general: El mundo natural. Los animales y plantas. Su utilidad y necesidad en la vida de los seres humanos.

	IDENTIDAD Y AUTONOMÍA PERSONAL	MEDIO FÍSICO Y SOCIAL	COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN
O B J E T I V O S	<ul style="list-style-type: none"> • Observar los animales y las plantas próximos. • Analizar nuestra relación y dependencia de los animales y de las plantas. • Despertar admiración por la belleza de la naturaleza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Descubrir las características del mundo que nos rodea. • Descubrir la interrelación que existe entre los seres vivos. • Despertar sentimientos de respeto por la naturaleza. 	<ul style="list-style-type: none"> • Representar plásticamente experiencias vividas con animales. • Dramatizar y representar experiencias vividas con animales mediante el juego dramático.
C O N T E N I D O S	<ul style="list-style-type: none"> • La dependencia que tienen los seres humanos de los animales y de las plantas. • Elementos que nos hacen admirar la Naturaleza. • El respeto por la Naturaleza. • El cuidado de la Naturaleza. 	<ul style="list-style-type: none"> • La Naturaleza. • Los animales y las plantas. • El descubrimiento de la Naturaleza. • La observación, el respeto y la admiración por los seres naturales. 	<ul style="list-style-type: none"> • El placer de descubrir. • La investigación. • La información. • Vocabulario y expresiones relativas al mundo natural.
A C T I V I D A D E S	<ul style="list-style-type: none"> • Recogida de información sobre hechos naturales: recortes de periódico, libros, películas, fotos... • Ordenación de los datos recogidos. • Realización de comentarios sobre los datos recogidos en pequeño grupo y en la asamblea. • Ejercicios de identificación con elementos naturales y creación de historias sobre los mismos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Confección de paneles y murales con la información aportada. • Juegos que permitan revivir las experiencias de contacto con la Naturaleza. • Realización de una excursión al campo. • Recogida de fotografías de periódicos o revistas sobre animales y plantas. • Búsqueda en el diccionario de sus nombres y características. 	<ul style="list-style-type: none"> • Representación individual y colectiva, con diversas técnicas de expresión, de los aspectos más admirables de la Naturaleza para cada uno o para su grupo. • Filmación de las experiencias y realización de comentarios. • Creación de cuentos e historias de animales.

14ª y 15ª Quincenas.

Objetivo general: Trabajar la creatividad lingüística, los libros y su contenido, el Día del Libro y Cervantes.

	IDENTIDAD Y AUTONOMÍA PERSONAL	MEDIO FÍSICO Y SOCIAL	COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN
O B J E T I V O S	<ul style="list-style-type: none"> • Observar los libros físicamente y diferenciar las partes del libro. • Aprender los nombres de todos los elementos del libro. • Reflexionar sobre su contenido. • Conocer algunos textos literarios de la tradición española. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reflexionar sobre la información, el deleite, las enseñanzas... que podemos recibir de un libro. • Aprender a valorar lo que los libros nos enseñan. • Aprender a manejar un libro. • Admirar nuestra literatura y conocer el nombre de algún gran escritor español. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observar las imágenes y deducir significados de las mismas. • Aprender a distinguir los diferentes tipos de texto: narración, dramatización, diálogos, poesía y canciones.
C O N T E N I D O S	<ul style="list-style-type: none"> • Los libros y la creatividad lingüística. • La alegría de saber leer y de descubrir los secretos de los libros. • Las creaciones de los grandes autores como Cervantes. • Las grandes obras como El Quijote. • Varias escenas de El Quijote. 	<ul style="list-style-type: none"> • La belleza exterior de un libro y el deleite de su contenido. • La diferencia entre los libros y la diversidad de sus contenidos. • Las creaciones de los niños y niñas. • Los cuentos, el teatro, la improvisación y el juego dramático. 	<ul style="list-style-type: none"> • Los libros de cuentos, los de teatro y los de poesía. • Vocabulario básico referido a los libros. • Estructuras gramaticales al hablar de libros y de creatividad lingüística. • Los textos sin letras: las señales de tráfico, la bandera... • Lo que enseña El Quijote.
A C T I V I D A D E S	<ul style="list-style-type: none"> • Hojeo de los libros para descubrir el significado de sus imágenes. • Escuchar la lectura de algún texto importante y divertido de la literatura española. • Por grupos: confección de un libro gigante con expresiones e impresiones de los niños y niñas sobre las escenas de El Quijote comentadas: <ul style="list-style-type: none"> · Los gigantes-molinos. · Los soldados-ovejas. · Los frailes-encantadores de princesas. · Los libros de D. Quijote. · El manto de Sancho Panza. • Confección de disfraces e invitación a los padres y madres a trabajar en el centro en la preparación de una representación para LA SEMANA DE CERVANTES. 	<ul style="list-style-type: none"> • Audición de los textos de El Quijote y observación de sus imágenes, para aprender a divertirse con sus hazañas. • Adaptación de las escenas de El Quijote a la mentalidad de los niños y a sus posibilidades lingüísticas. • Dramatización de las escenas adaptadas y ejercicios de caracterización e identificación con los personajes. • Distribución de papeles y preparación de la gran representación para el DÍA DEL LIBRO. 	<ul style="list-style-type: none"> • Lectura y contraste de diferentes textos y averiguación del género literario al que pertenecen. • Diferenciar en los textos de Cervantes elementos de la realidad y de la ficción. • Confección de carteles y murales alusivos a El Quijote. • Confección de tarjetas de invitación para distintos espectadores externos al grupo de clase. • Confección de decorados, disfraces, etc., con ayuda de los padres y madres. • Gran Representación de Escenas de <i>El Quijote</i>.

16ª Quincena.

Objetivo general: Preparar una “Fiesta Fin de Curso” y realizar la valoración de lo que se ha aprendido a través del juego dramático. Repasar los principales contenidos tratados durante el año escolar y programar propuestas de mejora.

	IDENTIDAD Y AUTONOMÍA PERSONAL	MEDIO FÍSICO Y SOCIAL	COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN
O B J E T I V O S	<ul style="list-style-type: none"> • Valorar el proceso seguido durante el curso. • Evaluar con los niños y niñas los logros conseguidos en el desarrollo de las capacidades. • Implicar a los padres y madres en las tareas escolares. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mostrar ante los padres y los compañeros lo conseguido durante el curso. • Proponer medidas para mejorar en el próximo curso. 	<ul style="list-style-type: none"> • Recordar las obritas más simpáticas trabajadas durante el curso a través del juego dramático. • Volver a representar las obritas trabajadas como actividad lúdica.
C O N T E N I D O S	<ul style="list-style-type: none"> • La superación personal. • El control del cuerpo, de la voz, de los gestos y de los movimientos. • Conocimientos y técnicas aprendidos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conocimiento de los personajes y de las sensaciones y sentimientos que se experimentan al identificarse con ellos. • Aprendizaje de las "técnicas" de creatividad, de respiración, de relajación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Repetición de cuentos y dramatizaciones. • Improvisaciones y combinaciones de diferentes obritas para dar nacimiento a experiencias nuevas, distintas de las originales.
A C T I V I D A D E S	<ul style="list-style-type: none"> • Recogida del material pedido y aportado por los padres y madres para su transformación y utilización en diferentes juegos dramáticos. • Confección de disfraces y decorados. • Ensayo de historias. • Dibujos de invitaciones. • Creación de un taller de padres y madres como colaboradores de la tarea escolar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Convertir en cuentos y juego dramático las anécdotas, cuentecillos, etc., aportados por los padres y madres. • Filmación de las actividades y grabación de los diálogos. • Observación de los vídeos de las actuaciones filmadas durante el curso para destacar los logros y analizar los aspectos susceptibles de mejora. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realización de una Fiesta Fin de Curso, si procede. • Improvisación en el escenario, si procede, y repetición de los juegos ya realizados.

6. Algunos ejemplos de creaciones lingüístico-dramáticas de los niños (Realizadas por un grupo de alumnos marroquíes de Educación Infantil)

Incluimos, a modo de ejemplo, algunas creaciones lingüísticas realizadas por un grupo de niños y niñas marroquíes de Educación Infantil. También presentamos algunas muestras de la explotación lingüística diaria que abordamos al hilo de cada historia inventada, transformada o dramatizada. Como se desprende de los ejemplos ofrecidos, se ha trabajado diariamente tanto el desarrollo de la creatividad en cualquier ámbito (sobre todo el lingüístico) como la expresión corporal, lingüística y emocional, sin dejar nunca de lado la manifestación de las propias opiniones y el desarrollo del espíritu crítico. Estas pautas ayudan mucho a los niños a sentirse libres, seguros y valorados y a sacar de sí el rico caudal de genialidad que guardan y que si no se les estimula, acaba por atrofiarse. El primer día de asistencia a la escuela, más del 95 % de estos niños no tenía ningún conocimiento del español. Desde esta realidad de partida, la metodología usada en el aprendizaje de nuestra lengua ha sido, en el 99% de los casos, la del juego dramático. Las ideas reflejadas en las creaciones lingüísticas son casi siempre originales de los pequeños. Obviamente, la plasmación escrita la realiza la tutora ya que se trata de niños que aún no conocen el código escrito. Cuando se trata de niños mayores, esta transcripción la realizan ellos directamente, aunque se les ayuda y corrige hasta que se dan cuenta del valor de las expresiones, de la oportunidad de un término u otro, etc.

Existe todo un largo proceso alrededor de la dramatización de un cuento. En un primer momento, tras la propuesta del tema que queremos trabajar según la unidad didáctica correspondiente, se pide a los niños que busquen información en casa con sus familiares. A partir de la misma, extraemos el vocabulario básico de la unidad (que será completado por la maestra o el maestro a fin de que se trabaje el léxico previsto) y con ese vocabulario se afrontan las estructuras lingüísticas que van desde las más simples a las más complejas. Con las frases resultantes se compone la historia o historias sobre las que versará el juego dramático (a veces, cuando se parte de una historia previa entregada por algún familiar del alumnado, el proceso es diferente, pues deberemos reconstruir la historia para que en ella tengan cabida los estructuras lingüísticas que queremos trabajar).

Experiencias similares las hemos realizado, con parecidos resultados, durante muchos años con niños italianos en una escuela de Roma.

EL OSITO DE LA CESTITA DE NIEVE

Cuento dramatizado, inventado por Lina Chaaro - 4 años

Un día, un osito muy chiquitito, muy chiquitito, se fue al bosque a jugar con la nieve.

Cuando era hora de dormir, su mamá osa fue a buscarlo, pero antes de irse, la mamá se quedó un poquito a jugar con él. El osito le dijo:

- Mamá, me gusta mucho jugar con la nieve. ¿La ponemos en mi cestita y la llevamos a casa?
- Vale. (Le dijo su mamá).

Entonces, llenaron de nieve la cestita y se la llevaron a casa. El osito y su mamá se acostaron y cuando se despertaron por la mañana la nieve que antes era dura se había convertido en agua y todo el suelo estaba mojado. El osito se puso a llorar porque quería su nieve. Entonces su mamá se lo llevó a otro bosque donde había mucha nieve y allí hicieron un gran muñeco con tripa gorda y cabezota. Le pusieron los ojos con dos aceitunas, la nariz con una fresa y la boca con un tomate rojo, rojo. El muñeco tenía frío y le pusieron una bufanda de verdad y unos guantes de verdad y un gorrito de verdad. Y cogieron muchas uvas.

Y le pusieron los botones del babi. El osito iba a jugar con su muñeco de nieve todos los días y como en ese bosque siempre hacía frío, el muñeco no se hizo agua. Y los niños le cantaban:

Un osito chiquitito,
a la nieve va a jugar,
se la lleva en su cestita,
pero el agua vuelve al mar.

(Lo repiten todos llorando, riendo, cantando, durmiendo, gritando, con gestos, con cara fea, con cara guapa, con cara enfadada...).

Y colorín colorado...

Vocabulario y estructuras lingüísticas

Día, bosque, nieve, hora de dormir, cestita, osito, mañana, agua, muñeco, tripa, cabezota, ojos, nariz, fresa, tomate, aceitunas, bufanda, guantes, gorrito, uvas, botones, babi...

Irse, jugar, dormir, buscar, poner, llenar, llevar, llorar, acostarse, despertarse, tener frío, estar mojado, hacerse agua, convertirse en agua, volverse agua...

- Un osito se fue al bosque con su mamá.
- A la hora de dormir, se acuestan.
- Por la mañana, se levantaron.
- El suelo estaba mojado.
- El muñeco tenía frío.
- El osito iba a jugar.
- El osito se puso a llorar.
- Cogieron muchas uvas.
- Hacía mucho frío.
- Hicieron un muñeco grandote.
- Tenía una barriga, barrigota.
- Tenía una cabeza, cabezota.
- Tenía un gorrito de verdad y una bufanda de verdad y unos guantes de verdad.

LA ARDILLITA EDUCADA

Cuento dramatizado por todo el grupo

NARRADOR.- Había una vez una ardillita que estaba cansada de dormir todo el invierno. Cuando llegó la primavera, se despertó y dijo:

ARDILLITA.- ¡Tengo hambre, me muero de hambre! Me comeré una castaña, un cacahuete y una almendra.

NARRADOR.- Mientras comía, vio unos pollitos que con su mamá gallina estaban picoteando en el prado. La ardilla los saludó diciendo:

ARDILLITA.- Hola, pollitos, buenos días.

POLLITOS.- Buenos días, ardillita ¿Te has despertado ya? Pío, pío, pío...

NARRADOR.- Después la ardillita vio a tres patitos que estaban chapoteando en el agua.

ARDILLITA.- Buenos días, patitos. Cómo os gusta divertiros...

PATITOS.- Buenos días, ardillita: cua, cua, cua...

NARRADOR: Más tarde la ardillita vio a unos cuantos pajaritos revoloteando en la enramada y los saludó educadamente:

ARDILLITA. ¡Buenos días, pajaritos, qué bien cantáis!

POLLITOS.- Buenos días, ardillita, Chip, chip, chip...

NARRADOR.- Finalmente, la ardillita miró hacia el suelo y vio a un pobre conejito que estaba llorando a la puerta de su casita.

ARDILLITA.- Buenos días, conejito. ¿Por qué estas tan triste? ¿Por qué lloras?

CONEJITO.- Porque mi casa es muy fea, y está debajo de la tierra. No tiene luz. Es negra y no tiene ventanas.

ARDILLITA.- Ven conmigo aquí arriba. Aquí, arriba del árbol. Se ve todo el campo.

CONEJITO.- No puedo, mira cómo me caigo...¡¡¡ Uah!!! ¡¡¡Uah!!!

ARDILLITA.- Ven, yo te ayudo, dame la mano.

CONEJITO.- ¿Pero no ves cómo me caigo? Mira otra vez al suelo... ¡¡¡Uuahhh. Uuahhh!!!

ARDILLITA.- ¡¡Atención, conejito, atención que vienen los perros!! ¡¡Qué te cogen!!

NARRADOR.- El conejito vio a los perros muy cerca y se escondió en su casita. Los perros llegaron hasta la puerta, pero no lo pudieron atrapar porque la casita era muy honda y estrecha y los perros no cabían. Los perros se sentaron en la puerta a esperar que saliera, pero el conejito se quedó allí hasta que los perros se cansaron de esperar y se fueron con el rabo entre las patas. Cuando estaban muy lejos, la ardillita llamó al conejito.

ARDILLITA.- Ven, ven, conejito ya no hay peligro, sal de tu casita que ya se han ido los perros.

CONEJITO.- ¡Qué miedo he pasado! Menos mal que estaba cerca de mi casita. ¿Sabes qué te digo? Que ya no quiero otra casa, porque la mía, aunque no tenga ventanas ni luz, es la más segura de todas.

Explotación lingüística. Vocabulario y estructuras

Ardilla, conejo, pato, pajaritos, pollitos, primavera, flores, hierba verde, mariposas, colores, sol, luz, cazadores, nidos, huevos, buen tiempo...

- En primavera, no hace frío.
- Yo no me pongo ya el abrigo.
- Yo ya no traigo paraguas ni bufanda.
- Tampoco traigo guantes.
- Hamza tiene una camiseta de manga corta.
- Es una camiseta de campeón de carreras porque Hamza corre mucho.
- A mí también me gusta correr.
- A mí me gusta ir al campo en primavera.
- Yo voy al campo con mi padre y con mi madre.
- Yo en el campo juego y busco flores.
- En el campo, hay muchos pájaros.
- Las ardillas están en los árboles.
- Los conejos tienen una casita debajo de la tierra.
- Los conejos corren mucho.
- Los cazadores cazan a los conejos y a otros animales.
- Yo no quiero que maten a los animales.
- Las ardillas se hacen la casa en los troncos de los árboles.
- Las ardillas están muy contentas cuando es primavera y cuando es otoño.
- En otoño, cogen frutos secos y los meten en sus madrigueras.
- Las ardillas dicen buenos días a los conejitos y a los otros animales.
- Las ardillas son muy educadas.

LA MONEDA FALSA

Lo que ofrecemos a continuación es la dramatización de un cuento árabe aportado por una de las madres en un pequeño manuscrito. Ella misma lo escribió en pocos renglones y en un español muy elemental. La dramatización se hizo en grupo.

(Aparece el escenario oscuro, mientras se oye la voz del narrador que dice):

NARRADOR.- Había una vez un buen campesino llamado Yuha que vivía con sus hermanos Mohamed y Tarik en una casita cerca del bosque. Alrededor, la pequeña vivienda tenía un huertecito que los tres hermanos cultivaban día a día con cariño. De él recogían todo lo que necesitaban para vivir: lechugas, tomates, cebollas, coles, frutas... Un día, por la mañana, los tres hermanos salieron a cavar su huer-

to y mirad lo que pasó (*Se ilumina el escenario y aparecen los tres hermanos con los aperos de labranza al hombro y se ponen a cavar*). De repente, Yuha ve brillar algo entre la tierra y su azada y dice:

YUHA.- (*Lo coge y dice a sus hermanos*): Mira, Tarik, parece una moneda. Voy a limpiarla a ver si es de verdad. Mira, Mohamed...

LOS DOS HERMANOS.- A ver, a ver...

YUHA.- Esperad que la limpie un poco (*Se moja los dedos con saliva, la limpia y la frota un poco contra su chilaba. Después exclama*): ¡¡Sí!! Es de verdad, es una moneda. Tenemos una moneda. ¡¡Es un dirham, qué alegría!!!

TARIK.- ¿Qué vamos a comprar con ella?

YUHA.- Espera que la limpie mejor. Voy a sacarle brillo... Pero qué bonita es... (*La vuelve a frotar contra su pecho, la mira de nuevo y sorprendido y triste exclama*): ¿Pero qué ven mis ojos? ¡Es falsa! No vale para nada, no la quiero...

TARIK.- ¡Qué pena! (*Siguen cavando*).

MOHAMED.- ¿Y si compramos algo y pagamos con ella? No se nota que es falsa... Si tú no lo dices...

YUHA.- Me la guardo, porque es bonita, pero no, no podemos pagar con ella porque no podemos engañar a nadie...

MOHAMED.- Pues guárdatela ya de una vez... (*La guarda y siguen trabajando*).

NARRADOR.- En ese momento, aparecen unas vendedoras de patos con unos bonitos ejemplares en sus cestos. Gritaban:

VENDEDORAS.- ¡¡Patos, patos, bonitos patos!! Preciosos patitos. ¡¡¡Los más bonitos del mundo!!!

NARRADOR.- Yuha y sus hermanos se quedan contemplando a los patitos y se maravillan de su belleza. Se olvidan de que la moneda era falsa y preguntan a las vendedoras:

TARIK.- ¿Cuánto vale este pato?

YUHA.- ¿Y éste?

MOHAMED.- ¿Y éste?

VENDEDORAS.- Un dirham, amigos, todos los damos por un dirham.

YUHA.- ¿Nos los vendéis?

VENDEDORA 1ª.- Pues claro, dame ese dirham y toma tus patos.

YUHA Y SUS HERMANOS.- ¡Qué alegría, ya tenemos tres patitos! ¡Qué bonitos son! Son preciosos. ¡¡Viva, viva, tenemos patos!! (*Se van saltando y gritando de contentos con sus patos*).

NARRADOR.- Las vendedoras se sientan un momento a descansar porque habían recorrido un largo camino. Y he aquí que aparecen una leñadoras cargadas y encorvadas bajo los fajos de leña que llevan a la espalda. Las vendedoras de patos piensan que con el dirham de los patos podrían comprar aquella leña para calentar sus casas:

VENDEDORA 1ª.- Hola, amigas, ¿nos podéis vender esa leña?

LEÑADORA 1ª.- Sí, amigas, pesa mucho y estamos cansadas de llevarla a cuestas.

VENDEDORA 2ª.- ¿Cuánto vale?

LEÑADORA 2ª.- Un dirham, es muy barata.

VENDEDORA 3ª.- Pues toma este dirham y danos la leña. (*La cogen y comentan*): Qué bien, así podremos calentar la casa y cocinar la harira. (*Se van encorvadas con el peso de la leña*).

NARRADOR.- Las leñadoras se sientan a descansar porque desde muy temprano habían estado cortando y cortando ramas. En ese momento, aparecen unos comerciantes que venían de la Meca y traían preciosas telas para hacer turbantes. (*Aparecen gritando*).

COMERCIANTES.- ¡¡Turbantes, turbantes, bonitos turbantes!! ... ¡¡Preciosos turbantes, los más bonitos del mundo!!

NARRADOR.- Las leñadoras al verlos pensaron en lo guapos que podían estar sus maridos con aquellos maravillosos turbantes. Entonces decidieron regalárselos y dijeron:

LEÑADORA 1ª.- Podemos comprar esos turbantes para nuestros maridos.

LEÑADORA 2ª.- Es verdad. Estarán guapísimos con ellos.

LEÑADORA 3ª.- Y tenemos una moneda. A ver cuánto valen...

LEÑADORA 1ª.- ¿Nos podéis vender esos turbantes? ¿Cuánto valen?

COMERCIANTE 1º.- Un dirham, señoras, los damos todos por un dirham.

LEÑADORA 1ª.- Pues toma este dirham y danos los turbantes.

NARRADOR.- Las vendedoras se fueron muy contentas pensando en lo bien que les iban a sentar a sus maridos los preciosos turbantes. Los comerciantes se sentaron a descansar y a contar el dinero de sus ventas. Entonces se dan cuenta de que la moneda que les habían dado las vendedoras era falsa.

COMERCIANTE 1º.- ¡Nos han engañado! Esta moneda es falsa.

COMERCIANTE 2º.- ¡¡¡A la policía!!!

COMERCIANTE 3º.- ¡Sí, a la policía!

NARRADOR.- En ese momento pasó por allí una patrulla que al oír la discusión pregunta (*Aparecen los policías*):

JEFE 1º.- ¿Qué pasa aquí?

COMERCIANTE 1º.- Nos han dado una moneda falsa. Es un pecado contra el Corán.

JEFE 1º.- ¿Quién os la dio?

COMERCIANTE 2º.- Las leñadoras.

JEFE 2º.- ¿Dónde viven?

COMERCIANTE 3º.- Allí, en aquella casa, cerca del bosque.

JEFE 1º.- ¡¡¡A por ellas!!!

POLICÍAS.- ¡Sí, señor! (*Se van y vuelven en seguida con las mujeres llorando y sumamente tristes*):

POLICÍAS.- Aquí están, jefe.

JEFE 2º.- ¿Por qué les habéis dado una moneda falsa?

LEÑADORA 1ª.- Yo no lo sabía...

LEÑADORA 2ª.- Y yo tampoco...

JEFE.- ¿Quién os la dio?

LEÑADORA 3ª.- Las vendedoras de patos.

JEFE.- ¿Dónde viven?

LEÑADORA 1ª.- Allí, en aquella casa...

JEFE.- ¡¡¡A por ellas!!!

POLICÍAS.- ¡¡¡Sí, señor!!! (*Se van con ellas y vuelven con las vendedoras*).

JEFE 2º.- ¿Por qué les habéis dado una moneda falsa?

VENDEDORA 1ª.- Yo no lo sabía...

VENDEDORA 2ª.- Yo tampoco...

JEFE.- ¿Quién os la dio?

VENDEDORA 3ª.- Yuha y sus hermanos...

JEFE 2º.- ¿Dónde viven?

VENDEDORA 3ª.- Allí, en aquella casita que tiene un huerto...

JEFE 1º.- ¡¡¡A por ellos!!!

POLICÍAS.- ¡¡Sí, señor!!

NARRADOR.- Mirad, Yuha y sus hermanos aparecen tapándose la cara de vergüenza. Están arrepentidos. Mirad qué tristes están ahora. El jefe de la policía les pregunta:

JFE 2º.- ¿Por qué les habéis dado la moneda falsa?

YUHA.- Perdón, señor policía, no lo haré nunca más...

TARIK.- Y yo tampoco..

MOHAMED.- Y yo menos...

JEFE 1º.- ¡¡A la cárcel, para que no lo hagáis más!!

YUHA.- No, señor policía, yo no quiero ir a la cárcel... *(Se arrodilla delante del jefe de la policía pidiéndole perdón y llorando, le besa la mano como se hace con las personas respetables. Los hermanos también lloriquean).*

VENDEDORA 1ª.- No, señor policía, a la cárcel no, porque siempre han sido buenos. A lo mejor ellos tampoco sabían que la moneda era falsa.

VENDEORA 2ª.- Perdónelos, señor policía, seguro que no lo hacen más. *(Yuha sigue arrodillado ante los dos jefes, intentando besar las manos de ambos).*

JEFES.- Bueno, por esta vez, os perdonamos. Pero no lo hagáis más. *(Los tres dicen gracias y le besan las manos).*

NARRADOR.- Así, todos aprendieron que no se puede engañar a nadie y que quien pone una trampa...

TODOS.- ¡¡¡Cae en ella!!!

Y colorín, colorado...

Vocabulario y estructuras lingüísticas

Azada, pala, rastrillo, regadera, huerto, tierra, bosque, casa, trabajo, vendedor/a, comerciante, leñador/a, policías, jefes, mandos, patos, turbantes, leña, cansancio, venta, telas, tomates, espinacas, pimientos, cebollas, zanahorias, fresas, lechugas...

Bonito, precioso, lloroso, triste, cansado, alegre, pesado, brillante, sucio, limpio, manchado...

Cavar, trabajar, llorar, vender, comprar, cansarse, descansar, contar, cortar, caminar, venir, ir, decir, preguntar, responder, enfadarse, protestar, gritar, reñir, ser buenos...

- ¡¡¡A por ellos!!!
- ¡¡Sí, señor!!
- ¡¡¡Patos, patos, bonitos patos!!!
- ¡A la cárcel!
- ¡No, perdón... Yo no quiero ir a la cárcel!
- ¡Perdónelos, señor policía, porque siempre han sido buenos!
- ¡Qué alegría, tenemos una moneda!
- ¡Qué bonita es!
- ¡Oh, no la quiero, es falsa!
- La limpiaré para ver si es de verdad.
- Viven allí, en aquella casita del bosque.

El siguiente ejemplo está basado en un cuento árabe ancestral, cuyo tema se corresponde con el de nuestro conocido cuento de *La lechera*.

El cuento ha sido aportado, muy resumido, por una mamá en un breve manuscrito. Antes de la representación para los padres y madres se hace alusión a la correspondencia de algunos textos entre la literatura árabe y la española. Se habla brevemente de Félix M^a de Samaniego y de su breve relato *La lechera*. Se agradece a las madres su aportación. Se les pide a todos que suplan con buena voluntad lo que falta en utillería y que los pequeños saben "ver" y "poner" con su rica imaginación. Se les insiste en que la finalidad del juego dramático no son las representaciones ni los espectáculos, sino el aprendizaje de la lengua española. Se les insiste igualmente en que el mismo valor tienen las representaciones en el escenario que las que se realizan diariamente en el aula.

LA JARRA DE MIEL

(Se abre el telón y aparece, con poca luz, un mendigo con chilaba vieja, turbanete y bastón. Se sienta junto a una mesa desvencijada en la que hay una jarra y un trozo de pan).

NARRADOR.- Este viejo mendigo que veis aquí es Saad. Es nuestro amigo y ha venido de las montañas del Rif y suele pedir limosna para poder comer. Todos los días va casa de un señor muy rico que le da un poco de manteca y un poquito de miel.

Saad que ve todos los días lo bien que se lo pasa el rico, sus magníficas vestiduras, sus valiosas joyas, sus deliciosas comidas, sus numerosos criados... pensó que también él podía hacer algo para llegar a rico *(Se pone la mano en la frente en actitud de pensar y, de repente, como si saltara la chispa en su mente, se ilumina el escenario)*:

SAAD.- ¿Por qué no como sólo el pan con la manteca y ahorro la miel? Vale muy cara y si la vendo, podré comprar otras cosas y después otras... y me haré ¡¡¡rico!!!

NARRADOR.- Saad desde ese día dejó de comer la miel que fue guardando en una jarra hasta que la tuvo llena. Un día pasó por su casa su amigo Reda. (*Aparece Reda*). Saad se alegró mucho con su visita.

REDA.- Hola, Saad, "Salam Alikum". ¿Qué tal? ¿Cómo estás?

SAAD.- "Alikum salam", Reda. Quiero darte una gran noticia. ¡¡¡Voy a ser rico!!!

REDA.- ¿De verdad? ¡Qué alegría! Cuéntamelo todo...

SAAD.- Mira, voy a vender esta jarra de miel y con el dinero voy a comprar diez cabras que tendrán muchos chivitos. Los venderé y con el dinero que consiga compraré muchas vacas y un campo para que coman mucha hierba. Venderé su leche todos los días y tendré dinero y mis hijos estudiarán grandes carreras.

REDA.- ¡Qué alegría! ¿Y qué van a estudiar?

SAAD.- Pues el mayor será médico. (*Sale un niño vestido de médico y dice una frase alusiva a su profesión y relacionada con la salud de su padre. Se coloca a un lado del escenario oyendo la conversación de los dos viejos amigos*). El segundo será abogado (*Sale el segundo y dice que defenderá los pleitos de su padre y que siempre los ganará. Se coloca al lado del primero*). El tercero será arquitecto. (*Sale el tercero con los instrumentos correspondientes diciendo que construirá a su padre el palacio más hermoso del mundo. Se coloca junto a los otros*). La cuarta será la farmacéutica. (*Sale la farmacéutica de la misma manera que los anteriores diciendo la frase relativa a su profesión*).

REDA.- ¿Y los demás qué van a estudiar?

SAAD.- Pues todavía no lo he pensado. Tú que eres mi amigo ayúdame a escoger lo mejor.

REDA.- Espera que lo piense. Vamos a ver. Tu quinta hija estudiará para ministra y la gente te respetará porque tú eres el padre de la ministra. Será Ministra de Educación. (*Aparece la ministra con su cartera, etc., y dice que construirá muchos colegios españoles en Marruecos para los nietos de su padre*). Tu sexto hijo será comerciante. (*Sale el comerciante cargado de ricas telas y dice que las mejores sedas serán para su padre*).

La séptima será minera. (*Sale vestida de minera y cantando "soy minera". Dice que regalará a su padre la más espléndida corona de oro y diamantes*).

Así pueden salir cuantos niños quieran y decir las frases que se les ocurran.

SAAD.- Has pensado lo mejor, Reda.

REDA.- Y además se casarán y te llenarán la casa de nietos y alegría. Cómo has cambiado tu vida.

SAAD.- Claro. Y si alguno es demasiado travieso, le asustaré con este bastón.

(*En este momento entran los nietos formando una gran algarabía*).

NIETOS.- ¡¡¡¡Abuelo, abuelo, abuelo!!!!

NARRADOR.- Mirad como corre Saad con el bastón en alto. Pero, sin querer, le da con el bastón a la jarra de miel y... mirad lo que ha pasado: toda la miel se ha derramado y la jarra se ha hecho añicos. (*Todos ponen cara de asombro, se quedan con la boca abierta y quietos como estatuas*). Saad se da cuenta de lo que ha hecho y dice a su amigo:

SAAD.- ¿Qué he hecho? ¿Qué ha pasado? He derramado la miel. ¡¡Uah, uah, uah!!

REDA.- Ahora no tenemos dinero ni para una *harira*.

NARRADOR.- Así, Saad y sus amigos aprendieron que no se puede vivir de ilusiones ni de castillos en el aire y que como dice el refrán español: "más vale pájaro en mano...

TODOS.- ...que ciento volando".

Vocabulario y estructuras lingüísticas

Mendigo, campesino, amigo, rico, pobre, pan, manteca, miel, trozos, jarra, palo, hijos, nietos, abuelo, padre, venta, dinero, ahorro, vacas, cabritos, chivitos, estudios, carrera, médico, farmacéutico, arquitecto, minero, capitán, ministro, músico, comerciante, deportista, campeón, copa, piloto, mundo, países, violín, medicinas, telas, palacio, alegría, risas, alboroto, algarabía, bastón, pena, desilusión...

Vender, comprar, pensar, imaginar, pedir, ahorrar, guardar, romper, derramar, asustarse, asombrarse, disgustarse, alegrarse, estudiar...

- ¿Por qué no como sólo el pan y la manteca y ahorro la miel?
- ¡Vale muy cara!
- ¡Podré comprar otras cosas y seré rico!
- ¿De verdad?
- Cuéntamelo.
- Voy a comprar diez cabras.
- Compraré muchas vacas y un campo.
- Mis hijos podrán estudiar grandes carreras.
- ¿Y qué van a estudiar?
- Curaré a mi papá gratis.
- Le traeré las medicinas sin dinero.
- Soy el capitán.
- Haré el palacio más bonito del mudo para mi papá.
- Soy músico y tocaré para mi papá la música de los ángeles.
- Construiré muchos colegios españoles en Marruecos.
- Mi padre viajará en avión donde él quiera.
- Más vale pájaro en mano que ciento volando.

A continuación, ofrecemos ejemplos de elementos colaterales que surgen al hilo de la práctica del propio juego dramático: cantinelas, pequeñas narraciones, etc., que sirven igualmente como apoyo durante el proceso de aprendizaje del español.

CANTINELAS

YA LLEGÓ EL OTOÑO

Ya llegó el otoño, ya está aquí el otoño,
Te lo digo yo.

Dejando hojas secas, muchas hojas secas
A su alrededor.

Nueces y avellanas, uvas y castañas
Vamos a comprar.

Muchos frutos secos, muchas mandarinas
Para merendar.

EL OTOÑO YA ESTÁ AQUÍ

El otoño ya está aquí,
Viene, viene por allí,
Con membrillos y naranjas
Y manzanas para ti.
¡Sí, sí, ya está aquí!

RUTINAS

A guardar, a guardar
Cada cosa en su lugar.
Recoger, recoger,
Y los niños a comer.

PAPEL A LA PAPELERA

¿Papel? A la papelera...
Las bolas en su cajón,
Los coches en la cochera,
Y el osito en su rincón.

TENGO Y TENGO...

Tengo dos ojos para mirar
Y una boquita para cantar.
Tengo dos piernas para saltar
Y unas manitas para pintar.

ESQUEMA CORPORAL

Tengo dos ojos y una nariz
Y una boquita para reír.

Tengo una lengua para charlar
Y dos orejas para escuchar.

Tengo dos piernas para bailar
Tengo dos pies para saltar.

Tengo dos manos para abrazar
Tengo dos labios para besar.

CANTINELA

Ya se han ido los tres perros
A reír y a cantar,
Todos los animalitos
Jugaremos en paz

En el lago los patitos
Nadarán, nadarán,
Y en el prado los pollitos
Piarán, piarán.

Un pajarito en la rama
Cantará, cantará,
Y los niños en el cole
Jugarán, jugarán.

DÓNDE ESTÁ MI GATITO (Lectura dramatizada)

- Mamá, mamá, ¿dónde se ha ido mi gatito?
- Se ha ido a la mejor tienda a comprarse un pañuelito.
- ¿Y los pañuelos de seda que yo le compré en su fiesta?
- Se los llevó su gatita, escondidos en su cesta.
- Yo no quiero que se pierdan, con ellos está muy guapo...
- ¡¡¡No!!!, Con ellos quiere la moza hacerse un bonito lazo.
- ¿Y no tendrá envidia, mi pequeño Mustafa?
- No te preocupes, mi niña, que él quiere a otra linda gata.

A continuación, ofrecemos algunos textos realizados por el alumnado:

LA LUNA Y LAS ESTRELLITAS

(Fadi Bekouri – 4 años)

Un día, las estrellitas estaban jugando en el patio del cielo y jugaban a "El patio de mi casa".

La luna vio jugar a las estrellas y se enfadó porque quería dormir.

Puso una cara muy fea y les dijo:

-¡¡ Ahora mismo os como!!

Las estrellitas se pusieron a llorar porque la luna se las iba a comer como el lobo a Caperucita o a las tres oquitas.

Entonces la luna se puso triste y les dijo:

-No lloréis, estrellitas, que es una broma. ¿Me dejáis jugar con vosotras?

Y jugaron al patio de mi casa y la luna se puso en medio.

LA LUNA Y LAS ESTRELLAS (Otra versión)

(Lina Chaaro – 4 años)

Un día las estrellitas vieron a la luna que estaba sola en el cielo y hablaron con ella:

- Luna, Lunita, ¿Te quieres venir a jugar con nosotras?

- ¡¡No!!, porque sois unas pequeñajas.

- Somos pequeñitas pero somos muy buenas y además somos bonitas y sabemos cantar.

- Vale, si sabéis cantar y sois muy buenas, me voy con vosotras.

Entonces las estrellitas hicieron un corro y colocaron en el centro a la luna. Entre todas inventaron una canción para bailar:

Venid todas las estrellas

Del cielo a jugar.

Veremos la luna blanca,

Le iremos detrás.

Ay, luna, lunita clara

No corras ya más

Porque somos pequeñitas

Y nos vas a cansar.

Hay una luna en el cielo

Que nos alumbra en la noche

Y duerme a las estrellitas

Y las pasea en su coche.

PARTE IV

EL JUEGO DRAMÁTICO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

Introducción

Las primeras sesiones de juego dramático en la etapa de la Educación Primaria son menos complicadas que las correspondientes de la Educación Infantil. La situación de los niños es diferente porque ya están habituados a la vida escolar y, por lo general, se encuentran integrados en sus respectivos grupos. Por otra parte, los niños son más maduros y tienen mayores posibilidades de expresarse, de comprender los argumentos y de manifestar sus sentimientos, así como de memorizar hechos y expresiones, y de buscar y encontrar soluciones para las intrigas y los problemas.

De todas formas, al adoptar el juego dramático como método en la Educación Primaria, aun teniendo en cuenta la globalización de la enseñanza a esta edad, hay que decidir dentro de qué materia de las señaladas por los programas ministeriales se programan sus objetivos y actividades. En Educación Infantil, al igual que en Educación Primaria, el juego dramático es una práctica educativa que lo abarca todo porque dentro de ella caben todas las unidades didácticas de cualquier ámbito curricular. Por otra parte, el hecho de que se trate de una enseñanza impartida por la misma persona, sin cambio de profesores especialistas, como ocurre en la etapa superior, hace que el desarrollo de la misma resulte más fácil. Por el contrario, en Primaria, hay que adaptarse a los diferentes horarios de las distintas materias, al cambio de profesores que supone la participación de los distintos especialistas, cada uno con su propio horario y programa. A pesar de todo, es fácil programar la actividad lúdico-dramática desde cualquier área curricular, sea cual sea, en la seguridad de que todas las demás se verán implicadas, sobre todo si se tiene en cuenta la globalización de la enseñanza y el aprendizaje activo y constructivo del descubrimiento.

Desde nuestra práctica, creemos que es muy útil el tratamiento de cualquier materia a través del juego dramático, ya que en él se viven todos los aspectos de la realidad y de la fantasía y nada es tan eficaz en el aprendizaje como la vivencia directa de los hechos en los que se encuentran inmersos los personajes de cualquier historia. De todas maneras, dada la complejidad de ámbitos y de personas que imparten las distintas materias de enseñanza, hemos notado cierta dificultad a la hora de programarlo todo a través del juego dramático. No por imposibilidad intrínseca del sistema educativo ni de las áreas curriculares, y mucho menos por incapacidad de esta actividad lúdica del juego dramático, sino porque cada una de las áreas lleva programado específicamente su propio quehacer, de acuerdo con los criterios educativos, estilo de enseñanza, etc., de la persona que la imparte. Por esta razón, y para evitar complicaciones, nos ha parecido conveniente elegir alguna o algunas materias en las que incluir la metodología del juego dramático, si no de manera totalmente explícita, como sería el ideal, sí de tal forma que, a partir de esa materia, se impregnen todas las áreas del currículo. A este propósito, hemos creído que las áreas más afines (aunque

repetimos que todas son pertinentes) para incluir los objetivos, etc., del juego dramático son la de Lengua y la de Conocimiento del Medio.

Desde esta perspectiva, y para no repetir inútilmente los papeles y las programaciones, hemos incluido las actividades de juego dramático en la programación de Lengua que, en nuestro caso, va globalizada con las demás áreas del currículo, de tal manera que lo que se hace en ella repercute automáticamente en las demás y viceversa, ya que en todas se tratan simultáneamente los mismos temas. De este modo, a cada unidad didáctica le han correspondido las mismas actividades de juego dramático, incidiendo, obviamente, en los objetivos que se han de conseguir en el tratamiento de cada una de las materias, lo que ha dado como resultado la dramatización de hechos didácticos válidos para cualquier ámbito.

Programaciones didácticas

1. Programación de Lengua

Incorporamos las programaciones didácticas de Lengua y de Conocimiento del Medio, correspondientes al primer ciclo de Educación Primaria. Hemos preferido este ciclo por seguir una continuidad con la etapa de Educación Infantil, resaltando que el mismo procedimiento puede seguirse en los demás niveles educativos, aunque, por supuesto, adaptando los objetivos, contenidos y actividades a la edad de los alumnos y a sus intereses.

1.1. ESQUEMA DEL APRENDIZAJE Y DE LA ORGANIZACIÓN DE LOS ALUMNOS

1.1.1. Gran grupo

- Motivación sobre un tema.
- Conocimientos previos sobre el mismo.

1.1.2. Pequeños grupos

- Búsqueda de información.
- Organización de los datos.

1.1.3. Gran grupo

- Utilización de los datos.
- Nuevos conocimientos.
- Conexión con la realidad.
- Experiencias (gran grupo y por equipos):
 - 1) creación literaria:
 - Cuentos.
 - Dramas.
 - Rimas.
 - Canciones.
 - Descripciones.
 - Búsqueda y aprendizaje de vocabulario.
 - Estructuras lingüísticas sobre modelos.
 - Experimentos lingüísticos, giros, etc.
 - 2) Interpretaciones plásticas:
 - Mimos.
 - Creaciones libres con distintas técnicas de expresión.

1.1.4. Finalización de la sesión

- Síntesis de lo aprendido y experimentado
 - 1) Resumen.
 - 2) Archivo de los trabajos personales o colectivos.
 - 3) Juego dramático: representaciones de las obras creadas, en clase o en el escenario.
- Evaluación según objetivos de la unidad didáctica en curso.

1.2. DESARROLLO DE LAS UNIDADES DIDÁCTICAS

1.2.1. **Unidad Didáctica 1: EL PAISAJE**

La actuación sobre **La Aventura de Colón** está programada desde el área de Lengua, pero, en la práctica, surgió de un experimento en clase desde la programación de Conocimiento del Medio: **el paisaje terrestre y el paisaje marino**; y desde la explicación elemental del principio de Arquímedes: "**cuerpos que flotan y cuerpos que se hunden en el agua o en los líquidos**". (¿Por qué no se hunden los barcos?).

Respecto al área de Lengua, el cuento-historia surgió del comentario del Día de la Hispanidad, del porqué de la fiesta, del rico vocabulario que se deriva de todo lo relacionado con el mar, los barcos, la profesión de marinero, los descubrimientos, la vida en las Indias, la cultura precolombina, el hecho histórico del Descubrimiento, los intercambios culturales, el español en el mundo, el hermanamiento con los pueblos hispanoamericanos... A ello contribuyeron los comentarios y descripciones que las niñas hispanas de la clase hicieron de sus respectivos países... A través de la representación de **La aventura de Colón**, se consiguieron los objetivos de cada una de las unidades pertenecientes a las distintas áreas y, sobre todo, los objetivos del juego dramático que son mucho más amplios y que implican mucho más a la persona y al conjunto de sus capacidades en el proceso de su propia educación.

- **Aprendizaje lingüístico**

Primera sesión de esta Unidad

- 1) Afianzamiento del **vocabulario** previo y aprendizaje del nuevo vocabulario a través de la información pedida y aportada:

Mar, océanos, islas, archipiélagos, continentes, países, playas, costas, cabos, golfos, bahías; barco, nave, carabela, vela; marinero, capitán, remero, navegante; travesía, viaje marino, descubrimiento; indios, pueblos americanos; riqueza, oro, plata, piedras preciosas, frondosas selvas, árboles gigantes, hermosos animales; pacíficos indios, reyes poderosos; navegar, remar, hundirse, flotar, atravesar, sublevarse, esforzarse, agotarse, embarcar, desembarcar, admirar, conocer... Cristóbal Colón, Martín y Vicente Pinzón, Rodrigo de Triana, Isabel y Fernando...

2) Análisis de estructuras simples y progresivamente complejas:

- Cristóbal Colón era marinero.
- Cristóbal Colón descubrió América.
- Cristóbal Colón descubrió América, en 1492.
- Hoy celebramos el Descubrimiento de América.
- Los navegantes ocuparon tres barcos.
- Los barcos de Colón se llamaban Pinta, Niña y Santa María.
- Los indios vivían en América.
- Los indios vivían en América, antes del descubrimiento de Colón.
- Los indios amaban la tierra.
- Los indios respetaban la tierra, la respetaban.
- Los pueblos de América del Sur se llaman hispanoamericanos.
- En clase, hay algunos niños y niñas hispanoamericanos.
- Los españoles enseñaron el español a los indios.
- En América o Nuevo Mundo, se habla hoy español.
- El Nuevo Mundo tenía unas tierras muy ricas.
- El suelo americano es muy fértil.
- En América hay grandes selvas.
- En América vivían y viven hermosos animales, árboles gigantescos, selvas frondosas.
- En el suelo americano había oro, plata, piedras preciosas, ríos caudalosos.
- ¡¡¡Fuera, fuera, Colón, nos has engañado, queremos volver a casa!!!
- ¡¡¡A casa, a casa, a casa!!!
- ¡Calma, calma, marineros, tres días más y descubriremos tierra!

• **Experimentación lingüística**

Segunda sesión

- 1) Recreación de **La aventura de Colón** (Esbozo).
- 2) Análisis y enmiendas a la creación anterior.

Tercera sesión

- 1) Se evalúa la historia escrita, se añaden o quitan personajes, se complican las situaciones, se aclaran estructuras lingüísticas, se aprenden giros y expresiones de rabia, esperanza, sorpresa, alegría, se caracteriza a los personajes.
- 2) Se representa en clase.

Sesión extraordinaria: Gran representación

- 1) Se representa en el escenario para el gran público.
- 2) Evaluación, corrección de errores y ponderación de logros.

Cuarta sesión

- 1) De vuelta a clase se proyecta el vídeo realizado por los padres.
- 2) Se evalúan las actuaciones personales, se observan y corrigen los errores y se acentúan los logros.

PROGRAMACIÓN DE LENGUA - UNIDAD DIDÁCTICA 1: EL PAISAJE

OBJETIVOS DIDÁCTICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Escuchar y comprender textos orales adaptados a su nivel. • Aprender el vocabulario básico sobre el paisaje. • Crear y valorar las reglas de comunicación lingüística: turno de palabra, distancia apropiada del interlocutor, mirarle a la cara, tono de voz. • Aprender a leer palabras y frases y comprender su significado. • Repasar los fonemas trabajados anteriormente. 		<ul style="list-style-type: none"> • Participar en las conversaciones. • Utilizar las reglas de comunicación lingüística. • Utilizar el vocabulario relativo al paisaje. • Expresar oralmente sus sentimientos y deseos sirviéndose de las posibilidades lingüísticas y extralingüísticas. • Captar el significado de un cuento y reconocer claramente el papel de cada personaje. • Recitar un poema. • Leer y comprender palabras y frases con pictogramas, palabras y letras aprendidas. • Escribir sencillos dictados con o sin pictogramas.
CONTENIDOS		
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<ul style="list-style-type: none"> • Vocabulario básico relativo al paisaje. • Unidades lingüísticas sencillas y práctica dialogada. • Narración y dramatización. • Textos orales de la tradición cultural española. • Correspondencia entre los fonemas y grafemas estudiados. • Palabras y frases. • Palabras con sílabas directas. • Mayúsculas y minúsculas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprensión de órdenes sencillas, ya sean orales, ya escritas o dibujadas. • Descripción oral de los elementos del paisaje. • Participación en las actividades de la clase. • Producción de palabras y frases con las letras estudiadas. • Seguimiento de dictados. • Correcta escritura de las grafías estudiadas. • Traducción de pictogramas e imágenes al lenguaje oral. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interés por participar en las conversaciones. • Respeto a la palabra y a las aportaciones de los otros. • Interés por conocer el significado de los mensajes escritos. • Gusto por aprender lo que expresan los textos escritos.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

Educación ambiental.- Respeto y cuidado por la naturaleza: los animales, las plantas, el agua.

El material de la clase y el ambiente escolar. La limpieza del entorno y las pape-
leras.

Educación para la convivencia.- Actitud de acogida hacia los demás niños,
compañeros del curso anterior o niños de nuevo ingreso.

LA AVENTURA DE COLÓN

NARRADOR.- Hace muchos años, muchos años, más de 400 y de 500, vivía en un lejano país un ilustre marinero llamado Cristóbal Colón. Era marinero e hijo de marineros y, como tal, conocía profundamente los secretos de la mar. Estaba convencido de que la tierra era redonda y grandota, casi como un enorme balón, como una naranja inmensa que da vueltas en el universo infinito.

La gente de entonces no lo creía así. Decían que la tierra se acababa en España, en un lugar de Galicia que se llamaba y se llama Finisterre, y que más allá de nuestras tierras sólo existían grandes mares poblados de monstruos. ¡Pobre del marinero que se hubiera atrevido a viajar por sus dominios! Seguro que lo habrían devorado ferozmente y de él no habría quedado ni rastro.

Pero eso lo pensaba la gente. Colon, no. Colón pensaba otra cosa. ¿Y qué es lo que decía? Pues que los monstruos no existían y que si él emprendía un viaje en dirección hacia donde se escondía el sol por las tardes y navegaba, navegaba, navegaba, hasta darle la vuelta a ese gran balón que es la tierra, volvería al mismo sitio de donde había salido, pero, eso sí, llegaría por el otro lado, es decir, por donde sale el sol por las mañanas.

Pues bien, un día, decidió contarle sus planes a los reyes y señores más ricos de Europa, para ver si alguno de ellos le podía ofrecer los medios necesarios para realizar ese fabuloso viaje.

Entonces, anda que te andarás, visitó en Europa varias cortes de reyes y ocurrió lo siguiente:

(Aparecen en el escenario varios tronos con sus respectivos reyes y cortesanos. Entra Colón vestido, como los demás personajes, al uso de aquella época):

COLÓN.- Dios guarde a los Reyes de Francia. ¿Pueden Sus Majestades ofrecerme barcos, personas y víveres para descubrir nuevas tierras más allá de los mares? Todo lo que descubra yo se lo ofreceré a Sus Majestades.

REYES DE FRANCIA.- Lo sentimos, Colón, pero creemos que tú estás loco. Más allá del océano, sólo hay monstruos marinos. Si emprendes ese viaje te devorarán a ti y a los que vayan contigo. No podemos ayudarte. Piensa en otra cosa porque vas a acabar mal.

COLÓN.- Perdonen, Majestades, que Dios les guarde.

NARRADOR.- Esto dijo Colón y se fue entristecido a pedir lo mismo a los reyes de otro país europeo. Se acercó entonces a la corte de Portugal, cuyos reyes eran también grandes marinos y les dijo:

COLÓN.- ¿Por favor, Majestades, podrían ayudarme con barcos, personas y víveres para descubrir un mundo nuevo más allá de los mares? Todo lo que descubra se lo ofreceré.

NARRADOR.- Los reyes de Portugal no pudieron ayudarle porque habían gastado mucho dinero en navegar alrededor de África.

REY DE PORTUGAL.- Lo sentimos, muchacho, lo que tú dices es maravilloso, pero no tenemos dinero, porque lo hemos gastado todo en viajes y guerras.

REINA DE PORTUGAL.- Lo nuestro es viajar por los mares alrededor de África. Te pedimos que nos disculpes.

COLÓN.- Perdonen, Majestades, con permiso.

NARRADOR.- Colón se despidió con un saludo y se fue a visitar a los frailes del convento de La Rábida, cerca de Huelva. Era muy amigo de algunos de ellos y les contó su proyecto de descubrir nuevas rutas en el mar y nuevas tierras.

COLÓN.- Hermanos, he pensado descubrir un mundo nuevo más allá de la mar oceánica. ¿Podéis decirme vosotros a quién puedo pedir ayuda?

NARRADOR.- A los frailes les pareció hermoso lo que decía Colón. Entonces le dieron una carta para los reyes de Castilla que se llamaban Isabel y Fernando.

FRAILES.- Toma esta carta y entrégala a los reyes de Castilla. Ellos son amigos de cosas grandes y seguramente te ayudarán.

COLÓN.- Gracias, hermanos, voy enseguida.

NARRADOR.- Cristóbal Colón se dirigió entonces a Santa Fe, cerca de Granada, donde estaban entonces los reyes de Castilla.

COLÓN.- Majestades, ¿podrían darme barcos, personas y víveres para descubrir un mundo nuevo más allá de los mares infinitos? Los frailes de La Rábida están de acuerdo conmigo y me han dado esta carta para Sus Majestades.

REY FERNANDO.- Lo sentimos, Colón. Nos gusta lo que dices, pero no tenemos dinero porque lo hemos gastado todo en guerras.

COLÓN.- Perdone, Majestad. Adiós.

REINA ISABEL.- Espera, Colón, lo que tú dices es extraordinario. No te preocupes, yo venderé mis joyas. Todas, menos mi corona, y con el dinero que consiga construiremos las naves que necesitas.

COLÓN.- Gracias Majestad, que Dios la bendiga. Todo lo que descubra lo pondré en vuestras manos.

REINA ISABEL.- Y tú serás nombrado Almirante y Virrey de las nuevas tierras.

NARRADOR.- Entonces la reina llamó a su camarera mayor para que le retirara las joyas

REINA ISABEL.- ¿Camarera, por favor?

CAMARERA.- Sí, Majestad.

REINA ISABEL.- Toma y vende todas mis joyas, porque con el dinero vamos a construir varias naves para realizar una aventura grandiosa.

NARRADOR.- La camarera acercó a la reina un cofre donde depositaron las joyas para venderlas. Cristóbal Colón, profundamente emocionado, se despidió de los Reyes con agradecimiento y reverencia:

COLÓN.- Majestades, con vuestro permiso me retiro. Voy preparar el viaje. ¡Que Dios les guarde!

CAMARERA.- (*Entrando*) Majestad, Aquí está el dinero de las joyas. Hay muchísimo.

NARRADOR.- Y la reina llamó entonces a su mayordomo.

REINA ISABEL.- Mayordomo, por favor.

MAYORDOMO.- Sí, Majestad.

REINA ISABEL.- Toma este dinero y manda construir tres naves. Después sacas a los presos de la cárcel para que muevan los remos. Siempre serán mejor los remos que las cadenas.

MAYORDOMO.- Sí, Majestad.

COLÓN (*Entrando*).- Majestad, los preparativos están a punto.

REINA ISABEL.- Las naves se llamarán la Pinta, la Niña y la Santa María.

NARRADOR.- Mientras tanto, dos amigos de Colón, los hermanos Martín y Vicente Pinzón, decidieron acompañar a Colón en su aventura y presentándose a él, le dijeron:

HNOS. PINZÓN.- Amigo Colón, eres valiente y fenomenal. Nos hemos enterado de tus planes y queremos ir contigo para ayudarte.

COLÓN.- Gracias, amigos. Yo también os daré vuestra recompensa.

MAYORDOMO (*Entrando*).- Majestad, en el Puerto de Palos están las naves y los remeros.

REINA ISABEL.- Pues adelante Colón. ¡Que Dios os acompañe!

(Salen todos silenciosamente, dejando a los reyes los últimos, quedándose el escenario vacío. Mientras tanto, van entrando por el lado opuesto los marineros, los hermanos Pinzón, Rodrigo de Triana, los capitanes de las naves y Colón. Los marineros se van colocando sentados en el suelo con las piernas abiertas uno detrás de otro formando tres filas o naves. Los otros personajes se quedan al fondo).

COLÓN.- Capitanes, dad las órdenes para zarpar.

CAPITANES.- ¡A remar, marineros! (*Cantan todos haciendo ademán de remar*):

Con tres barquitos blancos,
Colón descubrió América.

Con tres barquitos blancos,
Colón la descubrió.

NARRADOR.- Y con el alma llena de ilusiones navegaron, navegaron hasta llegar muy lejos de las costas españolas. Los galeotes remaron sin descanso durante tres largos meses. Un día, agotados por el esfuerzo y viendo que no descubrían ninguna tierra, pensaron que el sueño de Colón se había desvanecido. Se creyeron engañados, se enfurecieron contra él pidiendo volver a España y le dijeron:

MARINEROS.- No queremos remar más. Nos has engañado y todos vamos a morir en el mar. Queremos volver a casa, a casa, a casa...

VICENTE PINZÓN.- Calma, calma, marineros, tened un poco de paciencia. Dentro de unos días descubriremos una nueva tierra y todos tendréis vuestra recompensa.

NARRADOR.- Los marineros no quedaron muy conformes, pero siguieron remando.

MARINEROS.- "Con tres barquitos blancos...".

NARRADOR.- Al cabo de los tres días, viendo que todo seguía igual y que no descubrían ni una rama, ni un pájaro ni nada, gritaron de nuevo.

MARINEROS.- Se acabó, no queremos remar más, queremos volver a casa, a casa, a casa...

MARTÍN PINZÓN.- Paciencia, marineros, estamos cerca de la tierra, sólo tres días y descubriremos el mundo nuevo.

NARRADOR.- De nuevo los galeotes se pacificaron y siguieron remando, pero cansados por el esfuerzo, se agotaron y se quedaron dormidos. (*Reclinan la cabeza todos sobre el compañero de delante y se duermen*). Pero un marinero llamado Rodrigo de Triana, estaba nervioso y no podía dormir. Entonces se subió arriba, arriba, a lo más alto del barco. Desde allí quería ver si a lo lejos aparecía algo en el horizonte: algún tronco de árbol, alguna gaviota, algún islote, algún peñasco... Y he aquí que, al apuntar el alba, cuando todos dormían, vio allá a lo lejos, muy lejos, algo que le pareció una franja de tierra. Aguzó la vista lleno de emoción y la volvió a aguzar y, cuando estuvo convencido, gritó con todas sus fuerzas y más aún con toda su alma:

R. DE TRIANA: ¡¡¡Tierra!!!, ¡¡¡Tierra!!!, ¡¡¡Tierra a la vista!!!

NARRADOR.- Inmediatamente todos se despertaron y se frotaban los ojos creyendo que estaban soñando, pero, convencidos de la realidad, empezaron a gritar también:

TODOS.- ¡¡¡ Tierra!!! ¡¡¡Tierra!!! ¡¡¡Tierra a la vistaaaaaa!!! ¡Viva Colón!....

NARRADOR.- Todos empezaron a remar con fuerza para llegar pronto a la playa:

TODOS.- (*Rápido y alegre*): "Con tres barquitos blancos...".

NARRADOR.- Llega la primera nave y desembarca. Las nuevas tierras eran sumamente abundantes en oro, plata, maderas finas, piedras preciosas, animales exóticos, pájaros de mil colores, frutos deliciosos... (*Hacen gestos de admiración hacia las nuevas tierras y bajan del escenario. Sigue la segunda nave de la misma manera y por fin la última*). Era el día 12 de Octubre, tal día como mañana, hace cinco siglos, en el año 1492. También encontraron hombres. Hombres iguales que nosotros, pero con costumbres diferentes.

Eran los indios, quienes, después de muchos avatares, se mezclaron con los españoles y de su unión con nosotros nació un pueblo nuevo que es nuestro hermano y que es el gran Pueblo Hispanoamericano. (*Aparecen por el lado opuesto a aquel por el que han bajado los marineros los indios con sus plumas, etc. cantando "Apu el indiecito..." u otra canción del mismo género...*).

Y colorín, colorado...

1.2.2. **Unidad Didáctica 2: EL CUERPO**

En la unidad didáctica sobre el cuerpo humano, tratado, como siempre, simultáneamente en cada una de las áreas, surgió el cuento de **La marioneta Leta**, con todo lo que implica de movimiento corporal y de expresiones. Como la creatividad y las ganas de divertirse de los niños son infinitas, al tratar la unidad siguiente del **Otoño y los sentidos**, la Marioneta Leta llega a ser la intérprete no sólo de los movimientos de cada niño sino también el medio a través del cual expresar sus propios sentimientos. Los niños no tienen dificultad en expresar los sentimientos de la marioneta ni en hacer todas las payasadas y movimientos que a ésta se le ocurran. Crean que lo que hacen lo hace la marioneta y que su propia intimidad está preservada, que no tiene nada que ver con lo que hacen ellos cuando no son ellos sino el muñeco en el que se han convertido. En esta unidad se les ocurre igualmente la historia de **Toñi y Toño se visten de Otoño**, con la finalidad de experimentarlo todo a través de los sentidos.

• **Aprendizaje lingüístico**

Primera sesión

- 1) Afianzamiento del vocabulario previo y aprendizaje de nuevo vocabulario a través de la información aportada:

Cabeza, tronco, extremidades, pelo, cara, facciones, frente, ojos, cejas, párpados, pestañas, pupila, nariz, fosas nasales, boca, labios, dientes, muelas, colmillos, lengua, paladar, campanilla, garganta, cuello, articulaciones, brazos, antebrazos, manos, dedos, piernas, pies, rodillas, pantorrillas, muslos, articulaciones, hombro, codo, muñeca, falanges, muslo, rodilla, tobillo; niño, niña; alto, bajo, rubio, moreno, grueso, flaco, delgado, rellenito, flexible, rígido, derecho, doblado; tumbarse, acostarse, levantarse, reír, jugar, saltar, dar volteretas, bailar, dormir, comer, beber, sudar, cansarse, descansar.

- 2) Análisis de estructuras gramaticales, simples y progresivamente complejas:

- Todos tenemos un cuerpo.
- Mi cuerpo tiene cabeza, tronco y extremidades.
- Yo puedo doblar muchas partes de mi cuerpo.
- Los puntos por donde las doblo se llaman articulaciones.
- En nuestra clase, hay niños y niñas.
- Algunos niños son altos, otros bajos.

- Yo tengo amigos rubios y amigos morenos.
- Algunas personas son rellenitas y otras delgadas.
- Yo doblo el brazo por el codo.
- Ellos doblan las piernas por las rodillas.
- Todos sudamos cuando corremos.
- En gimnasia saltamos y nos cansamos, después descansamos.
- No he comido y tengo hambre.
- Mi madre me alimenta bien para que esté sano.
- Las marionetas se mueven con cuerdas.
- Las marionetas mueven las articulaciones cuando tiramos de las cuerdas.

● **Experimentación lingüística**

Segunda sesión

- 1) Creación de **La Marioneta Leta** (Esbozo).
- 2) Análisis y enmiendas a la creación anterior.

Tercera sesión

- 1) Se evalúa la historia escrita en la sesión anterior, se complican las situaciones, se hacen enmiendas, se ensayan expresiones, se habla de sentimientos, se hacen movimientos llamándolos por su nombre: doblarse, enderezarse, arrodillarse...; se experimentan sensaciones: relajado, agobiado, alegre...
- 2) Se representa en clase.
- 3) Evaluación, a ser posible, con cámara o con grabadora de voz.

Cuarta sesión

- 1) Se observan y corrigen los errores. Se celebran los logros.
- 2) Se hacen ejercicios con las correcciones: mejor pronunciación, expresiones más adecuadas, sentimientos más auténticos, vocabulario apropiado...

PROGRAMACIÓN DE LENGUA - UNIDAD DIDÁCTICA 2: EL CUERPO

OBJETIVOS DIDÁCTICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Comprender y secuenciar textos orales adecuados al nivel. • Ampliar el vocabulario relativo al cuerpo. • Expresar conocimientos, experiencias y sentimientos. • Describir las características físicas de los compañeros utilizando calificativos y antónimos. • Discriminar los fonemas /t/ y /s/ y representarlos gráficamente. • Iniciarse en la lectura y escritura de sílabas directas. • Leer palabras y frases y comprender su significado. • Escribir palabras y frases con las letras aprendidas. 		<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza el vocabulario propio del cuerpo. • Expresa sentimientos, deseos y emociones. • Comprende el significado de breves historias y cuentos y los expresa con las mismas palabras y sentimientos diferentes. • Escribe palabras y frases en cuadrícula con la dirección adecuada. • Reconoce los fonemas /t/, /s/, y /-l/ y escribir frases con las grafías correspondientes. • Escribe dictados con y sin pictogramas.
CONTENIDOS		
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<ul style="list-style-type: none"> • Vocabulario básico de la U.D. • Calificativos y antónimos. • Secuenciación en las narraciones. • Narraciones dialogadas. • Fonemas /t/, /s/, /-l/ • Sentido y dirección de la escritura. • La frase, la palabra y la sílaba. • Masculino y femenino. • Las mayúsculas y las minúsculas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participación en las conversaciones y diálogos. • Recitación de poesías y canciones. • Ejecución de órdenes sencillas. • Asociación de palabras que riman. • Reproducción de palabras y frases con los fonemas estudiados. • Realización correcta de las grafías estudiadas. • Traducción de narraciones al lenguaje mímico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento y acogida respetuosa a las aportaciones de los compañeros. • Deleite en la interpretación de los personajes y expresión de sentimientos e identificación con los de los personajes que se interpretan. • Gusto por el aprendizaje de la lectura y escritura.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

Educación para la salud.- Importancia de la higiene y la limpieza para la salud. Cuidado esmerado del material escolar.

Educación moral y para la paz.- Diferencias físicas y culturales entre las personas. Actitud de respeto hacia todos.

LA MARIONETA LETA

NARRADOR.- Había una vez un niño llamado Miguelito que tenía una marioneta prodigiosa. Se llamaba Leta y se parecía a Pinocho, pero no tenía la nariz larga porque Leta no decía mentiras. Se la había hecho su abuelo con unos troncos que había encontrado en el corral de su casa de Tronqueña, que así se llamaba el pueblo del abuelo. Un día se celebró una fiesta en el colegio y Miguelito la llevó para que la vieran sus amigos. Nada más llegar a la clase, le hizo bailar tirándole de las cuerdas como a él le parecía. Pero, de repente, al poner la música a todo trapo, ¿sabéis lo que hizo Leta? Pues, que antes de que Miguelito le hubiera tocado ninguna cuerda se puso a bailar por su cuenta al son de las distintas melodías. Y no sólo bailaba, sino que ponía la cara de mil maneras, es decir, expresaba los sentimientos que le provocaban las distintas músicas. Si la música era triste, Leta ponía carita de pena, se le caían los brazos y se le aflojaban las piernas y las comisuras de los labios le llegaban al ombligo... ¡Y qué lagrimones le corrían por las mejillas...! Total, que había que cambiar la música para no hacerle sufrir. Si la música era alegre, saltaba y bailaba como un saltimbanqui, se colgaba de la lámpara, se posaba en los marcos de los cuadros, saltaba sobre la cabeza de Miguelito... Si, por el contrario, era una música melancólica, había que acariciarla y mimarla, de otra manera, se quedaba como clavada en los brazos de Miguelito y no había manera de reavivarla. Si se le ponía música áspera y violenta, Leta se enfadaba y se dirigía a los chicos como si quisiera arañarles... Todos se asustaban y la dejaban sola para que su dueño la apaciguara...

A Pepín, un amigo de Miguelito, le pareció un muñeco tan curioso, que fue a avisar a los niños de las otras clases que corrieron en tropel para conocer a Leta.

PEPÍN.- Sandra, Nacho, Javier, Huy, Guintare... corred, corred, vais a ver un muñeco que tiene Miguelito, es una marioneta viva que hace lo que siente con la música... Si la música es triste, se escurre toda para abajo como si la chupara un vaca y si es alegre, salta y baila como un mono.

CHICOS.- ¿A que no? ¿A que tú eres un chuletilla que crees que todo lo de tu amigo Miguelito es lo mejor del mundo?

PEPÍN.- ¿Qué soy un chuletila? ¿Qué no es verdad? Pues venid a verlo. Es todavía más de lo que os he dicho porque ayer en su casa hacía con su cara todo lo que sentía Miguelito: se comía un pastel y la marioneta se relamía los labios con la lengua y sacaba caramelos de las orejas. Yo me enfadé con Miguelito porque no me dejó la pelota y la bruta de la marioneta me pegó una patada en el culo...

CHICOS.- ¡¡¡Hala!!!;Qué mentira! ¿Crees tú que hemos nacido esta noche?

PEPÍN.- ¿Qué no es verdad? ¿Qué os apostáis?

CHICO 1º.- Yo la paga del domingo.

CHICO 2º.- Yo el postre de mañana que va a ser de rechupete.

CHICO 3º.- Yo no me apuesto nada, sólo digo que es mentira, que Pepín se las da de listo y está intentando engañarnos.

TROLÍN.- Pues a mí mi abuelo también me hizo un caballo de madera que volaba.

CHICO 5º.- ¡Otra trola! Con razón te llamas Trolín. ¿Por qué no nos lo enseñas?

TROLÍN.- Porque como volaba, un día se fue tan alto, tan alto, que llegó hasta el sol y como era de madera, se quemó.

CHICO 6º.- ¿Pero qué les pasa a estos troleros? ¿Se creen que nos chupamos el dedo? Adiós. ¡Hasta la vista o hasta que las inventéis mejores!

MIGUELITO.- (*Entrando con su marioneta*). Hola, chicos, ¿de qué habláis?

CHICO 7º.- De los milagros de tu marioneta... ¿Nos los enseñas? Queremos demostrar a Pepín que no estamos alielados y que él es un fantasioso...

MIGUELITO.- Pepín tiene razón y es verdad que mi marioneta expresa con su cara y con su cuerpo todo lo que siento yo y lo que siente ella con la música.

CHICO 8º.- (*Dirigiéndose a los demás*). Apostamos lo que quieras a que es mentira. Total, vamos a ganar...

MIGUELITO.- No hace falta que apostéis nada, porque vais a perder, lo único que quiero es que os convenzáis de que mi abuelo es el abuelo más inteligente del mundo. Y para que lo veáis, lo vamos a repetir con vosotros mismos. Venga. Vamos a poner todos cara triste.

(Empiezan todos a lloriquear y a dejar brazos y piernas colgando. Miguelito entre tanto, coge de encima de una mesa donde están escondidas unas cuantas marionetas con las distintas expresiones, la de expresión triste. Todos bailan con cara triste. La escena se repite con las del resto de las expresiones, hasta que los niños han conseguido expresar todos los sentimientos).

MIGUELITO.- ¿Os habéis convencido?

TODOS.- Sí, Sí, es verdad... Vaya un abuelo que tienes...

MIGUELITO.- Pues ahora que habéis caído en la trampa, os digo la verdad: No era un marioneta, sino muchas con caras diferentes. Aquí las tenéis. *(Se las muestra).*

TODOS.- ¡Bravo! Has conseguido quedarte con todos. ¡¡¡Viva Miguelito y viva Leta!!!

(Cantan)

Pin, pan pun,
Pin, pan, pun.
Este brazo va hacia arriba
Y éste va también (bis).
Y mis piernas van también (bis)
Y yo bailaré (bis).

MIGUELITO.- ¿Y qué tal si todos nos convertimos en marionetas? Cantemos:

TODOS.- Somos marionetas // nos gusta reír.

UNA VOZ SOLA.- Si movéis mis cuerdas // me haréis divertir.

TODOS.- *(Invitando al público a bailar y cantar como marionetas. Señalándose con el dedo y haciendo gestos y movimientos graciosos):*

Pero sí tú quieres // también te reirás.
Haz una pírqueta // y vuelve hacia atrás.
Todos los muñecos // nos vamos a ir.
Ríe que te ríe // y vuelve a reír,
Y el que no se ría // que aprenda de mí,
Como marioneta // se va a divertir.

1.2.3. **Unidad Didáctica 3: LOS SENTIDOS**

Esta unidad enlaza con la anterior por tener ambas numerosos puntos en común. El aprendizaje lingüístico se plasma en el juego dramático de **Toñi y Toño se visten de Otoño**.

• **Aprendizaje lingüístico**

Primera sesión

1) Afianzamiento del vocabulario previo y aprendizaje del nuevo:

Sentidos, vista, oído, gusto, tacto, olfato; ojos, oídos, orejas, piel, yemas de los dedos, lengua, paladar, nariz; mocos, catarro, infecciones, conjuntivitis; perfume, aroma, hedor, sonido, ruido, sabor; sabroso, salado, soso, ácido, agrio, amargo; sordo, ciego, sensible, insensible; caliente, frío, templado; ver, mirar, oír, escuchar, hablar, oler, olfatear, rechazar...

2) Análisis de estructuras:

- Tenemos los ojos para ver.
- Olemos por la nariz.
- Ese ruido es muy fuerte.
- Ésa es una música suave.
- Yo tengo infección en los oídos.
- Tienen mocos.
- No huelo porque tengo la nariz llena de mocos.
- ¡Qué bien sabe este pastel!
- Esta medicina está amarga.
- Esas naranjas son agrias.
- No saborees esos chicles.
- Esos chicles están sucios.
- ¡Cómo huelen estas rosas!
- Habla más alto, no te oigo.
- Calla y escucha.
- No me toques, tienes las manos frías.
- En el otoño los árboles se visten de muchos colores.
- Toñi y Toño huelen los olores del bosque.
- Toñi y Toño hacen vestidos con hojas secas.
- Debemos cuidar los sentidos.
- Debemos estar limpios para no coger infecciones.

- **Experimentación lingüística**

Segunda sesión

- 1) Creación del juego dramático **Toñi y Toño se visten de Otoño** (Esbozo).
- 2) Análisis y enmiendas a la creación anterior.

Tercera sesión

- 1) Se reflexiona sobre la historieta inventada y dramatizada. Se repite el vocabulario así como las principales estructuras lingüísticas, se analizan los personajes y sus acciones, el entorno en que se mueven y el uso que hacen de los sentidos. Se corrigen errores, se cambian palabras por otras más adecuadas, se usan expresiones sobre las experiencias sensoriales.
- 2) Se representa en clase.
- 3) Evaluación.

Cuarta sesión

- 1) Autoevaluación y coevaluación. Se analiza y mejora el vocabulario, así como las expresiones.
- 2) Se cuidan las normas de relación lingüística y se insiste en la actitud de escucha para que el juego dramático pueda ser entendido por todos y resulte divertido.

PROGRAMACIÓN DE LENGUA - UNIDAD DIDÁCTICA 3: LOS SENTIDOS

OBJETIVOS DIDÁCTICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Comprender y dramatizar textos orales de tradición cultural. • Reproducir cuentos, trabalenguas, poesías, canciones. • Ampliar el vocabulario sobre los sentidos y las sensaciones. • Discriminar los fonemas /d/, /b/. • Completar frases de forma significativa. • Escribir d-D, b-B, h-H, correctamente. • Escribir palabras y frases con las letras estudiadas. 		<ul style="list-style-type: none"> • Participa en las conversaciones, representaciones... y actividades lingüísticas de la clase. • Emplea el vocabulario básico sobre los sentidos en la construcción de frases y de pequeñas historias. • Discrimina los fonemas en estudio en palabras, frases e historietas. • Lee frases y pictogramas con los fonemas y grafemas en estudio. • Escribe palabras en la cuadrícula con las letras d, b, h. • Escribe dictados, poniendo el punto al final de cada frase.
CONTENIDOS		
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<ul style="list-style-type: none"> • Vocabulario básico sobre los sentidos. • Calificativos y antónimos. • Fonemas /d/, /b/. • Mayúsculas y minúsculas: d, b, h. • El punto al acabar la frase. • El sentido completo de la frase. • Las palabras dentro de la frase. • Las mayúsculas de los nombres propios. 	<ul style="list-style-type: none"> • Audición, comprensión y recitado de textos orales sobre los sentidos. • Comprensión de sencillos textos escritos sobre el tema de los sentidos. • Dictado y copiado de palabras alusivas al tema. • Localización del punto al final de las frases. • Localización de mayúsculas al inicio de las frases. • Paso del lenguaje oral al mímico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Actitud de escucha y respeto por el turno de palabra. • Deseo de participar en los diálogos, las creaciones, las representaciones, las conversaciones... • Interés por memorizar poesías, canciones, textos dramatizados. • Gusto por dramatizar textos y representarlos a través del mimo.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

Educación para la salud.- Cuidado de los sentidos. Las visitas al médico.

Educación para la paz.- Ayuda a los demás. La colaboración en familia y con los compañeros. La autoestima y los complejos.

TONI Y TOÑO SE VISTEN DE OTOÑO

NARRADOR.- Toñi y Toño se fueron un día por el bosque a buscar níscales y a hacerse unos vestidos otoñales de mil colores con las hojas que caían de los árboles. Con semejantes vestidos se vieron tan guapos que pensaron que los animales del bosque se alegrarían de verlos y no escaparían como hacían siempre. Y... dicho y hecho: se pusieron en marcha y fueron a casa de la ardillita. La encontraron atareada preparando su despensa para no tener que salir de casa cuando apretara el frío del invierno. La ardillita cuando vio a los niños vestidos de otoño no se asustó y los trató como si fueran amigos de toda la vida.

TOÑI.- Hola, ardillita, ¿te vienes con nosotros a dar un paseo?

ARDILLITA.- De buena gana, pero no puedo atenderos porque estoy ordenando mi despensa. Además tengo algo de sueño y quiero dormir un rato.

NARRADOR.- Toñi y Toño se fueron a casa de la señora Marmota que estaba durmiendo la siesta.

TOÑO.- Señora Marmota, ¿ya está usted durmiendo? Pero si todavía no ha llegado el invierno...

MARMOTA.- (*Abriendo un ojo*). Zzz... zzz... zzz... Hola amiguitos, me habéis despertado, pero estáis tan guapos que me alegro de veros y no me daís miedo. ¿Queréis probar los frutos secos que he recogido para el invierno? Coged lo que queráis, pero después dejadme dormir porque se me cierran los ojos aunque yo no lo quiera. Adiós... Zzzz...zzz...zzz...

NARRADOR.- Toñi y Toño la dejaron tranquila en brazos de Morfeo y se dirigieron a casa del lirón que caminaba lentamente porque también tenía sus párpados cargados de sueño.

TOÑI.- Lirón, lironcito, ¿dónde vas tan despacito?

LIRÓN.- Tengo sueño, bonita, y sólo pienso en llegar a mi casita. No puedo ir deprisa porque me entra la risa... Ji, ji, ji...

NARRADOR.- Toñi y Toño visitaron al saltamontes, a la lagartija, a la cigarra, a las hormigas... y todos estaban acurrucaditos en sus escondites esperando que pasara el crudo invierno que ya había anunciado el señor Otoño.

TOÑI.- El otoño es hermoso, pero nuestras hojas se nos secan y se nos caen. Además, empezamos a sentir el frío del atardecer.

TOÑO.- Es verdad, lo mejor que podemos hacer es volver a casa y dejar a los animales tranquilos gozando de su dulce sueño. De todas maneras, todavía podemos quedarnos un ratito siguiendo nuestra aventura...

GRUPO DE NIÑOS.- (*Apareciendo*): Hola, hola, qué guapos estáis vestidos de Otoño.

NIÑO 1º.- Os hemos oído y queremos unirnos a vosotros y hacer la aventura juntos.

TOÑI Y TOÑO.- ¡Vale, qué divertido! Vamos a buscar frutos de otoño y después de un ratito volvemos aquí mismo.

TODOS.- De acuerdo, buena idea.

NIÑO 2º.- Yo busco por aquí.

NIÑO 3º.- Y yo por aquí.

NIÑO 4º.- Yo voy a la huerta de mi tío, creo que allí hay muchas cosas y muy ricas.

NIÑO 5º.- Y yo al naranjal de mi abuelo. Tiene miles de mandarinas.

NIÑO 6º.- Pues yo me voy con vosotros al bosque. Está precioso y lleno de colores.

NIÑO 7º.- Bueno, adiós, hasta luego, dentro de media hora, aquí de nuevo.

(Se van unos y otros se quedan haciendo movimientos como si estuvieran cogiendo setas. Al cabo de unos instantes, vuelven los que se fueron).

NIÑO 4°.- Traigo membrillos dorados y verdes // Un poco durillos 'pa' mis pobres dientes.

NIÑO 5°.- Pues yo mandarinas, dulces y fresquitas // Ni en toda Valencia las vi tan bonitas.

NIÑO 1°.- ¿Y qué me decís de estas mis castañas? Las cogí en el bosque allí en la montaña.

NIÑO 2°.- Yo traigo bellotas brillantes y hermosas. Las aso en el fuego y huelen a rosas.

TOÑI.- De rojas manzanas traigo un delantal // llenito hasta arriba y las vamos a asar.

TOÑO.- ¡Qué hermosa aventura!

TODOS.- Que viva el otoño con sus mil colores. Olores de asado y ricos sabores.

1.2.4. **Unidad Didáctica 4: LOS ALIMENTOS**

En la unidad didáctica sobre los **alimentos**, el juego dramático correspondiente nace de un problema higiénico que la madre de una niña de la clase descubre en su hija: ésta chupa los chicles que encuentra por la calle en el suelo para "saborearlos", porque en casa no se los compran, ya que tiene problemas dentales. Comentado en clase el problema, sin aludir a la interesada, inventan entre todos la historia de **Pipo Panza** y la de **Juanito, Joselito y Julita o Los chicloides**, juego directamente relacionado con el hecho antihigiénico que se quería combatir. Los objetivos se consiguen tan ampliamente que ha habido en toda la clase un cambio radical respecto a la alimentación y a la higiene.

• **Aprendizaje lingüístico**

Primera sesión

1) Afianzamiento del vocabulario conocido y aprendizaje de vocabulario nuevo:

Alimentos, comidas, bebidas, carnes (de ternera, de cerdo, de caza, de aves...), frutas (carnosas, del tiempo, en conserva, escarchadas, frutos secos...), pescados (de mar o de agua salada, de río o de agua dulce), verduras, y hortalizas, productos lácteos, aceites, alimentos frescos, alimentos cocinados, alimentos precocinados, alimentos en conserva, bebidas, zumos... Historia del pan, del aceite, de la leche, de la sal..., con el vocabulario específico de cada uno de ellos; cocinero, carnicero, pescadero, verdulero, frutero, confitero, pastelero, bodeguero, lechero, molinero...

2) Práctica lingüística y análisis de estructuras:

- La comida y la bebida son necesarias para vivir.
- A mí no me gusta la verdura.
- A mí me encanta la verdura.
- Los alimentos muy salados dañan la salud.
- La leche tiene calcio, proteínas y vitaminas.
- Cuando nacemos sólo tomamos leche.
- La leche es muy buena.
- Yo como carne y pescado.
- Debemos comer de todo.
- La leche es estupenda.
- Mi madre guisa un pollo riquísimo.

- Los dulces engordan porque tienen gran cantidad de azúcar y mucha mantequilla.
- Yo sé cocinar algunas comidas fáciles.
- Yo preparo ensaladas y macedonias de frutas.
- Los zumos refrescan y tienen vitaminas.
- Mis hermanos y yo hacemos experimentos en la cocina y mamá nos ayuda.
- Mi madre y mi padre hacen la compra todas las semanas.
- Yo siempre voy a comprar el pan.
- Nosotros comemos mucha fruta.
- En el mundo hay niños que se mueren porque tienen hambre y no pueden comer.
- La sequía es muy mala para las plantas.
- Si no llueve, todo se seca y no tenemos comida.
- Los animales y las plantas dependen del agua.
- Con la comida, no se hacen tonterías.

- **Experimentación lingüística**

Segunda sesión

- 1) Creación del cuento de **Los chicloides** (Esbozo).
- 2) Análisis y enmiendas de la creación anterior.

Tercera sesión

- 1) Se corrige la obra creada en la sesión anterior. Se atiende a las iniciativas y aportaciones creativas de los niños. Se caracteriza a los personajes y se insiste en la identificación con los mismos. Se ensayan expresiones relacionadas con los sabores y el gusto, y se insiste en la necesidad de observar los hábitos higiénicos.
- 2) Se representa en clase. Se intercambian roles.
- 3) Evaluación de los objetivos.

Cuarta sesión

- 1) Se analizan las expresiones, se aumentan los personajes introduciendo el de la quiosquera.
- 2) Se insiste en la identificación con los personajes para mejorar las expresiones. Resultan más sencillas y más comprensibles las frases simples y cortas.

PROGRAMACIÓN DE LENGUA - UNIDAD DIDÁCTICA 4: LOS ALIMENTOS

OBJETIVOS DIDÁCTICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Aprender o ampliar el vocabulario relativo a los alimentos y la alimentación. • Describir las características de algunos alimentos. • Aprender fonemas y grafías en mayúsculas y minúsculas: / n /, / b /, / v /, / j /. N, b, v, j. • Leer y escribir palabras con estos fonemas y grafías y comprender el significado de lo leído. • Comprender el significado de frase y de punto final. • Observar que algunas palabras se escriben con b y otras con v. 		<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza el vocabulario práctico de la U.D. • Expresa deseos, sensaciones y sentimientos con frases bien estructuradas. • Reconoce fonemas y grafemas estudiados. • Realiza dictados con y sin pictogramas. • Emplea el punto al término de cada frase. • Prueba a escribir sólo las primeras historietas, utilizando el punto al final de cada frase.
CONTENIDOS		
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<ul style="list-style-type: none"> • Vocabulario básico sobre los alimentos. • Invención de historietas dialogadas. • Textos orales de tradición popular: adivinanzas, refranes, trabalenguas, poesías. • Reconocimiento auditivo de los fonemas / b /, / n /, / j /. • Aprendizaje de las grafías relativas a los fonemas citados y de la particularidad de la v. • Mayúsculas y minúsculas. • La frase y las palabras. • Las palabras y las sílabas. • Construcción de palabras a partir de sílabas. • El punto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ejecución de órdenes sencillas sobre el tema de los alimentos. • Comprensión de textos sencillos. • Historietas dialogadas sobre los alimentos. • Adivinanzas, trabalenguas, poesías... • Descripción de las características de los alimentos más comunes en nuestro entorno cultural. • Valoración de las características de los alimentos de nuestro entorno. • Características de los alimentos de otros países. • Búsqueda de rimas usando el vocabulario aprendido. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interés por el mensaje de los textos escritos. • Placer por expresar los propios sentimientos. • Gusto por identificarse con los personajes de las historias y expresar sus sentimientos. • Valoración y aprecio por las aportaciones e iniciativas de los demás. • Entusiasmo por la creación de cuentos e historietas.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

Educación moral y cívica.- Hábitos alimenticios correctos. Normas sociales en los establecimientos públicos

Educación para la salud.- Hábitos alimenticios y necesidad de una dieta sana. Riesgos en el abuso de chucherías y dulces.

LOS CHICLOIDES

NARRADOR.- Había una vez unos niños bastante maleducados que además de estar siempre comiendo chicles, cuando éstos perdían el sabor por tenerlos durante horas en la boca, los tiraban en cualquier sitio: en la calle, en el patio del colegio, por los pasillos...

Se llamaban Juanito y Joselito. Miradlos, miradlos por donde aparecen. Todos los días, antes de entrar al colegio, se pasaban por el kiosco de la señora Panchita para comprar su masca-masca.

JOSELITO.- Sra. Panchita, ¿Me da un chicle de fresa, por favor?

JUANITO.- ¿Y a mí me da uno de sandía?

PANCHITA.- Pues claro muchachos. Aquí los tenéis.

JANITO Y JOSELITO.- Adiós.

PANCHITA.- Pero cómo adiós, ¿y el dinero?

JUANITO.- ¡Ah, no tengo ni un céntimo!

JOSELITO.- Y yo ni medio céntimo. ¿Nos los fía hasta mañana?

PANCHITA.- ¡Ah, entonces ni hablar de chicles, nada! ¡Traedlos aquí! Cuando tengáis el dinerito, volvéis por los chicles. Además mirad dónde está la policía. O los dejáis inmediatamente o la llamo ahora mismo.

JUANITO .- Ah, espere, espere, que rebusco en mis bolsillos. ¡Suerte! Aquí tengo un euro.

JOSELITO.- Y yo tengo otro por aquí, por aquí...

PANCHITA.- Pues venga, el dinerito antes de que pierdan los centimillos...

NARRADOR.- Los dos pillos le dan el dinero y se alejan tarareando y moviendo las mandíbulas como las cabras. Pero pronto los chicles perdieron su sabor y se convirtieron en una especie de goma insípida y pegajosa. Joselito y Juanito, sin el menor cuidado, los escupen al suelo y los transeúntes los pisan y los aplastan con las suelas de sus zapatos. Se los limpian con una piedrecilla y se van haciendo ascos. Después pasa Julita y... Y ¿quién es Julita? Pues una niña que sentía pasión por los chicles, pero que sus padres le habían prohibido probarlos porque el dentista le estaba curando los dientes y las muelas y le había dicho que no los tomara. Cuando Julita pasa junto al chicle del suelo, lo ve y dice:

JULITA.- ¡¡¡Mmm!!! ¡Un chicle! ¡Qué rico! ¡Ésta es la mía! ¿De qué es: de fresa o de sandía? Mi madre no quiere que los coma y menos si están en una papelera, llenos de microbios. Pero éste no está en una papelera. El suelo no es lo mismo... Hala, Julita, que te aproveche. *(Se lo mete en la boca y lo saborea con gestos exagerados de placer. Intenta alejarse, pero, de pronto, siente como un fuerte pinchazo en las muelas).* ¡Ay, mamita, qué me pasa en las muelas! Y la tripa me duele también. Voy corriendo a decírselo a mamá. *(Llama a la puerta de su casa).* Mamá, papá, me muero de dolor de tripa.

MAMÁ.- Vamos al hospital, rápido. *(En el hospital).* Doctor, mi hija se muere de dolor, por favor, ¡¡¡cúrela!!!

DOCTOR.- ¿Qué le ocurre, qué ha comido?

JULITA.- Comí unos cuantos chicles del suelo que estaban pisoteados.

DOCTOR Y MAMÁ.- ¿Qué? ¡Qué porquería! Rápido, radiografías... *(Se tumba en una mesa de la clase y se le hacen las radiografías).*

DOCTOR.- Tenemos que operar porque los chicles llenos de microbios y de porquería se le han pegado a los intestinos y hay que arrancárselos. Tienen algo pegajoso y parece que están clavados en la tripa. Vamos, ya. Enfermera, el bisturí. El algodón, la gasa, la aguja y el hilo de sutura...

ENFERMERA.- Sí, doctor, en la mano.

NARRADOR.- Julita se salvó por los pelos. Sin embargo, enseguida le empezaron a doler las muelas y los dientes y la tuvieron que llevar al dentista.

MAMÁ Y PAPÁ.- Doctor, Julita está rabiando del dolor de muelas que tiene.

DENTISTA.- Veamos esa boquita. ¡Oh, qué ha pasado aquí? Se le han salido todos los empastes y tiene todos los dientes y muelas cariados. No se pueden salvar. Están podridos. Enfermera, la inyección, los alicates, las tenazas... Hay que sacarlos rápidamente. A ver ésta. ¡Fuera! ¿Y esta otra? Igual. Fuera también. A la papelera. La otra, a la papelera a hacer compañía a las anteriores. Ya están todas fuera. Ahora tienes la boca como el gallo Kirico.

JULITA.- ¡Ay mi boca, ay mis dientes, yo quiero mis dientes y mis muelas!

NARRADOR.- Así Julita perdió su dentadura y no pudo probar ni los dulces ni los turrónes de la Navidad ni los de su cumpleaños. Además estaba más fea... Y los niños se reían de ella porque les recordaba a aquellas tres brujas hermanas que sólo tenían un diente para las tres. Menos mal que como todavía no era del todo mayor, tuvo la suerte de que le salieron algunos dientes nuevos. Eso sí: cuando tuvo su nueva dentadura la cuidó como un gran tesoro: se lavaba siempre la boca después de comer y antes de acostarse, no comía chucherías y, sobre todo, no se le volvió a ocurrir comerse los chicles ni las suciedades del suelo. Y colorín...

1.2.5. **Unidad Didáctica 5: LAS VACACIONES DE INVIERNO Y LA NAVIDAD**

En las fiestas navideñas, se representa con los niños de Religión y con aquellos cuyos padres lo desean, la **Historia de la Navidad**. A las representaciones se une todo el colegio. Tomando como eje este tema se representan también distintas obras de carácter vario: histórico, consumista, folclórico y festivo. A los que van a representar la historia de la Navidad, se les cuenta ésta, acentuando el papel de cada uno de los personajes y después los mismos niños inventan los discursos (emperador romano, Herodes, el pregonero...), los diálogos, las expresiones de duda (San José...), de alegría (ángeles, pastores...), de sorpresa (Reyes Magos...), de cariño (María y José...), las resoluciones positivas o negativas (posaderos...), etc. El vocabulario y las experiencias de vida contienen una gran riqueza de recursos didácticos. Con los otros grupos se representa **La triste Navidad consumista**, orientada a la reflexión sobre los deseos y caprichos incontrolados de los niños y **¿Quién mató a la Navidad?**, con el mismo objetivo.

• Aprendizaje lingüístico

Primera sesión

- 1) Afianzamiento del vocabulario previo y aprendizaje del nuevo a través de la información aportada:

Vocabulario de la Historia de la Navidad:

Nacimiento, Navidad, personajes, Belén, Reyes Magos, pastores, ángeles, estrella, ovejas, posadas, posaderos y posaderas, regalos, dones, rey Herodes, emperador romano, pregonero, José, María, Jesús, portal, cueva, animales, pasto, pesebre, paja, oro, incienso, mirra, corderos, mula, buey, villancicos, aguinaldo; alegres, asustados, contentos, sorprendidos, dormidos, sinceros, mentiroso; adorar, ver, visitar, correr, cantar, avisar, regalar...

Vocabulario de las otras representaciones:

Regalos, consumo, capricho, anuncio, deseo, acoso, exceso, cenas, comilonas, turrónes, mantecados, dulces, cordero, besugo, angulas, marisco, pavo... Comprar, regalar, visitar, pedir, insistir, acosar, cocinar, comer, beber, aprovecharse, jugar, descansar, pasear...

- 2) Análisis de estructuras simples y complejas

- La Navidad es una fiesta de familia.

- En Navidad se recuerda el nacimiento de Jesús en el Portal de Belén.
- Los villancicos son canciones navideñas.
- A mí me encantan los villancicos.
- En estas fiestas hacemos regalos a los familiares y a los amigos.
- En el supermercado hay muchos turrónes y muchas cosas buenas.
- En Navidad las cosas valen más caras.
- Los Reyes Magos me traerán algún regalito.
- Mi madre cocina mucho en Navidad.
- En Nochebuena comemos con los abuelos, los tíos y los primos.
- En el Corte Inglés hay muchos juguetes.
- Yo quiero pedir...
- Yo le voy a regalar a mis padres...
- Ese juguete es demasiado caro.
- Yo quiero pedir ropa de marca.
- Yo quiero juguetes caros, como es Navidad me los compran.
- Yo no quiero que mis padres gasten demasiado.
- Por las calles, se oye música de Navidad.
- Los escaparates están llenitos de juguetes.

• Experimentación lingüística

1) Creación de: **Historia de la Navidad, La Navidad consumista, ¿Quién mató a la Navidad?** (Esbozo).

2) Análisis y enmiendas a las creaciones anteriores.

Organizar a los niños por grupos y realizar las modificaciones y correcciones a las obras creadas. Inventar nuevas frases, introducir nuevos elementos, aprender villancicos, ensayar expresiones, hablar en grupo, cantar juntos, escuchar juntos, observar la fonética, el tono de voz, inventar rimas... Repetir el juego dramático con los distintos grupos.

3) Gran representación.

Sesión extraordinaria

1) Representación en el escenario para el gran público.

2) Evaluación según objetivos.

Se observa el vídeo realizado por los padres. Se reflexiona sobre los aciertos y los desaciertos, sobre todo en lo relativo a la actitud de los personajes, la atención

entre emisor y receptor, las normas lingüísticas, el respeto a las actuaciones de los demás y a sus iniciativas y ocurrencias, a su espontaneidad y a sus improvisaciones, a la manera de hablar y de inventar las frases. Se valora el entusiasmo, el esfuerzo y la creatividad.

PROGRAMACIÓN DE LENGUA - UNIDAD DIDÁCTICA 5: LA FAMILIA Y LA NAVIDAD

OBJETIVOS DIDÁCTICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Memorizar poesías y villancicos. • Secuenciar historietas en diferentes escenas. • Narrar e inventar narraciones absurdas y captar su sentido. • Inventar canciones y villancicos con palabras rimadas. • Aprender o ampliar el vocabulario básico sobre la familia y la Navidad. • Referir las experiencias y sentimientos propios de estos días de fiestas tradicionales. • Realizar la correspondencia entre los fonemas y grafías siguientes: /ñ/, /k/, ñ, c, q. • Aprender que qu sólo forma sílaba con la e y la i. 		<ul style="list-style-type: none"> • Inventa cuentos e historietas con el vocabulario básico de la U. D. • Expresa correctamente deseos y sentimientos de cara a las fiestas navideñas. • Recita poesías y representa escenas e historias propias de la Navidad. • Discrimina los fonemas en estudio. • Distingue palabras con ñ y n. • Diferencia entre ca, co, cu y que, qui. • Escribe en cuadrícula palabras que contengan estas sílabas. • Inventa y representa la historia de la Navidad.
CONTENIDOS		
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<ul style="list-style-type: none"> • Vocabulario básico de la Unidad. • Textos orales de tradición cultural española: villancicos, poesías, narraciones, representaciones, lecturas. • Fonemas /ñ/ y /k/ • Sílabas ca, co, cu, que, qui. • El sentido completo de la frase. • Las sílabas dentro de la frase. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchar y comprender textos orales: lecturas, narraciones, poesías, dichos, villancicos. • Participación en las representaciones navideñas y en el canto de villancicos y poesías. • Construcción de versos con palabras rimadas. • Realización en cuadrícula de las grafías estudiadas. • Colocación de mayúsculas al inicio de la frase. • Traducción de imágenes al lenguaje oral. • Atención a la palabra y a las manifestaciones lingüísticas de los demás. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gusto por la participación en las representaciones propias de la Navidad. • Interés por participar en las actividades grupales. • Gusto por compartir y por celebrar las fiestas juntos en el colegio o en la familia. • Respeto a la palabra y a la actuación del otro.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

Educación del consumidor.- El valor de las cosas fabricadas por uno mismo y la imposibilidad de obtener todos los caprichos.

Educación moral y cívica.- Valor de las tradiciones y costumbres de cada época.

Educación para la igualdad de oportunidades y sexos.- La igualdad de hombres y mujeres en las tareas del hogar.

HISTORIA DE LA NAVIDAD

NARRADOR.- Hace muchos años, muchos años había un emperador poderoso que dominaba casi todo el mundo que entonces se conocía. Era el Emperador Romano al que también llamaban el César, el César Augusto. Un día, este señor quiso saber cuánta gente tenía a sus órdenes. Entonces mandó que todos se empadronaran, es decir, que todos los padres de familia fueran al pueblo o ciudad donde habían nacido y escribieran sus nombres en unos libros gordotes que habían preparado en los Ayuntamientos.

El Emperador, entonces, mandó llamar a su pregonero y le dijo:

EMPERADOR.- Ordeno y mando: que todos los padres vayan al pueblo donde nacieron a escribir su nombre. Quiero saber cuánta gente tengo bajo mis órdenes. Vete por las plazas y grítalo fuerte para que todos se enteren.

PREGONERO.- A sus órdenes, Emperador. *(Se va y recorre todo el espacio entre los personajes y entre el público, gritando)*. ¡¡¡Atención..., atención..., atención!!! ¡Que todo el mundo se entere! Por orden del Emperador todos los padres de familia tienen que ir al pueblo donde nacieron a escribir sus nombres en un libro gordo que tienen preparado en los Ayuntamientos... ¡¡¡Atención, atención!!!

NARRADOR.- En un pequeño pueblo llamado Nazaret, vivía una jovencita llamada María. Era muy buena y Dios la había elegido para que fuera la madre de Jesús. Estaba casada con un muchacho llamado José que era carpintero. Cuando estaba en su carpintería serrando la madera, oyó lo que decía el pregonero de parte del Emperador. Entonces pensó que como él era de Belén, tenía que ir hasta allí para obedecer las órdenes del Emperador.

JOSÉ.- ¡Ay, ay, ay... en qué lío me han metido!... Tendré que ir a Belén para obedecer al Emperador. ¿Y qué hago yo con una mujer a punto de dar a luz? Iré a

decírselo a ella. Seguro que María me da alguna solución... (*Entra en la casita donde la Virgen está cosiendo pañalitos*). María, María, ¿sabes lo que ha mandado el Emperador? Que vayamos a Belén a escribir allí nuestros nombres en un libro del Ayuntamiento.

MARÍA.- ¿Qué dices? Pero no te acuerdas que está a punto de nacer el Niño Jesús?

JOSÉ.- Sí me acuerdo, sí, pero hay que obedecer las órdenes del Emperador.

MARÍA.- Bueno, vale, voy a preparar los pañalitos. (*Se retira y hace un envoltorio de ropita*).

JOSÉ.- Pues yo te preparé una mulita para que vayas lo más cómoda posible... Iremos poquito a poco...

(*Se ponen en camino subidos en una mulita de cartón. Todos los niños, mientras José y María llegan al portal, cantan "Arre borriquito", llevando el ritmo con palmadas*):

Arre, borriquito, arre burro arre... (*Llegan al portal*).

NARRADOR.- Cuando llegan a Belén, van a casa de los familiares pidiendo un rinconcito para dormir. Pero como había ido tanta gente a empadronarse, no había sitio en ninguna parte. Se acercaron entonces a una posada.

JOSÉ.- Tan tan, tan...

POSADERO 1º.- ¿Quién es?

JOSÉ.- Somos José y María, hemos venido a cumplir las órdenes del Emperador.

POSADERO.- ¿Qué queréis?

MARÍA.- ¿Tenéis un sitito para que nazca esta noche el Niño Jesús?

POSADERO.- No, no tenemos nada. Han venido muchos parientes antes que vosotros y no tenemos más habitaciones. Lo sentimos.

MARÍA.- Bueno, ¿Qué le vamos a hacer? Ya encontraremos otro sitio. Gracias, adiós.

(Repiten la visita a otras dos o tres posadas, con el mismo resultado. Se inventan las frases que dicen a los posaderos y éstos las que dicen para contestarles).

NARRADOR.- San José se acordó de que cuando era pequeño iba a jugar a las afueras del pueblo, donde había una cueva. Allí se recogían por la noche los animales cuando hacía frío.

JOSÉ.- María, yo conozco una cueva fuera del pueblo donde iba a jugar cuando era niño. Los animales se recogían allí por la noche cuando hacía frío. Puede que esté vacía. ¿Quieres que vayamos allí a ver?

MARÍA.- Bueno, en la cueva estaremos más calentitos que en la calle o en medio del campo.

NARRADOR.- Una vez en la gruta, José y María la limpiaron, quitaron las telarañas, el estiércol de los animales, el polvo de las paredes, echaron pajita limpia en el pesebre... y cuando todo estuvo limpio, José salió a las afueras de la gruta a buscar unas ramas para encender el fuego y que la cueva estuviera calentita cuando naciera el Niño Jesús. Cuando todo estuvo preparado, José y María se pusieron a rezar o, lo que es lo mismo, a hablar en voz baja con Dios. Pero José estaba muy cansado y mientras rezaba se quedó medio dormido. Y he aquí que al filo de la media noche nace el Niño Jesús que aparece en los brazos de María. Así de fácil. Ella, llena de cariño y alegría, lo coge, lo acaricia, le pone los pañalitos que había preparado y despierta a su esposo diciendo:

MARÍA.- José, José, despierta que ha nacido el niño Jesús, mira qué precioso es. ¡Ay mi niño chiquito! ¿Quieres el chupete? ¿Quieres la tetita de la mamá? Cariñito...

JOSÉ.- ¿A ver, a ver? ¡Qué bonito es...! Déjame un poquito. ¡Es precioso!

MARÍA.- Espera un poco que yo casi no lo he cogido todavía... (Se abrazan los tres).

NARRADOR.- María pone al Niño en el pesebre y lo tapa con la ropita que había llevado. Mientras tanto, unos pastores que estaban en el campo guardando sus rebaños, recogieron sus ovejitas y encendieron fuego para calentarse. *(Los pastores siguen con la mímica la narración)*. Como estaban tan cansados del trabajo de todo el día, apenas sintieron el calorcito del fuego, se quedaron dormidos. Pero a eso de la media noche unos ángeles aparecieron en el cielo y los despertaron diciendo:

ÁNGEL 1º.- ¡¡¡Pastores, pastores!!!

PASTORES.- ¿Quién es, qué queréis, qué pasa?

ÁNGEL 2º.- Os traemos una buena noticia: ¡¡¡Ha nacido Jesús, el Salvador, en el portal de Belén!!!

ÁNGEL 3º.- Lo encontraréis en una cueva a las afueras de Belén.

ÁNGEL 4º.- Id a verlo llenos de alegría

ÁNGEL 5º.- Y llevadle regalos y cantadle muchos villancicos.

PASTORES.- ¡¡¡Vamos, vamos corriendo!!!

PASTOR 1º.- Yo le llevo una ovejita para que juegue con ella.

PASTOR 2º.- Y yo un tarro de miel.

PASTOR 3º.- Yo una piel de cordero para que esté calentito.

PASTOR 4º.- Pues yo una mantita de lana para que no pase frío.

PASTOR 5º.- Y yo una botella de leche para que su madre le dé el biberón.

PASTOR 6º.- Y yo dulces y mantequilla.

LOS DEMÁS PASTORES.- Y nosotros cantaremos muchos villancicos para que esté contento y se ría. (*Se van para el portal*).

NARRADOR.- Mientras tanto, lejos de Belén, había unos señores astrónomos que estudiaban las estrellas y se dieron cuenta de que en el cielo había aparecido una estrella especial. Era una estrella muy luminosa con una larga cabellera. Ellos entendieron que ésa era la señal de que había nacido Jesús, el Hijo de Dios. Entonces se dijeron:

MELCHOR.- Mirad, hay una estrella especial, es preciosa. ¿No será la estrella que anuncia el nacimiento de Jesús?

GASPAR.- Vamos a seguirla y lo sabremos.

BALTASAR.- Vamos a llevarle nuestros regalos.

NARRADOR.- Los tres astrónomos siguieron la estrella, pero al llegar a Jerusalén, donde reinaba el rey Herodes, la estrella desapareció y los tres Reyes

Magos, como desde entonces los hemos llamado, no sabían por dónde tenían que seguir el camino. Entonces decidieron preguntarle al rey Herodes si él sabía dónde había nacido Jesús. (*Se dirigen al palacio del rey Herodes*). Llegan al palacio y hablan con el guardián de la puerta.

MELCHOR.- ¿Señor Guardia, podemos hablar con el rey Herodes?

GUARDIA.- Un momento, le llevo el mensaje. (*Va y vuelve*). Pasen, señores. Están ante el rey Herodes. (*Aparece el rey Herodes*).

MELCHOR.- Rey Herodes, ¿sabes dónde ha nacido Jesús?

GASPAR.- Hemos visto su estrella y queremos adorarlo.

BALTASAR.- Tú que eres el rey, tienes que saberlo.

HERODES.- Ha tenido que nacer en Belén, porque así está escrito en los libros santos. Id a buscarlo y cuando lo encontréis me lo decís para que yo también pueda ir a adorarlo.

REYES MAGOS.- De acuerdo, adiós y gracias.

NARRADOR.- Apenas los Reyes Magos salieron de Jerusalén apareció de nuevo la estrella. Ellos apenas la vieron se pusieron muy contentos y de nuevo la siguieron y he aquí que la estrella se paró justo donde estaba el Niño Jesús con María su madre. Entraron, lo adoraron y le ofrecieron sus dones.

MELCHOR.- Yo te ofrezco oro porque eres Rey.

GASPAR.- Yo te doy incienso porque eres Dios.

BALTASAR.- Y yo te ofrezco mirra porque eres hombre.

NARRADOR.- Después de estar un tiempo con el Niño Jesús, pensaban volver a sus países pasando por el palacio del rey Herodes, para decirle dónde estaba Jesús, porque les había dicho que también él quería adorarlo. Pero no era verdad porque Herodes no amaba a Jesús, lo que quería era matarlo porque tenía miedo de que Jesús fuera un rey más poderoso que él. Entonces, al ponerse en camino los Reyes Magos, unos ángeles se les aparecieron y les dijeron:

ÁNGEL 1º.- ¡Reyes Magos, Reyes Magos!

RR.MM.- ¿Qué queréis?

ÁNGEL 2º.- ¿Dónde vais?

MELCHOR.- A decir al rey Herodes dónde está el Niño Jesús.

ÁNGEL 3º.- No, no se lo digáis porque es un mentiroso.

ÁNGEL 4º.- Lo que quiere es matar al Niño.

ÁNGEL 5º.- Volved a vuestro país por otro camino.

RR.MM.- De acuerdo, gracias, nos iremos por allí.

NARRADOR.- De esta manera el rey Herodes no supo dónde estaba el Niño y no lo pudo matar.

Los Reyes Magos mientras tanto fueron por todas partes diciendo que había nacido Jesús y que querían que todos lo conociéramos.

Por eso, nosotros también estamos contentos y cantamos este villancico:

Chito, chito, callandito
Llegaremos al portal,
Pero chito, ch, ch, callandito, ch, ch,
No se vaya a despertar.

Veréis a María,
Veréis a José.
Al Niño en la cuna.
Qué bonito es.
Veréis a María,
Veréis a José...

LA NAVIDAD COMO FIESTA COMERCIAL

(Salen grupitos de niños y niñas de un lado y otro del escenario. Al encontrarse en el centro, se saludan efusivamente deseándose felices fiestas y comenta cada uno lo que su familia tiene planeado para las vacaciones de Navidad).

- Hola, qué tal, ¿dónde vais?

- Vamos a divertirnos un rato. ¿Queréis venir con nosotros al Corte Inglés?

- Creo que ya están poniendo Cortilandia y vamos a ver lo que pedimos para Reyes.
- A propósito, yo he visto unas cosas en las tiendas de mi barrio...
- A mí estas fiestas me encantan, porque puedo pedir muchas cosas y mis padres me las compran.
- A mí también, por eso tengo que aprovecharme y pedir lo que se me antoje
- Yo he visto una videoconsola chachi.
- Y yo un juego electrónico increíble.
- Pues yo un equipo de música de ensueño.
- Pues yo voy a pedir ropa de marca, porque si no es en estas fechas, mis padres no me la compran.
- Yo todavía no he pensado lo que voy a pedir porque como vamos a Disneylandia, ya les pediré que me compren allí lo que más me guste.
- ¡¡¡Qué suerte, a Disneylandia!!!
- Pues nosotros vamos al Caribe, para no pasar frío en Madrid.
- Nosotros nos quedamos aquí, pero mi madre está comprando unas cosas para la cena de Nochebuena.
- Y la mía... dice que los invitados se van a quedar patidifusos cuando vean la casa y la cena.
- Mi madre ha comprado caviar, angulas, turrone... y unas cosas tan ricas que no sé ni cómo se llaman.
- Pues mis padres hasta han pedido un préstamo para pagar los regalos. Mi abuela dice que vamos a terminar hipotecando la casa y hasta la camisa.
- Bueno, adiós, si no nos acompañáis, hasta que nos volvamos a ver cuando terminen las vacaciones.

(Sigue otro grupo, con el mismo tema festivo y consumista).

- Hola amigotes, ¿cómo os va de vacaciones?
- ¡Jo!, estamos atareadísimos (o atareadísimas), porque tenemos que ver lo que vamos a pedir para Reyes.
- Hemos visto ya unas cosas... chulas, chulas, chulísimas de verdad. Valen bastante caras, pero como es Navidad, los padres se sacrifican y nos las compran.
- Desde luego, tenemos que aprovechar la ocasión de la Navidad y Reyes para conseguir nuestros caprichitos.
- A mí no me parece justo atormentar a mis padres pidiéndoles cosas. Están agobiados con todo lo que tienen que pagar y encima vengo yo poniéndoles delante mis caprichitos... Eso a mí no me parece justo. Ellos saben lo que a mí me gusta y lo que me hace falta. Si pueden, ya me lo comprarán y si no, tampoco me voy a morir por no tener el último invento.
- Pues yo pienso lo mismo, no nos falta de nada y encima les damos la tabarra con cómprame tal y regálame cual...

- Además ¿Qué tiene que ver eso con la verdadera Navidad?
- Eso digo yo. La verdadera Navidad es un mensaje de amistad.
- De paz y de alegría, porque se visita a la familia y recordamos que nos debemos mantener unidos, ayudarnos y comprendernos.
- Y en una palabra, para que tengamos PAZ.
- Lo que pasa es que los hombres son o somos unos egoístas. Todos quieren tener más dinero que nadie y ser los más importantes. Queremos tener dominados a los demás, por eso vienen las peleas que nunca se acaban.
- Y lo peor de todo: las guerras.
- ¿Por qué no nos divertimos celebrando la auténtica Navidad?
- ¿Y cómo lo podemos hacer?
- Muy sencillo: Primero hacemos las paces con quienes estemos un poco enfadados y después, mandamos mensajes de paz a toda la gente.
- Y ayudar con algo a los que no tienen nada.
- Pues no está mal. A nuestros padres, les daremos una alegría no pidiéndoles todo lo que sale en la tele.
- Y los que de verdad lo necesitan estarán contentos de recibir nuestro cariño y nuestro mensaje de PAZ.
- Y para que sea más de verdad se lo decimos cantando.

(Canción compuesta con las ideas de los niños):

A LOS NIÑOS DE LA GUERRA

En el ancho mundo // hay miles de niños.
Que sufren la guerra // viven sin abrigo.

Ya no tienen casa // viven en la calle.
Se mueren de frío // se mueren de hambre.

Amiguitos todos // unamos las manos.
Pidamos la PAZ // y seamos hermanos.

(Un niño solo recita y responden los demás):

No queremos guerras. *(Todos):* No queremos guerras.

(Uno solo): Queremos amor *(Todos):* Queremos...

(Uno solo): Que todos escuchen *(Todos):* Que todos...

(Uno solo): Hoy nuestra canción: *(Todos):* Hoy nuestra...

(Uno solo): ¡Viva la PAZ! *(Todos):* ¡¡¡Viva!!!

(Cantan) Escucha hermano la canción de la alegría...

¡FELIZ NAVIDAD A TODOS Y UN MUNDO MEJOR!

1.2.6. **Unidad Didáctica 6: LOS ANIMALES DOMÉSTICOS**

El tema de los **animales y sus costumbres** es amplio y riquísimo en vocabulario y en experiencias interesantes para los niños. Las historias narradas y dramatizadas han sido numerosas, tanto sobre los animales domésticos y su necesidad para el hombre como sobre los animales salvajes, su belleza, su utilidad para la vida, el respeto que merecen... Se inventan juegos de todo tipo: **Viva Fido, La leche de burra, Los cazadores cazados...**

• **Aprendizaje lingüístico**

Primera sesión

1) Afianzar el vocabulario previo y adquirir el nuevo por la información aportada:

Animales domésticos, animales salvajes, animales que viven en la tierra, en el agua, en el aire. Nombre de los animales domésticos conocidos. Voces de animales: piar, graznar, rebuznar, cacarear, cantar, trinar, gruñir, relinchar, ladrar, maullar, Acciones: correr, gatear, volar, deslizarse, trotar, galopar, incubar, observar, cazar, chillar... Blanditos, suaves, ásperos, fuertes, fieles, elegantes, útiles, rápidos, alegres, inteligentes...

2) Estructuras lingüísticas:

- Yo sé montar a caballo.
- Mis abuelos tienen un corral con muchos animales.
- A mí me gusta coger los huevos de las gallinas.
- A mí me dan miedo los perros.
- Los gatos cazan ratones.
- A los gatos no se les oye caminar.
- En las granjas hay muchos animales.
- A mí me gustan las historias de animales.
- Mi abuelo tiene conejos en una jaula en el corral.
- Los caballos, los mulos, los burros, las vacas... viven en el campo y duermen en las cuadras.
- Los animales domésticos nos dan muchos alimentos.
- Los animales nos dan carne, leche, huevos, pieles, plumas, grasas, huesos, lana.
- La carne se conserva con sal o con hielo.
- Cuando yo sea mayor voy a tener muchos animales.
- A los animales hay que cuidarlos y vacunarlos para que no cojan enfermedades.

- **Experimentación lingüística**

Segunda sesión

- 1) Creación de historias de animales: **Viva Fido** (Esbozo).
- 2) Análisis y enmiendas a las creaciones anteriores.

Tercera sesión

- 1) Se discute sobre el acierto de las obras creadas y se reflexiona sobre las que se podían haber escrito. Se añaden y se eliminan elementos. Los animales no hablan pero en los cuentos y dramatizaciones sí. Se intenta la identificación con los animales preferidos.
- 2) Se representa en clase.
- 3) Evaluación según objetivos.

Cuarta sesión

- 1) Se pone interés en evaluar el esfuerzo, la actitud de colaboración, de respeto al otro y a sus aportaciones, y el comportamiento en grupo.
- 2) Se valora el uso de las reglas de la comunicación lingüística.

PROGRAMACIÓN DE LENGUA - UNIDAD DIDÁCTICA 6: LOS ANIMALES DOMÉSTICOS

OBJETIVOS DIDÁCTICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer las onomatopeyas de las voces de los animales domésticos • Escuchar y entender textos orales y escritos adaptados a su nivel. • Pronunciar correctamente los fonemas /r/, /rr/, /ll/. • Ampliar y afianzar el vocabulario ya conocido sobre los animales domésticos. • Conocer las normas para participar en una conversación. • Realizar lecturas de imágenes, de pictogramas y de textos adecuados al nivel. • Realizar las grafías en mayúsculas y minúsculas correspondientes a los fonemas en estudio. • Comprender el significado de <i>la palabra</i>. 		<ul style="list-style-type: none"> • Aplica el vocabulario propio de la U.D. • Practica las normas de participación en una conversación. • Comprende el significado de una narración. • Señala frases en un proceso narrativo oral y/o escrito. • Pronuncia adecuadamente los fonemas en estudio. • Discrimina los fonemas en las palabras. • Escribe en cuadrícula palabras con los fonemas en estudio. • Escribe dictados con mayúscula al principio y punto al final de cada frase. • Compone sencillas historias y cuentos sobre experiencias propias con animales.
CONTENIDOS		
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<ul style="list-style-type: none"> • Vocabulario básico de la U.D. • Cuentos y narraciones. • Diálogos y dramatizaciones sobre el tema de los animales domésticos. • Pequeñas composiciones sobre el mismo tema. • Poemas y trabalenguas. • Fonemas /r/, /rr/, /ll/. • Discriminación entre /ñ/, /ll/, /ch/. • Frases y onomatopeyas. • Correspondencia entre fonemas y grafemas. • La mayúscula inicial y el punto final. • Ortografía relativa a la /rr/, en posición inicial, r, e intervocálica, rr. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchar y comprender textos orales, cuentos e historias, poesías, trabalenguas. • Imitación de onomatopeyas de las voces de los animales. • Pronunciación de palabras con los fonemas y grafías estudiados. • Memorización de un poema. • Composición de frases a partir de una imagen. • Escritura de las grafías en estudio. • Colocación correcta de mayúsculas y del punto final. • Seguimiento mímico en las recitaciones y en las dramatizaciones. 	<ul style="list-style-type: none"> • Actitud de escucha y de respeto por el turno de palabra. • Respeto y buena acogida a las aportaciones de los compañeros. • Interés por participar en las conversaciones. • Interés por conocer el contenido de los mensajes escritos. • Gusto por conocer el secreto de los libros y de los textos escritos.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

Educación moral y cívica.- Rechazo de la mentira y actitud de confianza en los adultos con quienes viven.

Educación ambiental.- Necesidad de dar a los animales un trato adecuado. Trato a los animales domésticos.

VIVA FIDO

JAVIER.- Mamá, mamá, déjame, por favor, tener este cachorrito que he encontrado en la calle. Lo han abandonado unos chavales porque sus padres no lo quieren y a mí me ha dado una pena verlo tan solito...

MAMÁ.- Imposible, hijo. A mí también me da pena, pero papá y yo trabajamos fuera de casa y tenemos obligaciones que nos impiden atender a un animal. Además nuestro piso es pequeño y el perro estaría aquí como en una cárcel.

JAVIER.- Anda, mamá, yo lo cuidaré, te lo prometo. Me levantaré media hora más temprano todos los días y lo sacaré por las mañanas. Y por la tarde te prometo estudiar todo de un tirón y terminar rápido para sacarlo después a pasear.

MAMÁ.- Sí, claro, y el biberón ¿Quién se lo da? ¿Y el peluquero y las vacunas y la comida y el veterinario y las medicinas? Además de tiempo se necesita dinero. Tú sabes que tenemos que pagar muchas cosas todos los meses y no nos llega el sueldo. No, no podemos tener animales en casa.

JAVIER.- Bueno, mamá, si te parece, yo renuncio a mi propina de los domingos y a la fiesta que me pensabas hacer por mi cumpleaños, *porfi*...

MAMÁ.- ¡Que no! ¡No seas pesado! Eso lo dices ahora, pero en el momento de la verdad... querrás tenerlo todo, como siempre.

JAVIER.- No, mamá, te lo prometo. Esta vez va del todo en serio. Estoy deseando demostrártelo.

MAMÁ.- Y además se lo tendrías que decir también a papá. Tú sabes que a él no le gustan los animales en casa y tener un perro es algo serio. A propósito, ya llega papá.

PAPÁ.- Hola mamá, hola Pituso, ¿cómo estáis?

JAVIER.- Yo muy mal porque he encontrado un cachorrito abandonado y mamá no me deja tenerlo en casa. Pero si tú quieres, tú la puedes convencer...

PAPÁ.- ¿Y tú crees que con nuestro trabajo y con lo que cuesta mantener a un animal podemos echarnos encima esa obligación? Además, el cachorrito no estaría a gusto en un piso tan pequeño como el nuestro.

JAVIER.- Todo está pensado, papá, yo le haré un caseta en la terraza y cerraré por las noches las cristaleras para que no tenga frío y cuando se haga grande y no quepa en la caseta, lo tendré en mi habitación para que me defienda y me haga compañía.

PAPÁ.- ¿Y tus estudios, no te quitará tiempo para estudiar?

JAVIER.- Al contrario, papá, ya verás como desde ahora estudio mucho más. Te lo prometo. Palabra de honor.

PAPÁ.- Mamá, ¿Qué hacemos? ¿No te da pena el cachorrito? ¿Y las promesas de Javier no te parecen serias? Anda, decídetelo. ¿Vamos a adoptarlo?

MAMÁ.- Vale, Javier, te saliste con la tuya... Pero sólo si el veterinario dice que el perro está sano y que puede estar en un piso como el nuestro.

JAVIER.- ¡¡¡ Viva, viva, bravo, lo voy a tener!!! Os quiero un montón. Lo voy a llamar Fido. No por él: los perros son siempre fieles, sino por mí, porque no lo voy a abandonar nunca. (*Desaparecen diciendo*):

TODOS.- Vamos, al veterinario.

NARRADOR.- Pasaron los años y Javier y Fido crecieron juntos. Qué guapo estaba Javier paseando a su perro por la calle... Él le compró siempre la comida y cumplió sus promesas.

Un mal día unos ladrones entraron en casa de Javier cuando todos dormían. Estaban a punto de robarles todo cuando el papá se despertó y quiso llamar a la policía. Pero los ladrones lo ataron y no lo dejaron moverse. Javier se despertó y se levantó de la cama abriendo su habitación. Fido se lanzó sobre los ladrones que pidieron misericordia. Javier le dijo al perro que esperara sin hacerles daño pero que no los dejara moverse hasta que llamara a la policía.

JAVIER.- ¡Fido, quieto ahí, no les hagas daño pero no los dejes moverse hasta que venga la policía! Rin, Rin, oiga, ¿es la policía? ¡Vengan por favor inmediatamente, porque tenemos a unos ladrones vigilados por mi perro!

POLICÍAS.- Ni-no, ni-no... ¿Es aquí?

JAVIER.- Sí, señores, aquí están los ladrones que no se atreven ni a mover un dedo.

POLICÍAS.- Bravo, perro. Pues que espere ahí hasta que desatemos a tu padre (*Lo desatan*). Y ahora esposemos a estos delincuentes que tendrán su merecido. Tanto tu perro como tú merecéis un buen premio.

TODOS.- ¡¡¡Gracias, Fido, eres el mejor!!! ¡Viva Fido!

1.2.7. **Unidad Didáctica 7: LOS ANIMALES SALVAJES**

El tema ha surgido al recibir un material de la Comunidad de Madrid sobre la conservación del Medio, y el reciclado de materiales desechables.

La motivación para este tema se ha provocado mediante la observación de libros de la biblioteca escolar y con la aportación de libros, revistas, fotos, etc. sobre la Naturaleza que los mismos niños han aportado de sus casas. También ha servido la muerte de una vieja tortuga al caerse de un octavo piso no lejos del colegio.

• **Aprendizaje lingüístico**

Primera sesión

- 1) Afianzamiento del vocabulario previo y afianzamiento del nuevo mediante la información aportada:

Naturaleza, vida, paisaje, clima, ecosistema, selva, prados, bosques, maderas, suelo, minerales, agua, plantas, animales, especies, cielo, lluvia, nieve, tormentas, fuegos, riqueza, marfil, mares, pesca, caza, libertad, amenaza, hábitat, cautiverio, zoológicos, protección, atención, cultivo, tierra... salvaje, protegido, prohibido, custodiado; arrasado, talado, extinguido, quemado, rico, variado, exuberante, frondoso, repoblado, recuperado..., cazar, conservar, proteger, talar, arrasar, exterminar, repoblar, prohibir, liberar, cuidar, respetar, defender...

- 2) Análisis de estructuras gramaticales y construcción de frases:

- Los animales salvajes son fuertes y hermosos.
- Debemos proteger a los animales.
- Los animales salvajes necesitan mantener su hábitat para vivir.
- Nosotros necesitamos a los animales salvajes y domésticos.
- Cuando se queman los bosques se mueren los animales.
- Muchos animales están amenazados.
- Los elefantes están amenazados porque algunos hombres quieren el marfil de sus colmillos.
- Las ballenas están en peligro de extinción.
- Las ballenas dan mucha carne y mucha grasa.
- La carne de ballena es muy rica, yo la he comido en un restaurante japonés.
- Los japoneses comen el pescado crudo envuelto en algas marinas.

- Cerca de Madrid hay un sanatorio para recuperar especies protegidas y animales enfermos.
- Mis padres me llevan al circo para ver a los elefantes, a los leones, a los monos, a las serpientes...

- **Experimentación lingüística**

Segunda sesión

- 1) Creación de **Los cazadores cazados** (Esbozo).
- 2) Análisis y retoques a la creación anterior.

Tercera sesión

- 1) Se analiza la obra sobre los cazadores cazados, se ponen y quitan personajes (animales), se piensa cómo proteger la Naturaleza, se imitan las voces de los animales, sus comportamientos, su aportación a la Naturaleza, se inventan frases en defensa de los animales y de las plantas.
- 2) Se representa la obra de los cazadores cazados y se hacen comentarios sobre las frases, giros, expresiones que dan más resultado en la representación.
- 3) Síntesis y evaluación.

Cuarta sesión

- 1) Se tienen en cuenta las frases más apropiadas para expresar la protección de los animales, sus gritos de angustia ante la ambición de los hombres y los peligros que corre la Naturaleza.
- 2) Se representa la obra y se evalúan los logros. Se corrigen los errores teniendo en cuenta las técnicas del juego dramático. Coevaluación en grupo.

PROGRAMACIÓN DE LENGUA - UNIDAD DIDÁCTICA 7: LOS ANIMALES SALVAJES

OBJETIVOS DIDÁCTICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Escuchar y comprender textos orales adaptados al nivel. • Reconocer las onomatopeyas en las voces de animales. • Aprender y utilizar el vocabulario sobre los animales salvajes. • Inventar cuentos e historietas con el tema de los animales salvajes. • Aprender a dramatizar estas invenciones. • Utilizar el vocabulario sobre los animales salvajes para expresar sentimientos y conocimientos. • Discriminar los fonemas /g/, /f/ y realizar en cuadrícula las graffias de las letras correspondientes, en mayúsculas y minúsculas. • Observar la diferencia entre las graffias de un mismo fonema /g/: ga, go, gu, gue, gui. • Completar textos que incluyan estas graffias. • Leer textos de carácter informativo. • Conocer el orden lógico de las palabras en la oración. 		<ul style="list-style-type: none"> • Participa activamente en las conversaciones, diálogos, creaciones, exposición de experiencias y dramatizaciones. • Utiliza en las creaciones el vocabulario básico de la unidad didáctica. • Expresa correctamente sentimientos y deseos. • Lee correctamente y comprende textos sencillos adecuados al nivel. • Lee palabras y frases que contengan las sílabas ga, go, gu, gue, gui, fa, fe, fi, fo, fu, y las letras estudiadas en anteriores unidades didácticas. • Realiza dictados con las letras y el vocabulario estudiado con anterioridad.
CONTENIDOS		
CONCEPTUALES	PRODEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<ul style="list-style-type: none"> • Vocabulario básico de la unidad temática. • Diálogos y narraciones de cuentos clásicos y de los contenidos en la biblioteca de clase. • Dramatizaciones de cuentos con identificación y caracterización de personajes. • Fonemas /g/, /f/. • Graffias en cuadrícula de ga, go, gu, gue, gui, f. • Textos informativos. • El orden de las palabras en la frase. • Los nombres propios de las personas y de los animales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realización de dictados con el vocabulario y las graffias estudiadas. • Escritura de frases o breves composiciones de interés sobre el tema. • Producción de frases o breves composiciones a partir de una imagen, de una palabra o de un objeto. • Realización correcta en cuadrícula de las graffias estudiadas. • Colocación de mayúsculas al principio de frase y de punto al final. • Traducción de imágenes y objetos al lenguaje oral y escrito. 	<ul style="list-style-type: none"> • Entusiasmo por participar en las discusiones, las conversaciones, dramatizaciones, diálogos... de la clase. • Respeto por las normas de la comunicación lingüística. • Interés por descubrir los mensajes escritos. • Satisfacción por el aprendizaje de la lectura y la escritura.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

Educación ambiental.- Reflexión sobre la cautividad de los animales salvajes sólo por diversión. Preocupación por la libertad de los animales.

Educación cívica y para la paz.- Integración de los niños no españoles en el grupo de clase. Colaboración en el aprendizaje de la lengua, la participación en los juegos y la adopción de normas de convivencia cordial.

LOS CAZADORES CAZADOS

NARRADOR.- Había una vez un grupo de cazadores que exterminaban a los pobres elefantes de una selva para coger el marfil de sus colmillos o para tenerlos prisioneros, domarlos y hacerles trabajar en el circo... Un día tuvieron una reunión para ver de qué manera se podían cazar más elefantes a la vez.

CAZADOR. 1.- Yo propongo hacer una zanja muy larga y muy honda y tapparla con ramas. Después asustamos a la manada para que corran hacia la zanja y como no la van a ver porque está cubierta con ramas, se caerán todos dentro y nosotros los cogemos.

CAZADOR 2.- Yo creo que cazaremos más cortando los árboles y dejando sólo un poquito de tronco sin cortar, así cuando los elefantes por la noche se apoyen en ellos para descansar, los troncos se romperán y los elefantes se caerán. Cuando estén tumbados, nos lanzamos sobre ellos y los metemos en las jaulas.

CAZADOR 3.- Yo creo que podemos hacer un cerco grande con alambres y troncos. Después espantamos a los elefantes y les obligamos a ir dentro del cerco. Cuando estén dentro, los aprisionamos y los llevamos a las jaulas.

CAZADOR 4.- En cambio yo pienso que el fuego es lo que más asusta a los animales. Si prendemos fuego en la selva alrededor de donde ellos están pastando, correrán fuera de la selva. Entonces nosotros estamos allí esperando y los atrapamos...

CAZADORES 5, 6, 7, 8, 9, 10.- (*Discuten todos a la vez sin dejar oír nada más que palabras sueltas*): escopeta, circo, fuego, dinero, zoológico, yo más, tú no entiendes, cazar más, yo pienso, yo creo, pues tú...

NARRADOR.- Así los cazadores fueron diciendo sus barbaridades para cazar el mayor número posible de elefantes. Decidieron después de mucho discutir hacer la zanja porque así los cogerían vivos y además de arrancarles su marfil, podrían ven-

derlos al circo, a los parques zoológicos, y podremos aprovechar su piel, sus pelos, su grasa... y a lo mejor también su carne y sus huesos...

CAZADOR 1.- Venga, sin perder más tiempo: empecemos. Así en dos días habremos terminado la zanja y en menos que canta un gallo los habremos atrapado.

CAZADOR 2.- Y en una semana seremos millonarios,

CAZADOR 3.- ¿Qué dices, millonarios? Multimillonarios, que no es igual. ¿Tú sabes a qué precio está el dichoso marfil?

CAZADOR 4.- Pues es verdad, pero mientras haya en el mundo gente loca que pague millones por él... nosotros los cazamos y a ganar dinero.

CAZADOR 5.- ¿No os parece que haríamos mejor respetando a los elefantes y dejándolos vivir tranquilamente en su entorno?

CAZADOR 6.- Ya estás tú con tus respetos por los animales y por todo lo que existe. Contigo nunca llegaremos a ricos. Pues yo me voy a hacer la zanja y si nadie se viene conmigo el botín será sólo para mí. Cuando sea rico... no os acordéis de mí y por su puesto yo tampoco me acordaré de vosotros

CAZADOR 7.- Vamos, chicos, manos a la obra ¿Quién se viene a cavar?

CAZADORES 8, 9, 10....- Yo te acompaño. Yo también. Y yo... Y yo... No escuchemos a ese memo, cuando seamos ricos vendrá a pedirnos que le ayudemos... Venga, ya, en marcha... (*Dirigiéndose al cazador nº 5*). Y tú ahí te quedas. Adiós, Don Tiquismiqui. Adiós, Don Tristón. Hasta que nos veamos en nuestros palacios.

CAZADOR nº 5.- ¿Pues sabéis una cosa? Que lo que vais a hacer es una crueldad. ¿No os da pena matar a los animales sin que os hayan hecho ningún daño? Yo ya no quiero ser vuestro amigo porque si matáis a los elefantes, también podéis matar a quien os dé la gana. Pues que sepáis que soy yo el que no quiere tener amigos como vosotros. Que a pesar de las burradas que estáis diciendo y de que no me queréis por amigo, yo estoy contento de salvar a los animales, aunque sea a una musaraña. (*Se va*).

NARRADOR.- De repente, cae una furiosa tormenta y un rayo quema parte de la selva. Los cazadores corren atemorizados y no se dan cuenta de que había una zanja enorme cubierta con ramas. La habían abierto otros cazadores tan malos como ellos. Sin esperarlo, caen ellos mismos en la trampa que habían pensado antes

para atrapar a los elefantes. Y allí estuvieron sin poder salir hasta que la tormenta descargó ríos de agua y apagó el fuego que había encendido el rayo. Entonces se dieron cuenta del daño que estaban haciendo en la selva a las plantas y a los animales.

Cuando consiguieron salir de la zanja prometieron todos no hacer más disparates y dejar en paz la Naturaleza.

TODOS LOS CAZADORES A LA VEZ.- La Naturaleza es bella, la Naturaleza es fuerte, la Naturaleza es generosa con los hombres, con los animales y con las plantas. Respetemos la Naturaleza.

1.2.8. **Unidad Didáctica 8: LAS FIESTAS**

El mes de febrero es quizás el más adecuado para pensar en lo que podemos hacer con el tiempo libre y con el dedicado a la diversión. Tratamos el tema de las fiestas. La unidad didáctica se presta a la hilaridad y el humor. Se inventan **rimas, dichos de contrarios, chistes, historias de malentendidos, de payasos**, etc.

• **Aprendizaje lingüístico**

Primera sesión de la unidad

- 1) Afianzamiento del vocabulario previo y ampliación del nuevo por la información recibida:

Fiesta, fiestas, Carnaval, vacaciones, tiempo libre, ocio, descanso, diversión, creación, recreación, cultura, alegría, espectáculos, juegos, reuniones, amigos, viajes, pueblos, visitas, conocimientos, folclore, bailes, tradiciones, vestidos, trajes típicos, alegres, divertidas, tradicionales, populares, concurridas, nacionales, religiosas, animadas, aburridas; cantar, bailar, pasear, viajar, nadar, hacer deporte, divertirse, ver, aprender, visitar, descansar, reír, disfrutar, probar, conocer...

- 2) Estructuras lingüísticas:

- Me encantan las fiestas.
- Durante las fiestas, me divierto con los amigos.
- Mi abuela tiene un traje de charra.
- A mí me gusta vestirme de mañico.
- En Madrid, se visten de chulapas y chulapos.
- Cuando son las fiestas de mi pueblo, mis abuelos bailan en la plaza.
- En las fiestas, me compro golosinas y juguetes.
- Mi familia va siempre a la feria del pueblo de mis abuelos.
- En Madrid también hay grandes fiestas.
- Las fiestas de Madrid más importantes son las de la Almudena, La Paloma, San Isidro...
- El día de San Miguel en Chamartín, tocan la música y reparten pan, queso y vino.
- Mucha gente hace concurso de tartas y nosotros nos las comemos después.
- Lo mejor de las fiestas son los payasos.
- Pero en muchas fiestas no hay payasos.
- Los días de fiesta no vamos al colegio y nuestros padres no van a trabajar.

- Los días de fiesta nos levantamos más tarde que los días de colegio.
- Yo me voy a la cama de mis padres y juego con ellos o me cuentan cuentos.
- Yo estoy aprendiendo a tocar la trompeta para tocar en la banda municipal.
- Cuando es fiesta, voy de excursión con mis padres y mis hermanos.

- **Experimentación lingüística**

Segunda sesión

- 1) Creación de rimas de humor, contrastes, chistes, historias disparatadas, “payasadas”, diálogos “para sordos”, malentendidos, rimas con la letra ñ... (Esbozo).
- 2) Análisis y mejora de las creaciones anteriores.

Tercera sesión

- 1) Se reflexiona sobre la originalidad, el humor, el interés por los temas festivos y la aportación y uso de información recabada dentro y fuera del colegio, los recursos lingüísticos y el uso del vocabulario aprendido.
- 2) Se representan en clase las dramatizaciones creadas.
- 3) Síntesis y evaluación.

Se evalúa la precisión de vocabulario y la corrección de frases y expresiones, la capacidad para el contraste, para el humor, para encontrar rimas y para caracterizar personajes.

PROGRAMACIÓN DE LENGUA - UNIDAD DIDÁCTICA 8: LAS FIESTAS

OBJETIVOS DIDÁCTICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Memorizar y reproducir textos orales. • Comprender textos orales y escritos adaptados a su nivel. • Captar y expresar la entonación exclamativa. • Ampliar y aplicar adecuadamente el vocabulario sobre las fiestas. • Narrar cuentos clásicos y los contenidos en la biblioteca de clase. • Narrar cuentos e historietas inventados por los niños. • Realizar la correspondencia entre el fonema y sus grafías: /z/, za, zo, zu, ce, ci. • Afianzar la pronunciación /ñ/ y la grafía ñ. • Conocer los signos de exclamación. • Leer y escribir oraciones exclamativas. 		<ul style="list-style-type: none"> • Presta atención a las intervenciones lingüísticas de los compañeros, conversaciones, diálogos, narraciones, dramatizaciones... • Respeta el turno de palabra. • Emplea adecuadamente el vocabulario propio de la Unidad Didáctica. • Expresa oralmente deseos y sentimientos con frases correctas. • Realiza breves narraciones orales y escribe algunas frases sobre las mismas. • Pronuncia adecuadamente el fonema /z/. • Escribe palabras con las sílabas za, zo, zu, ce, ci. Comprueba la pronunciación de /ñ/ y su escritura. • Escribe dictados breves con puntos exclamativos.
CONTENIDOS		
CONCEPTUALES	PRODECIMENTALES	ACTITUDINALES
<ul style="list-style-type: none"> • Vocabulario básico sobre las fiestas. • Narración oral dialogada o dramatizada. • Fonema /z/. • Correspondencia entre fonemas y grafías. • Dictados de palabras y frases con las grafías za, zo, zu, ce, ci. • La exclamación y el punto exclamativo. • Oraciones exclamativas. • El sentido completo de la frase • Las mayúsculas. • Discriminación entre los fonemas /k/ y /z/. • Mensajes en código de signos. • Las rimas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Descripción oral de las características de algunas fiestas populares. • Fórmulas populares para el juego y la poesía. • Creación de cuentos e historias a partir de imágenes, palabras u objetos. • Comprensión de mensajes en código de signos. • Colocación de mayúsculas en los nombres propios de personas. • Grafías en cuadrícula de las letras aprendidas: z, c. • Descifrar un mensaje sencillo en código de signos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Respeto por el turno de palabra. • Petición del turno de palabra. • Interés por memorizar trabalenguas y fórmulas de juego tradicionales. • Gusto por descubrir mensajes escritos y el secreto de los libros.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

Educación vial.- Importancia del código de circulación y necesidad de cumplir las normas.

Educación para la paz y la convivencia.- Actitudes que hay que adoptar en situaciones de conflicto para evitar la violencia.

Educación moral y cívica.- Actitud cívica, normas de relación social y fórmulas de cortesía.

LA LETRA Ñ O LA LETRA ESPAÑOLA

CANTINELAS CON LA LETRA Ñ

EL NIÑO QUE ÑOÑEABA

"ÑIQUI ÑIQUI" DICE EL ÑOÑO
"ÑIQUI ÑIQUI" Y A LLORAR
SU PAPÁ LE REGAÑABA
PORQUE NO QUERÍA JUGAR

PERO EL ÑOÑO ÑOÑEABA
NO PARABA DE LLORAR
RIÑA Y RIÑA Y UN AZOTE
Y A LA CAMA SIN CENAR

¿VES SO ÑOÑO LO QUE GANAS
PONIÉNDOTE A ÑOÑEAR?
SI DEJAS LA ÑOÑERÍA
NOS PONDREMOS A JUGAR

EL ÑOÑO PENSÓ LA COSA
Y VIO QUE ESO ESTABA MAL
ENTONCES DIJO A SU HERMANA
QUE NO LO QUERÍA HACER MÁS

TELEÑECO Y LA ARAÑA

TELEÑECO ES UN MUÑECO
CON SU MOÑA DE CRISTAL
SI SUEÑA CON LA PANTALLA
MIL CUENTOS AÑADIRÁ

DOÑA ARAÑA ÑOÑA ÑOÑA
SUS MIL TELAS LE TEJÍA
Y CON ELLAS TELEÑECO
MIL HISTORIAS AÑADÍA.

EL ÑOMO BONACHÓN

UNA ARAÑA EN UNA CAÑA
CON UN ÑOMO SE JUNTÓ
Y A PIÑONES Y CASTAÑAS
EL BUEN ÑOMO LA INVITÓ

NIÑA NIÑA NO LE RIÑAS
PORQUE EL ÑOMO ES MUY LEAL
Y SIN ARMAS NI CAÑONES
PAZ Y NIÑOS SOÑARÁ

EL PATRAÑERO

MIL PATRAÑAS HA CONTADO
Y OTRAS MIL NOS CONTARÁ
YO NO CREO AL PATRAÑERO
PORQUE UN DÍA ME ENGAÑARÁ

LA BRUJA

UNA BRUJA CON SU UÑA
SE FABRICÓ UNA PEINETA
Y EN SU MOÑO LA LUCÍA
Y ENGAÑABA A MI MUÑECA

LOS PAYASOS PATO PAYA Y PITO PILLO

PATO PAYO.- ¡Ay, ay, ay, amigo Pito!,
Pito Largo, Pito Pillo,
¿Dónde te fuiste, payaso,
Perdido entre los chiquillos?

PITO PILLO.- No lo sé, mi amigo Pato,
Desaparecí el domingo
Me fui a la huerta del Patas
Que me llevó en su borrico.

PATO PAYO.- ¿Y qué hiciste allí en la huerta
Entre membrillo y membrillo?

PITO PILLO.- Pues comer las dulce uvas
Del señor Don Cul y Fino.

PITO PAYO.- ¿Y se ha enterado tu padre
De que no fuiste a la escuela?

PITO PILLO.- Nooo, que si me coge, el culete
No me salva ni mi abuela.

PITO PAYO.- Pero Pito, Pito Largo,
Pero Pito, Pito Pillo,
Si faltas tanto a la escuela
Te volverás borriquillo.

Atención, mira, tu padre,
Atención, mira, tu abuela.

PITO PILLO.- Ay, Dios mío, la que me espera,
Veo mi culete en cazuela.

ABUELA.. ¿Dónde te fuiste mi Pillo?

PADRE.- ¿Dónde te fuiste mi Largo?

PITO.- A ayudarle a cosechar
Al abuelo de Bernardo.

PADRE ¿Qué dices, narices largas?

ABUELA.- ¿Qué dices mi Pinochín?

PADRE.- Por decir tantas mentiras
Se enterará tu culín...

PITO PILLO.- Ay, por Dios, querido papi,
Ay, por Dios, querida abuela,
No me toquéis el trasero
Que se me ha vuelto ciruela...

PADRE.- Vamos ahora mismo a casa
Pito Pillo, no me mientas,
Que a la pata de la cama
Te ataré hasta que lo entiendas.

PITO PILLO.- Yo no quiero que me ates,
Porque yo nací payaso,
Lo que quiero es divertirme
Y que me llesves en brazos.

No me atéis, querido papi,
No me atéis querida abuela,
Yo os prometo que en mi vida
Dejaré de ir a la escuela.

PINTA - PINTO

CUANDO VENGA PINTA-PINTO
¡QUÉ SUSTO SE VA A LLEVAR!

EN VEZ DE IRSE A LA ESCUELA
SE HA ESCONDIDO EN EL CORRAL.

PERO SU ABUELA QUE SALE
PARA VER A LOS POLLITOS,

SE LO ENCUENTRA TONTEANDO
SUBIDO EN UN ARBOLITO.

¿PERO, CÓMO, PINTA-PINTO,
ES QUE NO HAS IDO A LA ESCUELA?

- NO, ABUELITA..., PERDONA...
ES QUE AL ZAPATO ESTA NOCHE...
SE LE HA CAÍDO LA SUELA...

¡BAJA DEL ÁRBOL, CHIQUILLO!
Y ¡VETE AHORA MISMO AL COLE!

COMO TE COJAN LOS GUARDIAS
TE CORTAN LOS CARACOLES.

-¡ NO TE ENFADES, ABUELITA!
QUE AL COLEGIO VOY VOLANDO,

SEGURO QUE MIS AMIGOS
EN EL PATIO ESTÁN JUGANDO...

CUANDO LLEGA PINTA PINTO
SE LLEVA UNA GRAN SORPRESA:

¡CÓMO SON LOS CARNAVALES
SE HAN IDO TODOS DE FIESTA...!

1.2.9. **Unidad Didáctica 9: LA CALLE**

El tema sobre la calle es inmensamente rico en contenidos conceptuales y en experiencias. Es un tema amplio y casi inagotable desde el punto de vista de cualquier área desde la que se quiera explorar. Tanto respecto a lo visible de la calle como a lo que no se ve: alcantarillas, tuberías e infraestructuras... hechos de carácter humano y humanitario, aspectos lúdicos, cívicos, culturales, históricos, sociales, religiosos... Entre todas las experiencias, se concretan en juego dramático las relativas a los diálogos entre amigos y a los contenidos conceptuales: **Aventura por las alcantarillas de mi barrio, La calle por dentro.**

• **Aprendizaje lingüístico**

Primera sesión de la Unidad

- 1) Afianzamiento del vocabulario previo y aprendizaje del nuevo a partir de la información:

Calle, calleja, callejón, calzada, acera, bordillo, señales de tráfico, rayas de cebrera, semáforos, asfalto, árboles, tiendas, estancos, escaparates, farolas, anuncios, rótulos, coches, autobuses, gente, parques, marquesinas, hospitales, ambulatorios, cines, iglesias, colegios, farmacias, mercados, bares, floristerías, droguerías, mercerías, librerías y papelerías, jugueterías, tiendas de animales, postes eléctricos, contadores de agua, alcantarillas, buzones, peatones, casas, edificios...; limpias, sucias, regadas, secas, anchas, estrechas, largas, cortas, cuidadas, adornadas, concurridas, desiertas, alegres, solitarias, iluminadas, oscuras...; andar, pasear, conducir, correr, comprar, admirar, mirar, contemplar, conocer, pasar, cruzar, subir, bajar...

- 2) Análisis de estructuras lingüísticas:

- Mi calle está adornada por las fiestas.
- La iluminación de las calles es muy bonita.
- Ayer me encontré con los amigos en la puerta de mi casa.
- Los amigos y yo jugamos en el parque.
- Yo saco a mi perro por las mañanas y por la tarde.
- Mi perro hace caca en la rotondita de los perros.
- Otras veces mi madre recoge la caca con guantes y la tira a una papelera.
- Las calles se adornan en las fiestas.
- En la calle hay mucha gente, unos van deprisa, otros se pasean.

- Mis primas se emboban mirando los escaparates de ropa.
- A mí me gustan las floristerías y las tiendas de animales.
- Lo que no se ve en la calle es muy importante.
- Por debajo de la calle hay alcantarillas, desagües, tuberías, cables de la luz, túneles...
- En algunas alcantarillas hay ratas y cucarachas.
- Yo he visto cucarachas muertas en la calle.
- Lo mejor de la calle es mi portal.
- Cuando voy por el pan, me entretengo en la calle y mi madre me regaña.
- La calle se llena de charcos cuando llueve...

● Experimentación lingüística

Segunda sesión

- 1) Tratamiento del tema de las aventuras. Se crea: **Aventura por las alcantarillas de mi barrio** y algunas pequeñas anécdotas divertidas.
- 2) Comentarios y mejora de las obras anteriores.

Tercera sesión

- 1) Se escuchan las interpretaciones de los niños en el juego dramático, se critican comentando los errores y los aciertos, se modifican las partes que se creen más débiles. Se afianza el vocabulario y se repiten las frases y expresiones convenientes.
- 2) Evaluación según objetivos.

Se evalúa la soltura en las intervenciones, la facilidad de expresar los sentimientos y los conocimientos adquiridos.

Se repite el vocabulario y se tiene en cuenta la estructura de las frases.

PROGRAMACIÓN DE LENGUA - UNIDAD DIDÁCTICA 9: LA CALLE

OBJETIVOS DIDÁCTICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> • Escuchar y comprender textos orales adaptados al nivel. • Memorizar adivinanzas y poesías. • Pronunciar correctamente los fonemas /ch/, /j/, /y/. • Captar y expresar la entonación exclamativa. • Ampliar y utilizar el vocabulario sobre la unidad didáctica "La calle". • Dramatizar cuentos tradicionales o inventados y representarlos. • Utilizar las reglas para respetar el turno de palabra. • Realizar la correspondencia fonemas/ grafías de /ch/, ch, /j/ je, ge, ji, gi, /y/, y. • Leer y escribir oraciones exclamativas. • Escribir frases a partir de una palabra. • Captar el significado global de textos y poemas. 		<ul style="list-style-type: none"> • Participa en las conversaciones de clase respetando el turno de palabra. • Emplea adecuadamente el vocabulario básico de la unidad didáctica. • Expresa oralmente deseos y sentimientos. • Construye estructuras gramaticales a partir de una palabra. • Pronuncia adecuadamente /ch/, /j/, /y/. • Lee y comprender textos con ch, ge, gi, y(+ vocal) y las letras ya estudiadas. • Escribe en cuadrícula dichas grafías. • Escribe al dictado palabras que las contienen. 	
CONTENIDOS			
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES	
<ul style="list-style-type: none"> • Vocabulario básico de la unidad. • Narración oral dialogada. • Textos orales, cuentos, adivinanzas y poesías. • Fonemas /ch/, /j/, /y/. • Correspondencia fonemas/ grafías /ch/, ch, /j/ ge, je, gi, ji, /y/, y. • Oraciones exclamativas. • Las mayúsculas al principio de frase y en los nombres propios de personas, animales y lugares geográficos. • Sentido completo de las frases. • Ortografía preventiva de g/j y de y/ll. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ejecución de órdenes orales y escritas en la pizarra. • Descripción oral de la calle. • Participación en las conversaciones de clase y en la narración y dramatización de cuentos. • Lectura y producción de frases con los fonemas estudiados. • Discriminación visual de g/j y de y/ll. 	<ul style="list-style-type: none"> • Respeto a las aportaciones e iniciativas de los compañeros. • Observación del turno de palabra. • Gusto por inventar pequeñas historias. • Interés por descubrir el secreto de los libros. 	

CONTENIDOS TRANSVERSALES

Educación moral y cívica.- Solidaridad con las personas discapacitadas. Aceptación de las diferencias.

Educación ambiental.- Importancia de conservar y cuidar lo que es de todos y evitar los abusos.

AVENTURA POR LAS ALCANTARILLAS DE MI BARRIO

NACHO.- Hola, Javi, ¿Adónde vas?

JAVI.- Voy un poco al parque. He quedado allí con otros amigos. Nos van a acompañar nuestras madres y vamos a hacer una merendola entre los árboles al lado del laguito.

NACHO.- Qué guay, yo voy a comprar el pan, pero si mi madre me deja me voy con vosotros. ¿Os parece bien?

JAVI.- ¡Estupendo! No te hemos invitado porque dijiste que te ibas de viaje, pero si ya no te vas, encantados de que vengas tú también con todo el grupo. Con lo divertido que eres lo pasaremos pipa. Además van a venir mis hermanos, mis primos, mis amigos Miguel, Rodrigo, Alex, Huy, Jhomara, Ana, Marta, Sandra, Blanca... y cuando acabemos de merendar vamos a jugar y a hacer payasadas para divertirnos.

NACHO.- A ver si inventamos algo chachi...A Miguel se le ocurren ideas geniales y a ti también. Tenemos que inventar algo gracioso que no sea la típica pelea entre chicos y chicas....

JAVI.- A mí las peleas no me divierten, en cambio los juegos me chiflan. Mira por allí vienen todos y todas, date prisa a llevar el pan a tu casa y vuelve rápido. Aquí te esperamos.

NACHO.- No corro, vuelo...

JAVI.- (*Dirigiéndose a todos los que llegan*). Esperad un poco que viene también Nacho. Ya no se va de viaje y se va a quedar con nosotros en el parque.

TODOS.- Estupendo, nos hará reír con alguna de sus ocurrencias.

MIGUEL.- ¡Qué bien! A mí ya me está rondando un idea en la cabeza.

TODOS.- ¿Qué? Venga, suelta...

MIGUEL.- Que miremos por ese túnel de alcantarilla que está abierto y veamos lo que hay dentro. Y quien vea más cosas, gana el juego.

SANDRA.- ¡¡¡Bien!!! Yo entro la primera.

BLANCA.- ¿Y tú crees que cuando vengan nuestras madres nos van a dejar entrar ahí?

ALEX.- ¿Y si sale una rata? A mí me da miedo.

ANA.- No seas gallina, no pasa nada, absolutamente nada. ¿No ves que están los hombres trabajando allí dentro?

GINTARÉ.- Será mejor que les pidamos permiso y si nos dicen que sí, entramos sin problemas.

JAVI.- Y si quieren nuestras madres.

MAMÁS.- ¿Qué estáis tramando? No hace falta que lo contéis porque lo hemos oído todo.

MAMÁ 1.- La verdad es que se trata de una idea buena porque debajo de la calle se pueden encontrar muchas cosas que no se ven por fuera.

MAMÁ 2.- Pero solos no podéis bajar porque puede haber peligro.

MAMÁ 3.- ¿Por qué no le decimos a los señores que están trabajando por ahí abajo que nos acompañen a una excursión hasta donde se pueda llegar?

MAMÁ 4.- Venga, yo me asomo y se lo pregunto. (*Se mete debajo de la mesa como si se asomara a una alcantarilla*). Oiga, oiga señor, me oye?

TRABAJADOR.- (*Voz*).- Sí, sí, señora, la oigo perfectamente. ¿Qué desea Vd. aquí, debajo de la calle?

MAMÁ 4.- Quisiéramos hacer una excursión por esos túneles, con nuestros hijos. ¿Se podría?

TRABAJADOR.- Sí es posible, pero tienen que ponerse todos un casco con luz en la frente y un mono antipeligro. Aquí tenemos unos pocos que no usamos porque nos están pequeños, pero a ellos les estarán bien. Así que si quieren, bajen.

TODOS.- Qué guay, es como un sueño. ¡Abajo!

(Ya en el túnel)

MIGUEL.- Mirad, ¿qué es esto?

NACHO.- Esos tienen que ser los tubos de la luz porque se parecen a los que hay en los túneles del metro.

JAVI.- No se os ocurra tocar, pues nos podemos quedar aquí pegados..., sobre todo te lo digo a ti, Alex, que eres un atrevido.

ALEX.- Yo estoy alucinado viendo todo este pasillo negro. No me atrevo a tocar nada porque tengo miedo de que salga alguna rata, alguna serpiente... ¡¡¡Uuuuh!!!, ¿Qué es aquello? No me atrevo ni a mover el dedo meñique...

HUY.- Yo no tengo miedo. Yo soy fuerte.

ANA.- ¿Y de dónde viene aquella luz que se ve por allí?

SANDRA.- Pues tienen que ser las alcantarillas que dan a la calle, porque las sombras de los barrotos se ven.

BLANCA.- ¿Y esos tubos tan gordos?

TRABAJADOR.- Son los que conducen las aguas sucias hasta las cloacas. Si esos tubos no estuvieran aquí, no podríamos tener agua corriente en la cocina, en los lavabos, en los fregaderos...

NATALIA.- ¿Y el agua limpia, la que bebemos, también va por aquí?

TRABAJADOR.- Sí, pero esos tubos son más pequeños y están por el otro lado. Mirad son aquellos que asoman por allí.

NADIA.- Oiga, señor, y el teléfono, ¿también va por debajo de la calle?

TRABAJADOR.- Sus cables son más delgados y van protegidos para que la humedad del suelo no les afecte.

JHOMARA.- Pues claro, porque si les llega la humedad se pican y ya no valen.

MARTA.- ¿Y los de la electricidad, no se pudren estando aquí debajo?

TRABAJADOR.- No se pudren porque también están protegidos. Por eso, los metemos en unos tubos más gordos para que no se rompan ni haya cortes de luz. Pero en la calle también van otros aparatos de la electricidad.

BLANCA.- Pero por debajo es mejor porque no se mojan cuando llueve.

TRABAJADOR.- Cuando llueve no podemos bajar porque corre por aquí el agua que viene de la calle y es peligroso.

NADIA.- ¿Y no salen ratas?

TRABAJADOR.- Algunas veces, sí.

MIGUEL.- Y estas puertas como de ventanitas, ¿qué significan?

TRABAJADOR.- Son registros de agua, de luz, de teléfono, de alcantarillado...

JAVI.- La verdad es que hemos pasado una tarde estupenda. Gracias por habernos dicho que sí.

MAMÁ 1.- De verdad que nuestros hijos han disfrutado viendo todos estos intrínfulis. Gracias por todo. Y gracias por los monos y por los cascos. Esta experiencia será para todos algo inolvidable.

1.2.10. **Unidad Didáctica 10: LOS OFICIOS**

Algo parecido con el tema anterior ocurre con el de **los oficios** y profesiones. Se buscan ejemplos tanto en las experiencias personales de oficios y profesiones desarrollados por los familiares de los niños como en la historia de nuestra literatura o en nuestro ambiente social. **El dentista, El papá que quiso ser papá...**

• **Aprendizaje lingüístico**

Primera sesión

- 1) Afianzamiento del vocabulario previo y aprendizaje del nuevo a partir de la información:

Trabajos, profesiones, jefes, encargados, dependientes, oficinistas, albañiles, médicos, dentistas, pilotos, profesores, farmacéuticos, conserjes, comerciantes, conductores, enfermeros, psicólogos, carniceros, drogueros, librerías, herreros, heladeros, quiosqueros, estanqueros, músicos, futbolistas, sastres, modistas, agricultores, jardineros, marineros... Diligente, perezoso, inteligente, preparado, torpe, estudioso, esforzado, descuidado, pedante, prepotente, servicial, amable, antipático, simpático...; trabajar, estudiar, madrugar, viajar, acudir, atender, escuchar, descubrir...

- 2) Análisis y ensayos sobre estructuras lingüísticas:

- Yo quiero ser piloto como mi padre.
- Los médicos ayudan mucho a los enfermos.
- Las enfermeras curan a los enfermos y les dan medicinas.
- Los albañiles hacen casas, puentes, carreteras, túneles, hospitales, colegios...
- Cuando sea mayor, yo quiero ser peluquera.
- Los conductores no deben beber vino porque matan a la gente.
- Los futbolistas del Real Madrid han ganado el partido.
- El trabajo es duro y divertido.
- Quien trabaja gana dinero.
- Mis padres trabajan mucho.
- Mi abuelo es agricultor.
- Los que no trabajan no tienen dinero.
- Los niños trabajan en el colegio.
- Algunos trabajos son muy bonitos.
- A mí me gustan las tiendas de juguetes.
- Un amigo de papá está en paro.

- **Experimentación lingüística**

Segunda sesión

- 1) Creación de obritas sobre oficios: **El dentista, El papá que quiso ser papá, Los bomberos** (Esbozo).
- 2) Comentarios y enmiendas, ampliaciones, reducciones, etc., de las obras creadas.

Tercera sesión

- 1) Se hace un análisis crítico del trabajo de la sesión anterior, se proponen soluciones a los problemas y enredos de las historietas, se dramatiza lo que sólo se ha narrado.
- 2) Se hace una representación en clase identificándose con los quehaceres de los oficios.
- 3) Evaluación según objetivos.

Cuarta sesión

- 1) Se insiste en el uso de las normas de relación lingüística oral. Se repite el vocabulario y las estructuras gramaticales.
- 2) Se comenta la obra en su conjunto, haciendo hincapié en sus partes principales: principio, trama y desenlace final. Se resumen las obritas escritas.

PROGRAMACIÓN DE LENGUA - UNIDAD DIDÁCTICA 10: LOS OFICIOS

OBJETIVOS DIDÁCTICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Ordenar una secuencia de imágenes a partir de una narración. • Memorizar y reproducir textos orales. • Pronunciar correctamente los fonemas /g/, /k/, /x/. • Expresar adecuadamente la exclamación. • Utilizar el vocabulario básico sobre "Los oficios". • Completar la estructura incompleta de frases y textos breves. • Realizar la correspondencia fonemas/ grafías de /g/, güe, güi, k, x, /k/, k, x, /x/, x. • Escribir palabras y frases con las letras estudiadas. • Utilizar adecuadamente las mayúsculas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Crea textos breves a partir de una palabra. • Dramatiza cuentos e historietas. • Pronuncia correctamente los fonemas /g/, /k/, /x/. • Leer y comprender textos que contengan güe, güi, k, x. • Escribe en cuadrícula las letras estudiadas. • Realiza dictados poniendo mayúscula al principio y punto al final. • Escribe mayúsculas en los nombres de personas, animales y lugares geográficos.

CONTENIDOS

CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<ul style="list-style-type: none"> • Vocabulario básico de la unidad. • Narración oral diálogos. • Fórmulas para el juego. • Cuentos y textos dialogados. • Fonemas /g/, /k/, /x/. • Correspondencia fonemas/grafías en mayúsculas y minúsculas de /g/, güe, güi, k, x, /k/, k, x. • El sentido completo de la frase. • Oraciones exclamativas. • Uso de elementos extralingüísticos como refuerzo del lenguaje oral. • Creación de historietas sobre determinados oficios. 	<ul style="list-style-type: none"> • Uso de elementos extralingüísticos como refuerzo del lenguaje oral. • Expresión de frases exclamativas. • Escritura de una secuencia narrativa. • Escritura de una secuencia dialogada. • Estructura de un poema versificado. • Ortografía preventiva de las letras estudiadas. • Representación mímica de diferentes oficios. • Representación de historietas sobre algunos oficios. 	<ul style="list-style-type: none"> • Actitud de escucha activa y participativa en las narraciones, diálogos y actividades lingüísticas. • Actitud participativa en las representaciones de oficios y creaciones lingüísticas sobre los mismos. • Respeto ante las intervenciones de los demás.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

Educación para la igualdad de oportunidades en ambos sexos.- Oficios desempeñados igualmente por hombres y mujeres.

Educación moral y cívica.- Importancia y dignidad de todos los oficios. Reflexión sobre las personas que no tienen trabajo.

LOS BOMBEROS

NARRADOR.- Había una vez unos niños que querían hacer un experimento “de altura”. ¿En qué consistía? En subir a una torre de una iglesia con un gato para ver si el animal se asustaba asomándolo al vacío. Y veremos qué pasó...

ALEX.- Oye, Huy, ¿quieres venir con nosotros a una torre de una iglesia a asomar mi gato desde arriba para ver si se asusta?

HUY.-¿A la torre de una iglesia? ¿Qué es eso? En mi país yo no he visto iglesias.

ALEX.- Es como una casa alta, alta... donde hay campanas. Vamos allí, yo llevo a mi gatito conmigo, lo asomamos desde arriba y vemos si el gato cierra los ojos y le da miedo. Si se asusta, nos lo llevamos otra vez y si no le da miedo, también nos lo llevamos, pero ya sabemos claro que es un miedoso.

HUY.- Vale, vale, yo llevo el gatito.

ALEX.- ¿Vamos a llamar a los otros chicos?

HUY.- Sí, y a las chicas también.

LOS DOS.- Chavales, venid, ¿queréis venir a la torre de la iglesia a probar si mi gato es miedoso o no?

CHAVALES.- ¿Qué dices, estás loco?

ALEX.- No, sólo quiero saber si mi gato aprende a reír o no. Si no es miedoso, cuando yo lo asome desde la torre se reirá y si es miedoso, cuando vea el suelo tan hondo, llorará.

NACHO.- Pobre animal. Claro que se asustará. Una torre no es un tejado de una casa, la torre está casi en las nubes...

MIGUEL .- Eso no se puede hacer, porque aunque sea un animal, no podemos hacerle sufrir.

SANDRA.- Yo no voy porque no me parece una cosa bonita.

BLANCA.- A mí me parece fatal. Yo tampoco voy.

JHOMARA.- Mi mami dice que a los animales no se les maltrata, así que yo tampoco voy.

NATALIA.- Pues yo quiero ver si el gato se asusta...

MARTA.- Pero si no le vamos a hacer ningún daño, es sólo para ver si el gato se ríe...

ANA.- Pobre gatito... Aunque se asuste o no se asuste no se va a reír porque los animales no saben reír como las personas

NADIA.- Y tampoco saben llorar con lágrimas...

GINTARÉ.- Yo no quiero hacerle daño.

ANA.- Yo tampoco. Y como lo llevéis a la torre llamo a los bomberos.

JAVIER.- Vamos, chicos, dejad al gatito en paz. ¿Qué daño os ha hecho? Eso que vais a hacer es peligroso para el animal.

ALEX .- Que no, que quiero saber si se ríe mi gato... Adiós, me subo a la torre. Quien quiera ver a mi gato reír que suba y si no se ríe, no pasa nada, nos venimos otra vez y tan amigos como antes.

UN GRUPO.- Vamos con él, si no le va a pasar nada al gato...

EL OTRO GRUPO.- Pero es de malos asustarlo.

EL GRUPO 1º.- Nosotros creemos que no es malo y nos vamos con él. Adiós.
(Se van, se suben en una mesa como si estuvieran en la torre).

NARRADOR.- Alejandro y su grupo también se fueron y subieron a la torre con el gato. Cuando llegaron arriba, lo asomaron a uno de los ventanales con tan mala suerte que el gatito asustado quiso huir y se quedó enganchado entre las manos de una estatua. Pobre gatito. No podía saltar al vacío porque sabía que si se tiraba se

mataría y si se quedaba allí para siempre, se moriría de hambre. Alejandro, cuando vio que su gato estaba enganchado y que no lo podía alcanzar, empezó a llorar y a gritar:

ALEX.- Ay, ay, ay, mi gatito, yo quiero a mi gatito, yo no quiero que se caiga mi gatito, no quiero que se muera mi gatito... uah, uah, uah...

JAVIER.- ¿Ves? ¿No te decíamos que era peligroso? Eres un cabezota, cabezota y requetecabezota.

A ver qué hacemos ahora? ¿A quién se le ocurre algo para salvar al pobre animal? Yo creo que como tardemos mucho se va a morir de miedo. ¡Venga, rápido! ¿Qué podemos pensar?

NACHO.- Llamemos a los bomberos, vamos, ¿quién sabe el número?

MIGUEL.- Yo voy a buscarlo en las páginas amarillas. Está en la página tres o así... Y en las páginas azules también está. Ya lo tengo, míralo, es el 085, vamos a llamar. Rápido. Rin, Rin, Rin... ¿Oiga, por favor, son los bomberos? ¿Pueden venir rápido a la torre de la iglesia a salvar al gato de mi amigo? Se va a caer y se va a matar. Por favor, corran.

BOMBEROS.- ¿Qué dices de un gato? Los gatos no van a la iglesia, muchacho.

MIGUEL.- No, el gato no ha ido solo. Es mi amigo quien lo ha llevado. Pero luego se lo cuento. Que se va caer el gatito y queremos salvarlo. Venga y después le contamos la historia. Por favor...

BOMBEROS.- De acuerdo, en un minuto estamos ahí: gui gui gui gui gui... Ya estamos aquí ¿Qué es lo que pasa?

ALEX.- ¡Ay mi gato, mi gato, mira donde está mi gato... uah, uah, uah!

BOMBEROS.- Bueno lo primero que vamos a hacer es salvar el gato. Después ya hablaremos.

¡Uah, uah, uah, uah...!

NARRADOR.- Los bomberos suben a la torre, ponen unas escaleras y recogen al gatito de manos de la estatua. Lo acarician, lo bajan y Alejandro se acerca a ellos para que se lo den.

ALEX.- Dámelo, dámelo, es mi gatito.

NARRADOR.- Y cuál no fue su sorpresa cuando el bombero le respondió:

BOMBERO.- Ah, despídete de tu gatito, porque los animales se tienen para cuidarlos y no para asustarlos ni hacer experimentos con ellos. Tu gato ha estado a punto de matarse por una tontería que se te ha ocurrido a ti. Por tanto, en tus manos está en peligro y nos lo llevamos. Adiós. Así aprenderás a respetar a los animales y a no hacerles sufrir.

ALEX.- No, no, no. ¡No lo hago más! Yo quiero mucho a mi gatito y lo voy a cuidar muy bien. Perdón, no lo hago más, déjeme que le dé un beso. Voy a ser bueno con mi gatito, lo prometo.

BOMBERO.- ¿De verdad? Bueno, por esta vez te lo vamos a dejar, pero iremos por tu casa para ver cómo está el gatito y si vuelves a hacer alguna bobada como la que has hecho hoy, te lo quitamos y no lo vuelves a ver nunca más. ¿Entendido?

ALEX.- Lo prometo, lo prometo, lo prometo. Gracias. Y gracias a mis amigos por haberme ayudado a llamar a los bomberos y a salvar a mi gatito. Adiós (*Se va corriendo con su gato abrazado*).

1.2.11. **Unidad Didáctica 11: MEDIOS DE COMUNICACIÓN SOCIAL Y DE TRANSPORTE**

Este tema se enlaza con el de los **medios de transporte**. Con las dramatizaciones y representaciones de **Soy periodista, El presentador de los disparates, Andando andando por el mundo, Transmisión desde una nube, Transmisión desde la Antártida...**, se intenta conocer el mundo de la comunicación.

• **Aprendizaje lingüístico**

Primera sesión

- 1) Afianzamiento del vocabulario previo a la unidad didáctica y aprendizaje del nuevo a partir de la información recibida:

Prensa, periódicos, revistas, libros, folletos, hojillas, octavillas, televisión, radio, Internet, entrevistas, encuestas, propaganda, teléfono, correos, cartas, mensajes, telegramas, anuncios, avisos, pregones...; comunicación rápida, clara, eficaz, directa, confusa, consumista, económica, comercial, política, amorosa, cultural, social, académica, ilustrada, cordial...; decir, comunicar, hablar, transmitir, encargar, llevar, transportar, emitir, enviar, telegrafiar, telefonar, recibir, acumular, recabar, interrumpir...

- 2) Análisis y mejora de estructuras gramaticales:

- He recibido una carta de mis amigos.
- Mandaremos la carta al concurso.
- Ayer tuve diez mensajes.
- La información no llegó a tiempo.
- La información nos ayuda a aprender muchas cosas.
- Con la información, conocemos mejor los temas del colegio.
- La comunicación y la información las recibimos por la vista, por los oídos, por el olfato, por el tacto, por el gusto...
- Yo mando mensajes por Internet.
- Mis padres reciben noticias de mis hermanos.
- Yo recojo noticias de los periódicos, de las revistas y de los libros.
- En el cole leemos la propaganda de los supermercados sobre los alimentos, la ropa, los libros, los muebles, los accidentes...
- Yo veo la tele y oigo la radio.
- Por los medios de comunicación, sabemos las cosas del mundo.

- En el telediario oímos noticias de la guerra, de los deportes, de los accidentes, del tiempo...
- Yo quiero ser periodista para conocer el mundo y enterarme de todo.
- Los presentadores de televisión nos dan muchas noticias.
- Mi hermana dice que quiere ser presentadora.
- Ese envío se perdió.
- Estoy nerviosa porque quiero saber si me trae el regalo.
- Los medios de transporte más rápidos son las naves espaciales y los aviones.
- A mí me encanta el tren, pero también me gusta el autobús para las excursiones.
- Los camellos son los medios de transporte en el desierto.
- A mí me gustaría volar en una alfombra como Aladino.
- Los taxistas saben muchas cosas porque ven muchas calles y hablan con la gente.
- Los camioneros ven muchas ciudades, pero conducir un camión es un trabajo duro.
- Los medios de transporte en el mar son los barcos.
- Mi padre tiene una barca de motor.
- Unos amigos de mi padre tienen un yate con habitaciones, cocina, comedor...

• Experimentación lingüística

Segunda sesión

- 1) Creación de historietas entre periodistas, presentadores y gente de la televisión; encuestas, entrevistas, cartas, telegramas... Se juega a: **El presentador de los disparates, Soy periodista, Transmisión desde una nube, Andando, andando por el mundo** (Esbozo).
- 2) Análisis y correcciones de las obras, propuestas de entrevistas, encuestas, programas.

Tercera sesión

- 1) Síntesis y evaluación según objetivos de la unidad didáctica.

Cuarta sesión

- 1) Aportación al grupo, relación social y lingüística con los miembros de distintos grupos.
- 2) Capacidad para hacer preguntas tipo encuesta, breves entrevistas, transmisión de una comunicación, dar una noticia.

PROGRAMACIÓN DE LENGUA - UNIDAD DIDÁCTICA 11: MEDIOS DE COMUNICACIÓN SOCIAL Y DE TRANSPORTE

OBJETIVOS DIDÁCTICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Comprender, memorizar y reproducir textos orales. • Realizar entrevistas orales y escritas: preguntas y respuestas. • Dar noticias oralmente y por escrito. • Captar y expresar la entonación interrogativa. • Buscar palabras con rima consonante. • Completar textos a partir de una ilustración. • Comprender el uso de las rayas en el diálogo. • Captar el significado global de los textos. • Escribir frases a partir de una palabra. • Utilizar y ampliar el vocabulario sobre los medios de comunicación. • Inventar una historia en viñetas. • Escribir los signos de interrogación. 		<ul style="list-style-type: none"> • Participa activa y adecuadamente en los diálogos. • Emplea adecuadamente el vocabulario relativo al tema. • Expresa oralmente deseos y sentimientos con frases bien estructuradas. • Realiza una lectura dialogada. • Escribe adecuadamente los signos de interrogación. • Escribe una noticia. • Escribe frases interrogativas. • Capta la entonación y escribe correctamente el signo interrogativo.
CONTENIDOS		
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<ul style="list-style-type: none"> • Vocabulario básico de la unidad. • Narración oral: diálogos. • El diálogo. • La entrevista. • La noticia. • El anuncio. • El uso de las rayas en la estructura dialogada. • La secuencia en la narración. • Textos orales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprensión de textos orales: adivinanzas, cuentos, poesías. • Descripción oral de los medios de comunicación. • Participación en conversaciones, diálogos y entrevistas. • Narración oral de cuentos a partir de un estímulo. • Producción de palabras y frases con las sílabas estudiadas. • Emisión y traducción de mensajes con el lenguaje de las manos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interés por conocer los mensajes escritos. • Actitud participativa en la realización de entrevistas, diálogos y conversaciones. • Interés por memorizar textos orales y escritos.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

Educación moral y cívica.- Rechazo de las actitudes prepotentes. Importancia de los buenos modales. Solidaridad con las personas mudas o sordas.

Educación del consumidor.- Reflexionar sobre el consumo excesivo promovido por la televisión. La información escrita en los medios de comunicación. El espíritu crítico.

LAS PRESENTADORAS MÁS GUAY Y EL PERIODISTA TROTAMUNDOS MENTIRILLA

NARRADOR.- Había una vez tres niñas que querían ser presentadoras de televisión. Un día decidieron ir hasta Prado del Rey donde se encontraban los estudios televisivos y hablar con el director de programas para exponerle sus deseos. Las niñas se llamaban Rosalba Miniatura, de Ecuador; Rosazul Mayúscula, de Marruecos y Verdeflor Granizada, de Lituania.

ROSALBA.- Tan, tan, tan...¿Se puede pasar, señor Director?

DIRECTOR.- Pasen, pasen, señoritas. ¿Qué desean ustedes?

ROSAZUL.- Queremos ser presentadoras de televisión y como usted es el jefe, venimos a pedirle permiso para hacer algún programa para niños.

ROSALBA.- Nosotras sabemos muchos juegos y hacemos muchas payasadas, seguro que a los niños les encantará vernos.

DIRECTOR.- ¿Tú de dónde eres, Rosalba?

ROSALBA.- Yo de Ecuador, Rosazul de Marruecos y Verdeflor de Lituania.

DIRECTOR.- ¿Y sabéis hacer algo bonito de vuestros países?

ROSAZUL.- A mí me gustaría representar una shedda, vestirme de novia, comer dátiles y dulces, ponerme joyas, diademas de plata..., y beber té verde..., me encantaría que me pasaran y me bailaran en la ammería o en la buya... y que toda la gente me trajera regalos, ¡camiones de regalos! También me encantaría tener túnicas y maravillosos kaftanes, cinturones de oro, coronas de perlas...

ROSALBA.- Bueno, bueno, ya vale, que te vas a poner tú todas las joyas que hay en los almacenes y no nos vas a dejar nada para nosotras.

ROSAZUL.- Pero es que en mi país las novias se ponen todas esas joyas y si no me las pongo, el juego no es de verdad.

ROSALBA.- Bueno, pues si tú te pones las joyas, yo hago juegos de indios, me pinto la cara y me pongo todas las plumas y los collares de flores.

VERDEFLORES.- Bueno, ponte lo que quieras, pero no nos tires flechas...

DIRECTOR.- ¿Y tú qué quieres hacer, Verdeflor?

VERDEFLORES.- Puedo cantar una canción en lituano, vestirme de lituana, enseñar un juego de mi país...

TROTAMUNDOS.- ¿Se puede pasar, señor Director?

DIRECTOR.- Pasa, pasa, Trotamundos. ¿Qué tal tu viaje por esos mundos de Dios?

TROTAMUNDOS.- Soy el primer niño periodista y mi hermano Patrañuelo es mi ayudante. Vengo de ver todos los andurriales del mundo para investigar los programas que más les gustan a los niños, ¿sabe Vd. cuáles son?

DIRECTOR.- No, si no me lo dices, ¿cómo lo voy a saber? El que ha hecho el viaje eres tú ¿no? Pues venga, abre la boquita y suelta ya la sinhueso que la tienes de oro...

TROTAMUNDOS.- He estado en París y lo mejor que he visto ha sido la Torre Eiffel, por donde subían los niños de barrote en barrote y cuando llegaban a lo más alto, venía una bruja y se los llevaba montados en su escoba.

ROSALBA.- Hala, hala, qué patraña, si las brujas sólo salen en los cuentos...

TROTAMUNDOS.- Pues la mía es de verdad y además me regala juguetes y caramelos. ¿Verdad que sí, Patrañuelo?

PATRAÑUELO.- Claro que sí. Además nos han dado un premio por decir siempre la verdad y por ser los mejores periodistas del mundo.

VERDEFLORES.- A ver, enseñanos los premios.

TROTAMUNDOS Y PATRAÑUELOS.- Ah, ah, se nos han perdido. Sólo nos queda este balón...

VERDEFLORES.- Yo creo que lo que dices no es verdad.

ROSALBA.- Yo creo que tú ves visiones.

PATRAÑUELO.- No veo visiones, eso es verdad, y también que los niños se subían en unos elefantes que volaban hasta las nubes y bajaban cargados de juguetes.

ROSAZUL.- ¿Pero tú te crees que nos chupamos el dedo? Con razón te llamas Patrañas... Pero, ¿tú sabes una cosa? Que las mentiras tienen las patitas cortas y cuando menos lo piensas, te pillan en la trola... Una vez dije yo una mentira y me pillaron y pasé una vergüenza...

ROSALBA.- Pues yo dije otra y cuando me descubrió mi madre, me cayó una lluvia de regañetas... y además estuve un mes sin ver la tele y sin poder probar una golosina.

VERDEFLORES.- Lo mejor es decir la verdad porque diciendo la verdad nos divertimos más

DIRECTOR.- Claro, porque no tienes miedo a que te descubran las mentiras. Ahora, Trotamundos y Patrañuelo nos van a enseñar las fotos de todas las cosas que han descubierto.

PATRAÑUELO.- No tenemos fotos porque se nos acabó el carrete.

DIRECTOR.- Pues decidnos de qué color es la Torre Eiffel.

PATRAÑUELO.- Morada y con lunares amarillos.

DIRECTOR.- Lo decía yo que las mentiras tienen las patitas cortas. Morado te vas a poner tú cuando tu padre te coja el culote.

PADRES DE TROTAMUNDOS Y PATRAÑUELO.- ¿Qué pasa? Os mandamos a comprar el pan, ¿y os vais a jugar a la pelota? ¿Dónde está el dinero?

TROTAMUNDOS.- Perdón, papá, lo hemos gastado en un balón.

PATRAÑUELO.- Y dijimos a estas chicas que era un premio.

DIRECTOR.- Ah... Mirad qué pronto los han pillado. Pues ahora, no volveremos a creer a esos mentirosos. En cambio, estas niñas por decir la verdad van a presentar los mejores programas de la tele: que cada una presente el que más le guste.

(Se presentan los programas de los respectivos países).

(Una canción en lituano, un juego de indios y una *shedda* marroquí).

1.2.12. **Unidad Didáctica 12: EL AGUA, EL SOL Y LA VIDA**

El resurgir de la Naturaleza en el mes de abril da origen a la historia del *Nombre de la rosa*, que, aunque no tiene nada que ver con la obra de Umberto Eco, alude a la literatura universal y al hecho de que los poetas, artistas, literatos... han admirado y cantado siempre a la Naturaleza y han celebrado su belleza, sobre todo la belleza de las rosas.

• **Aprendizaje lingüístico**

Primera sesión

- 1) Afianzamiento del vocabulario previo y aprendizaje del nuevo a partir de la información aportada.

Sol, existencia, vida, agua, árboles, plantas, flores, selvas, jardines, prados, tierra, sembrados, frutos, aire, brisa, clima, cielo, nubecillas; azul, amarillo, colores: huevos, nidos, pajarillos, corderos, golondrinas, cigüeñas, patos; suavidad, ligereza; vuelos, plumas, trinos, cantos...; cerezas excursiones; primavera. Suave, agradable, templada, clara, diáfana, espléndida, alegre, risueña, azul, rosa, blanca... hermosa, olorosa, perfumada, bella, generosa, acogedora, tierna, fresca, verde, dulce, joven, amable, palpitante...; nacer, crecer, vivir, querer, disfrutar, experimentar, emocionarse, ilusionarse, quererse, proyectar...

- 2) Análisis de estructuras lingüísticas, ensayos y experimentos de estructuras nuevas sobre otras conocidas.
 - La primavera nos hace sentir la vida más de verdad.
 - En primavera muchos animales tienen hijitos.
 - En primavera el campo está verde y lleno de flores.
 - El aire es suave y agradable y la lluvia es fina y no molesta.
 - El cielo es azul y las nubecillas son blancas y deshilachadas.
 - Las cerezas son rojas y dulces.
 - Los nidos están llenos de huevecillos o de pajaritos.
 - A mí me encanta la primavera.
 - Nosotros hacemos muchas excursiones al campo con mi familia.
 - En mi jardín y en el parque, los pájaros cantan desde por la mañana.
 - También cantan mucho cuando se recogen por la tarde.
 - Los cantos de los pájaros se llaman trinos.

- Los grillos y las chicharras también cantan en primavera.
- Yo veo en el pueblo a los corderillos ir detrás de sus madres.
- La reina de la primavera es la rosa.
- Las rosas son de varios colores: blancas, amarillitas, rojas, pero sobre todo de color rosa, por eso se llaman rosas.
- Hay rosas grandes, medianas y pequeñas, pero todas tienen un olor suave y delicado.
- Con las rosas se hacen perfumes y colonias.
- Algunas niñas se llaman Rosa como la reina de la primavera.
- A mí me encanta el nombre de la rosa y aunque diga rosa, puede ser roja, amarillita, blanca, color yema y con los bordes de color naranja casi rojos...

- **Experimentación lingüística**

Segunda sesión

- 1) Creación de **El nombre de la rosa** o **La florecilla incolora** (Esbozo). Se crean rimas o frases bonitas sobre la primavera.
- 2) Análisis y enmiendas a la creación anterior.

Tercera sesión

- 1) Se analiza la obra escrita, se le añaden o quitan elementos, se introducen canciones o letrillas relativas a la primavera. Se decide llamar a la historia creada, **La florecilla incolora**, porque la historia que se cuenta le pasa a todas las flores, no sólo a las rosas.
- 2) Se representa en clase intentando que los alumnos se identifiquen con los elementos de la naturaleza.
- 3) Síntesis y evaluación según objetivos.

Cuarta sesión

- 1) Se considera el número y calidad de los trabajitos individuales y colectivos realizados por los niños.
- 2) Autoevaluación y coevaluación a través de la grabadora de la voz y de las críticas formativas del grupo.

PROGRAMACIÓN DE LENGUA - UNIDAD DIDÁCTICA 12: EL AGUA, EL SOL Y LA VIDA

OBJETIVOS DIDÁCTICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Localizar visualmente las diferencias entre dos imágenes. • Memorizar y reproducir textos orales. • Pronunciar y discriminar correctamente los grupos pr, pl, br, bl, p-r, p-l, b-r, b-l. • Localizar los sinónimos y antónimos de unas palabras dadas. • Reconocer oralmente la entonación de las oraciones interrogativas y exclamativas. • Repasar la ortografía de r. • Ordenar la secuencia temporal de una historia. • Inventar títulos para historias. • Inventar y completar historias en viñetas. • Utilizar el lenguaje mímico en la transmisión de mensajes. 		<ul style="list-style-type: none"> • Participa en las conversaciones, entrevistas, diálogos y dramatizaciones. • Emplea correctamente el vocabulario del tema. • Lee y comprender textos adaptados al nivel. • Traza la letra de forma limpia y ordenada. • Realiza dictados escribiendo mayúscula al principio y el punto al final de frase. • Escribe correctamente frases con los grupos pr-, pl-, br-, bl-, p-r, b-r, b-l, y con la letra r. • Escribe una historia en viñetas.
CONTENIDOS		
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<ul style="list-style-type: none"> • Vocabulario básico de la unidad. • Narración oral dialogada • Conversaciones, preguntas y respuestas. • Descripción oral. • Los grupos pr-, pl-, br-, bl-, p-r, p-l, b-r, b-l. • El título. • Oraciones interrogativas y exclamativas. • Antónimos y sinónimos. • Lenguaje mímico. • El orden de las palabras en la oración. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escucha y comprensión de textos: cuentos, canciones, poesías, cuentos, trabalenguas. • Descripción oral de elementos naturales. • Discriminación entre dos imágenes. • Escritura correcta de los grupos consonánticos pr-, br-, pl-, bl-, p-r, b-r, p-l, b-l. • Localización de sinónimos y antónimos de una palabra. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interés por comprender textos, memorizarlos y expresarlos. • Interés por expresar textos con lenguaje mímico. • Gusto por la dramatización y la representación.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

Educación ambiental.- Importancia del agua en nuestra vida y en la Naturaleza. Consumo del agua.

Educación para la salud.- La higiene diaria. Los peligros del sol.

Educación para la paz y la convivencia.- La amistad, tesoro que hay que conservar.

LA FLORECILLA INCOLORA

NARRADOR.- Había una vez una florecilla incolora, aterida de frío. Estaba pasando el invierno toda acurrucadita en un rinconcito del bosque. No se atrevía a moverse ni a despertar y, mucho menos, a desplegar sus pétalos frágiles y delicados. Tenía miedo de que el viento la arrancara de raíz. Tenía miedo de que la lluvia la enterrara en el lodo. Tenía miedo de que la nieve le congelara su tallo y la savia de sus venas no pudiera subir hasta su corazón. Tenía miedo de la soledad y del silencio, porque en el largo invierno, todo el bosque había enmudecido: dormía el grillo en su agujero, la chicharra en su escondite, las abejas en las celdillas de sus panales... ¡Qué silencio! Todo parecía como un bosque encantado. Silencio. Incluso los pajarillos callaban: inflaban sus plumas y con la cabecita escondida debajo del ala, se convertían en bolitas blandas de algodón. También ellos tenían frío y se acurrucaban en los recovecos de los troncos y de las ramas de los árboles. ¡Pobre florecilla, qué solita se sentía! Tan sola, tan sola, que no se atrevía a abrir sus ojos de colores ni a bombear la savia de su corazón... Se cansaba de estar encogida y quería que alguien la sacara de su letargo, de su encantamiento, para cantar y reír. Un día, de finales de marzo, se oyó en el bosque un fuerte silbido parecido al ulular de los lobos... (*Se oye un fuerte silbido*). La florecilla tembló. No sólo por el frío, sino también por el miedo. Era el viento. (*Aparece el viento evolucionando alrededor de la florecilla*). El viento al verla tan tierna y tan indefensa se calmó y llamando a las brisas suaves se acercó a la pequeña flor y amorosamente le dijo:

VIENTO.- Tan, tan, tan...

FLORECILLA.- ¿Quién es?

VIENTO.- Soy el viento.

BRISAS.- Y nosotras las brisas.

FLORECILLA.- ¿Qué queréis?

VIENTO.- Venimos a anunciarte que ha terminado el invierno y ya está cerca la primavera.

BRISAS.- Es tiempo de vivir, de reír y de cantar.

FLORECILLA.- Gracias, queridos amigos, procuraré despertarme.

VIENTO Y BRISAS.- Adiós, florecilla, que seas feliz.

NARRADOR.- Y apenas el viento se alejó, apareció una luz blanca y silenciosa. Suave y blandita como un osito de peluche. Era la nieve que venía acompañada de muchos copitos tan blanca y tan silenciosos como ella. Acercándose a la florecilla la saludaron diciendo:

NIEVE.- Tan, tan ,tan.

FLORECILLA.- ¿Quién es?

NIEVE.- Soy la nieve, la de la blanca túnica.

COPITOS.- Y nosotros los copitos.

FLORECILLA.- ¿Qué queréis?

NIEVE.- Darte una buena noticia.

COPITO 1º.- Que ya nos vamos y no volveremos más hasta el año que viene.

COPITO 2º.- Y no volverás a tener frío. ¿Estás contenta?

FLORECILLA.- Qué alegría, así no temblaré y estaré calentita. De todas maneras, aunque me hayáis hecho pasar frío, también me habéis ayudado manteniéndome la tierra blandita y habéis impedido que me arrastrara la lluvia.

NIEVE.- Desde ahora dejaremos paso a la primavera.

FLORECILLA.- Adiós queridos amigos, hasta el año que viene.

NIEVE Y COPITOS.- Adiós, florecilla, que seas feliz.

NARRADOR.- La nieve se marchó detrás del viento del invierno y desde entonces empezó a mejorar el tiempo y los días eran ya claros y templados. Dulces, dulces como una brisa suave. La florecilla procuró levantar su tallo y estirar su corola, pero había estado tanto tiempo sin moverse, que le dolían las hojitas y los pétalos que aún estaban arrugados dentro de su cuerpecillo redondo. Y he aquí que, sin tardar, unos golpecillos suaves llamaron a su corazón:

LLUVIA.- Tan, tan, tan...

FLORECILLA.- ¿Quién es?

FLORECILLA.- Somos las lluvias de abril, todas cabemos en un barril.

GOTAS.- Y nosotras somos las gotitas.

FLORECILLA.- ¿Qué queréis?

LLUVIA.- Queremos mojar la tierra, para que te sea fácil tomar tu alimento.

GOTA 1ª.- Así podrás beber y chupar del suelo las sales minerales que te harán crecer y ser hermosa.

GOTA 2ª.- Y te harás fuerte y te abrirás al sol.

FLORECILLA.- Gracias, queridos amigos, con vuestra ayuda viviré.

LLUVIA Y GOTITAS.- Adiós, florecilla, que seas feliz.

NARRADOR.- La florecilla contenta empezó a chupar de la tierra el agua y las sales minerales que necesitaba para crecer. Y, a las pocas horas, ya no estaba incolora, sino que las hojitas de su tallo se habían teñido de un verde tierno y se habían colocado alrededor de su corola. Al día siguiente, la vino a visitar un gran personaje. Nada más y nada menos que el cielo azul, vestido de tul, de luz y de estrellas. Acercándose a la florecilla, la saludó dulcemente diciendo:

CIELO.- Tan, tan, tan...

FLORECILLA.- ¿Quién es?

CIELO.- Soy el cielo azul, vestido de tul, de luz y de estrellas.

ESTRELLAS.- Y nosotras somos las estrellas.

FLORECILLA.- ¿Qué queréis?

CIELO.- Quiero darte mi color para que tiñas tu corola.

ESTRELLA.- Y nosotras nuestra luz para que estés más hermosa

FLORECILLA.- Gracias, queridos amigos, con vuestros colores quedaré mejor.

CIELO Y ESTRELLAS.- Adiós, florecilla, que seas feliz.

NARRADOR.- Al amanecer, la florecilla fue visitada por otro amigo nuevo y delicado como la misma seda. Era el rocío de la mañana que venía acompañado de mil gotitas de cristal. Eran transparentes como la luz y estaban adornadas con los reflejos del arco iris. Acercándose delicadamente a la florecilla, el rocío llamó a sus hojitas diciendo:

ROCÍO.- Tan, tan, tan...

FLORECILLA.- ¿Quién es?

ROCÍO.- Soy el rocío de la mañana

GOTITAS.- Y nosotros las gotitas.

FLORECILLA.- ¿Qué queréis?

ROCÍO.- Queremos refrescarte en las mañanas de sol para que no tengas sed.

GOTITA 1ª.- Y te refrescaremos el aire en el verano para que no pases calor.

GOTITA 2ª.- Y para que tus pétalos estén más brillantes.

FLORECILLA.- Gracias, queridos amigos, entre todos me hacéis dichosa.

ROCÍO Y GOTITAS.- Adiós, florecilla, que seas feliz.

NARRADOR.- Finalmente fue a visitar a la florecilla un amigo de extraordinaria importancia. Era el sol. Y venía acompañado, además, por algunos de sus luceros. El sol quería dar a la florecilla todo su brillo y su calor. Acercándose a ella, le dijo con ternura:

SOL.- Tan, tan, tan...

FLORECILLA.- ¿Quién es?

SOL.- Soy el sol y vengo a vestir de oro tu corazón.

LUCEROS.- Y nosotros somos los luceros.

FLORECILLA.- ¿Qué queréis?

SOL.- Deja que mis rayos lleguen a tu corazón. Sentirás la vida y querrás reír.

LUCERO 1º.- Y nosotros seremos tu amigos y te acompañaremos en la noche.

LUCERO 2º.- Y te alumbraremos en la oscuridad, para que no pases miedo.

FLORECILLA.- Gracias amigos, qué hermoso es el mundo, qué hermosa es la vida.

NARRADOR.- La florecilla y el sol se abrazaron. Los rayos de oro dejaron la alegría en el corazón de la pequeña flor que enamorada del mundo se unió a él para cantar:

CUANDO VENGA PRIMAVERA

Cuando venga primavera
Cielo azul
Nos traerá las nubecillas
Blanco encaje de tul
Cuando venga primavera
Dulce sol
Nos traerá las golondrinas
Con sus trinos de amor
Cuando venga primavera
Linda flor
Nos traerá las mariposas
De encendido color
Cuando venga primavera
Toda luz y calor
Vestirá nuestras praderas
Del color del amor
Cuando venga primavera
Corazón, corazón,
Todos seremos amigos
Jugaremos mejor.

1.2.13. **Unidad Didáctica 13: DÍA DEL LIBRO y SEMANA DE CERVANTES**

En el mes de abril, es de obligado cumplimiento el homenaje a Cervantes y a los libros. El comentario y la dramatización de algunas escenas de nuestra primera obra literaria, **Don Quijote de la Mancha**, son el tema más tratado y el que ha dado como resultados la realización del **Libro gigante** y el juego dramático **Escenas de El Quijote: Las lecturas de Don Quijote, La ofrenda a la señora Dulcinea, Los molinos de viento, los frailes de San Benito, El vizcaíno y los mozos de mulas, Las señoras que van a Sevilla...**

• **Aprendizaje lingüístico**

Primera sesión

- 1) Afianzamiento del vocabulario previo. Ampliación del nuevo a partir de las lecturas cervantinas.

Don Miguel de Cervantes, Sancho Panza, Dulcinea, Maritornes; el cura, el barbero, los mozos de mulas, los frailes; lanza, coraza; adarga; escudero; rocín, galgo; astillero; literatura, poesías, historias, cuentos; libros, libros de caballerías, novelas, novelas de aventuras, novelas de amor, obra, páginas, canto, tapas, pastas, ilustraciones, hojas, papel colores... libros interesantes, intrigantes, humorísticos, irónicos, alegres, tristes, disparatados, científicos, religiosos, históricos, legislativos, chistosos, enigmáticos, cerrados, abiertos...; leer, estudiar, observar, mirar, rechazar, amar, reflexionar, aprender, escribir, conocer, criticar, usar, comentar, hojear, repasar...

- 2) Análisis de estructuras lingüísticas. Creación de estructuras nuevas.

- D. Miguel de Cervantes es el autor del libro llamado Don Quijote de la Mancha.
- Don Quijote es el libro más importante de nuestra literatura.
- Don Quijote era un señor que se volvió loco porque no comía y sólo leía libros de caballerías.
- En el libro de Don Quijote hay muchas aventuras de locos.
- A mí me gusta la aventura de los molinos de viento.
- Don Quijote creía que los molinos de viento eran gigantes.
- Sancho Panza era amigo de Don Quijote y también era su escudero.
- Sancho Panza le decía a Don Quijote las cosas como eran pero Don Quijote no lo creía.

- La novia que quería Don Quijote se llamaba Dulcinea del Toboso
- Nosotros nos reímos mucho haciendo el juego de Don Quijote.
- También creía que un rebaño de ovejas era un ejército de soldados.
- A Don Quijote lo metieron en una jaula para llevarlo a casa.
- El libro de Don Quijote es muy gordo.
- El gorro de Don Quijote parecía una palangana del revés.
- Su caballo se llamaba Rocinante.
- En la posada se reían de Don Quijote porque veían que estaba loco.
- A Sancho lo mantearon echándolo por el aire como una pelota.

• Experimentación lingüística

Segunda sesión

- 1) Adaptación de algunas escenas de *El Quijote* (Esbozo).
- 2) Análisis y enmiendas a la adaptación anterior.

Tercera Sesión

- 1) Se adaptan las escenas que más llaman la atención de los niños. Se recrean con palabras que ponen los mismos alumnos.
- 2) Se representan en clase repetidas veces porque los chicos se divierten inventando y reinventando gestos, palabras, frases...
- 3) Síntesis y evaluación según objetivos.

Se tiene en cuenta la fluidez verbal, la capacidad creativa para resolver problemas de tipo dramático y escénico. Critican y valoran sus propias voces grabadas, lo que no queda bien y lo que mejor resulta. Todos conocen las escenas más populares de *El Quijote* y lo más importante de la vida de Cervantes. Aprenden a distinguir la realidad de la fantasía. Se valora el empeño en confeccionar el Libro Gigante de Don Quijote.

**PROGRAMACIÓN DE LENGUA: UNIDAD DIDÁCTICA 13:
DÍA DEL LIBRO - SEMANA DE CERVANTES**

OBJETIVOS DIDÁCTICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Escuchar y entender textos orales y escritos adaptados a su edad. • Pronunciar correctamente los fonemas /r/, /rr/, /ll/. • Entusiasmarse con los libros, despertar la curiosidad por sus secretos y tomarle gusto a la diversión que ofrecen. • Conocer algunos textos de nuestra tradición literaria y cultural. • Adquirir nociones sobre nuestro principal novelista, Don Miguel de Cervantes. • Adquirir nociones sobre nuestra principal novela <i>Don Quijote de la Mancha</i>. • Conocer las normas que rigen la participación en una conversación. • Aprender a diferenciar las grafías mayúsculas y minúsculas. • Comprender el significado de frases trabajadas. 		<ul style="list-style-type: none"> • Aplica en la construcción de frases el vocabulario básico de la unidad. • Practica las normas de participación en la conversación. • Expone el significado de una narración. • Señala frases en un proceso narrativo oral o escrito. • Pronuncia correctamente los fonemas en estudio. • Escribe cuentos o historias, usando la puntuación adecuada al final de cada discurso. • Escucha la narración de algunas escenas del texto cervantino y explica su significado literal. • Confecciona el Libro Gigante sobre Don Quijote. • Adapta, dramatiza y representa algunas escenas de El Quijote.
CONTENIDOS		
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<ul style="list-style-type: none"> • Vocabulario básico de la unidad didáctica. • Contenido y significado de cuentos e historias dramatizadas. • Pequeñas composiciones sobre las escenas narradas y comentadas de El Quijote. • Correspondencia entre los fonemas /r/, /rr/, /ll/ y sus grafemas. • Discriminación entre /n/, /ñ/, /ll/, /ch/. • Utilización de mayúsculas después de punto. • La mayúscula inicial y el punto final. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchar y repetir textos orales de nuestra tradición literaria y cultural, adaptándolos a la edad. • Pronunciación de palabras con los fonemas estudiados. • Memorización de un poema. • Creación de rimas sobre Don Quijote y Sancho. • Colocación correcta del punto y las mayúsculas. • Seguimiento mímico en las dramatizaciones. • Gran representación de las escenas de El Quijote. 	<ul style="list-style-type: none"> • Actitud de escucha en las narraciones. • Respeto por el turno de palabra y atención a lo que el otro dice o representa. • Buena acogida a las aportaciones e iniciativas de los demás. • Colaboración y entusiasmo por el trabajo en común. • Participación activa y aportaciones personal en las adaptaciones y representaciones de las escenas de El Quijote.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

Educación moral y cívica.- Rechazo a la mentira y actitud de confianza en los adultos y compañeros con quienes conviven.

ADAPTACIÓN DE ALGUNAS ESCENAS DE *EL QUIJOTE*

NARRADOR.- Había una vez un señor inteligente y bueno llamado **D. Miguel de Cervantes**. Había nacido en Alcalá de Henares, pero había vivido también en otras ciudades de España e incluso del extranjero. Lejos de nuestro país, en el Golfo de Lepanto, D. Miguel de Cervantes participó en una guerra y, en la batalla, perdió el uso de una mano. Desde entonces le llamaron "El Manco de Lepanto".

A Don Miguel le encantaba leer y escribir. Escribía para expresar sus sentimientos y lo que pensaba sobre las cosas de la vida, pero también porque escribir es algo hermoso. A él le gustaba que la gente se entretuviera y se lo pasara bien leyendo, porque entonces no había televisión, no había cines, no había coches ni trenes ni aviones para viajar cómodamente... Y a D. Miguel se le ocurrió escribir un gran libro con muchas aventuras y con muchas opiniones suyas sobre la vida y sobre las conductas de los hombres. Ese libro se llamó *Don Quijote de la Mancha*.

¿Y quién era Don Quijote? Pues un señor muy alto muy alto y muy delgado muy delgado al que le gustaba tanto leer libros de aventuras y caballería que se olvidaba hasta de desayunar, de comer, de cenar... Por eso estaba tan delgado...

Don Quijote tenía un amigo regordete y bonachón que llamaba **Sancho Panza**. Un día Sancho se dio cuenta de que su amigo Don Quijote llevaba muchos días leyendo en su habitación sin dormir, sin comer y sin beber. Entonces decidió entrar y avisarle de que tenía un cuerpo y no podía dejarlo morir de hambre y de falta de descanso. Pensó que se iba a enfadar, pero de todas maneras entró y le dijo:

SANCHO.- Amigo Don Quijote, amigo Don Quijote... (*Don Quijote está absorto en su lectura y no se da cuenta de que le hablan. Sancho le toca en el hombro y le dice subiéndola voz*): Amigo Don Quijote, amigo Don Quijote, por favor, ¿No te das cuenta de que llevas una semana sin comer y de que te vas a poner enfermo de tanto ayunar? (*Don Quijote reacciona bruscamente y le contesta malhumorado*):

D. QUIJOTE.- ¿Qué dices? Déjame en paz. Quiero leer. No tengo hambre.

SANCHO.- Por favor, ven a comer y a dormir y luego sigues leyendo...

D. QUIJOTE.- ¡Vete de aquí, no entiendes nada de cosas grandes ni de las cosas tan importantes que hay en los libros! (*Sancho se va y Don Quijote sigue leyendo*).

NARRADOR.- Don Quijote siguió leyendo y como no comía ni dormía, se volvió loco de remate y creía que las cosas de verdad eran de mentira y las de mentira eran de verdad. Después de varios días, Don Quijote reaccionó y llamó a su amigo diciendo:

D. QUIJOTE.- ¡Amigo Sancho, amigo Sancho! (*Aparece Sancho*). He pensado que tengo que ir por el mundo a luchar contra los malos, a desencantar a las princesas, a vencer a los bandidos, y a desenmascarar a los magos que engañan a la gente. Venceré a los gigantes para que no hagan daño. Y además te nombraré mi escudero, conquistaré la isla Barataria y tú serás gobernador.

NARRADOR.- A Sancho eso de ser gobernador le sonó muy bien. ¡Caramba!, iba a gobernar casi como un rey... ¡Qué importante iba a aparecer ante su señora mujer, Doña Teresa Panza! Entonces se puso de acuerdo con Don Quijote para salir de aventuras al día siguiente al amanecer.

Sin embargo, a D. Quijote, le entraron ciertas dudas, porque tenía que tener alguna señora o alguna princesa, a quien ofrecer todos sus afanes y los triunfos que iba a conseguir. Entonces pensó en una conocida joven de una aldea cercana. Era una muchacha normal y sencilla, pero como Don Quijote estaba trastornado, la veía como una princesa y le puso el nombre que mejor resonó en su corazón y en su mente: **Doña Dulcinea del Toboso**. Antes de emprender sus hazañas, quiso ir con su escudero a saludarla y a ofrecerle toda la gloria que iba a conquistar enderezando el mundo. (*Se corre un biombo y aparece Dulcinea como Don Quijote la ve: vestida de princesa y con sus damas de honor*).

D. QUIJOTE.- ¡Oh, mi señora D.^a Dulcinea! Mil venturas te conceda Dios. Yo, Don Quijote de la Mancha, te ofrezco, como tu esclavo que soy, todos mis trabajos y mis glorias. Me voy por el mundo a enderezar entuertos y a difundir el bien y la justicia. Y muy pronto verás que soy el caballero más fiel y más valiente del mundo.

NARRADOR.- Dulcinea se dio cuenta de que aquel señor que le hablaba estaba completamente ido. Entonces, fingiendo que creía todo lo que le decía, le contestó.

DULCINEA.- Gracias, señor Don Quijote: Para mí es un honor recibir su ofrenda. Soy la más afortunada de todas las princesas, porque vuestra merced me ha elegido como la señora de su corazón. (*Desaparece Dulcinea*).

DAMAS DE HONOR.- Que tenga mucha suerte y que todo el mundo reconozca que Don Quijote de la Mancha es el más valiente y más famoso de todos los caballeros andantes.

NARRADOR.- Don Quijote y Sancho montaron en sus cabalgaduras y salieron por los campos buscando aventuras y ocasiones de gloria. Y no tardaron mucho en encontrarse con los primeros conflictos. En efecto, tendiendo la vista por los campos manchegos, Don Quijote divisó unos molinos de viento cuyas aspas se movían sin parar. *(Se descubre un biombo y aparecen unos molinos de viento de la altura aproximada de los niños que mueven las aspas desde dentro o por detrás)*. Don Quijote lleno de coraje y valor le grita a Sancho Panza:

D. QUIJOTE.- ¡Mira, amigo Sancho, aquellos enormes gigantes. Son poderosos, pero yo puedo más que ellos. Los venceré y mi señora Doña Dulcinea reconocerá que soy el mejor y el más valiente de todos los caballeros andantes!

SANCHO.- Que no, que no, Don Quijote, que no son gigantes, que son molinos de viento de los que sirven para moler el trigo...

D. QUIJOTE.- ¡No entiendes nada de estas cosas! Son gigantes hechos y derechos. Espera y lo verás. *(Corre, se lanza contra los molinos y cae al suelo malherido y con la lanza rota, mientras Sancho sigue suplicándole)*:

SANCHO.- Por favor, por favor, Don Quijote, que se mata, que no son gigantes, que son molinos, molinos de viento... ¿Pero no ve que no son brazos sino las aspas las que se mueven? ¡¡¡Por favor, no ataque!!!

NARRADOR.- Sin embargo, Don Quijote no lo escuchó, se lanzó contra los molinos y se estrelló contra ellos. Cayó malherido. Pero su amigo Sancho que tanto lo quería, le curó las heridas con vino y aceite que llevaba en las alforjas. Luego cargó con él y lo llevó a descansar a la venta más cercana.

(Desaparece Sancho con Don Quijote a cuestras. Por el fondo del escenario aparece una carroza con varias señoras y señores que van de viaje. Junto a ellos un señor malhumorado con una gran boina para que se note que es vizcaíno y el cochero de la tartana. Algo distantes, aparecen dos frailes de S. Benito acompañados por varios mozos de mulas).

Don Quijote pronto se curó de sus heridas y sin perder tiempo salieron de nuevo a proseguir sus hazañas.

(Aparecen Don Quijote y Sancho en sus caballerías).

A lo lejos, se veía una carroza con unas señoras que iban de viaje a Sevilla donde estaban sus maridos a punto de zarpar para las Indias. Querían despedirse de ellos. Cerca de la carroza también viajaba un vizcaíno malhumorado porque no entendía muy bien el castellano. Y un poco más adelante caminaban rezando unos frailes de S. Benito, acompañados de sus mozos de mulas. Apenas Don Quijote divisó a los frailes, creyó que eran magos que tenían encantadas a unas princesas. Entonces, gritando, le dice a Sancho:

D. QUIJOTE.- Mira, amigo Sancho, son dos magos que llevan encantadas a aquellas princesas. ¡Voy a luchar contra ellos! ¡¡Tengo que hacer justicia y liberarlas!!

SANCHO .- Que no, señor Don Quijote, que no son magos, que son curas de los que rezan a Dios. Son frailes de San Benito.

D. QUIJOTE.- Qué van a ser frailes ni frailes, confía en mí, cobarde. ¡Malvados magos! Sois muy malos. ¿Por qué habéis encantado a esas princesas que lleváis en el coche? Ahora veréis...

FRAILE 1º.- No, señor Don Quijote, nosotros no somos magos, ni encantadores de princesas.

FRAILE 2º.- Nosotros no hacemos daño a nadie, sólo ayudamos a la gente y rezamos a Dios.

D. QUIJOTE.- Mentirosos. Sois encantadores de princesas y ahora os vais a enterar de quién es Don Quijote de la Mancha. *(Hace ademán de darles golpes, pero lo paran los mozos de mulas y el vizcaíno).*

FRAILE 1º.- Ay, ay, ay... *(Cae malherido y se levanta tambaleándose).*

FRAILE 2º.- No nos haga daño, se lo suplico, ay, ay, ay... *(Se desvanece con los golpes que le propina Don Quijote).*

MOZOS DE MULAS.- ¡Fuera de aquí, qué magos ni qué monsergas! *(Luchan).*

VIZCAÍNO.- ¡Basta ya! No son magos ni princesas y aprende a llamar al pan, pan y al vino, vino.

D. QUIJOTE.- Sí, son magos, lo son.

VIZCAÍNO Y MOZOS DE MULAS.- Fuera de aquí y déjanos en paz, estás completamente loco.

D. QUIJOTE.- Yo salvaré a las princesas. Vaya todo por mi señora Dulcinea. *(Pelean todos diciendo sí, no, sí, no... Los frailes caen, se levantan... se quedan en el suelo como muertos).*

NARRADOR.- Las señoras, viendo la cosa mal y que todos corrían peligro, se bajan de la tartana y fingiendo dar la razón a Don Quijote, ponen paz entre los litigantes diciendo:

SEÑORA 1ª.- Sr. Don Quijote, Gracias por habernos salvado de nuestros encantadores. Vuestra merced nos hace justicia.

SEÑORA 2ª.- Le prometemos que ahora mismo vamos a su Señora Doña Dulcinea a decirle que nos ha salvado Don Quijote de la Mancha, el caballero más famoso que se ha visto nunca bajo el sol.

SEÑORA 3ª.- Y ahora, déjenos seguir nuestro camino. Todos van a conocer quién es Don Quijote de la Mancha

NARRADOR.- Y Don Quijote creyó que las señoras se lo decían de verdad. Entonces, saludándolas con gran reverencia, se fue contento pensando en lo que diría de él la Señora de sus sueños. Sin duda, pensaría que Don Quijote de la Mancha era el mejor y más valiente caballero que jamás pisó la tierra. El más valiente de todos los caballeros andantes. Y cuando Don Quijote se alejó, todos se regocijaron y se fueron bailando y cantando una canción de la tierra:

A la Mancha manchega,
Que hay mucho vino,
Mucho pan, mucho aceite,
Mucho tocino.

Y si vas a la Mancha
No te alborotes
Porque estás en la tierra
De D. Quijote.

1.2.14. **Unidad Didáctica 14: LA HUERTA**

El tema de **la huerta** se conecta con el de los alimentos ya tratado. Para afianzar el vocabulario, los conocimientos, las actitudes... se juega a **El tío Cascarrabias, El hortelano y los pájaros** y **La hortelana de la reina**.

• **Aprendizaje lingüístico**

Primera sesión

- 1) Afianzamiento del vocabulario previo a la unidad didáctica y aprendizaje del nuevo a partir de la información recibida.

Huerta, hortelano, hortalizas, horticultura, verduras, frutas, frutales, azada, azadón, rastrillo, riego, regadío, regadera, tijeras, fumigador, mercado, cajas, peso, cesta, dinero, cambio, carro, animales, abono, agua, sol, trabajos, pájaros, mariposas, gusanos; verde, fresca, olorosa, sabrosa, sana, rica, trabajada; escardar, cavar, regar, recoger, cosechar, abonar, sembrar, aporcar, recoger, atar, fumigar, conservar, envasar, vender, transportar, exportar, importar...

- 2) Análisis y ensayos con estructuras lingüísticas.

- El tío Cascarrabias tenía un huerto llenito de verduras y árboles frutales.
- Los conejitos se comieron las zanahorias, las hojas de las fresas, de los tomates, de las alcachofas...
- El tío Cascarrabias se enfureció y se quería comer al conejito con arroz.
- El tío Cascarrabias se comió con arroz al conejito Mofletes.
- La señora Joaquina ayudó a Pepito Conejo.
- Mis abuelos tienen una huerta en Toledo y yo me divierto cogiendo cosas y comiéndomelas.
- En las huertas hay tomates, pimientos, ajos, cebollas, calabazas, calabacines, rábanos, remolacha roja, zanahorias, judías verdes, alcachofas, coles, coliflores, berenjenas, guisantes, habas, lechugas, escarolas, cogollos, perejil, hierbabuena, árboles frutales...
- En la huerta de mis abuelos hay unas higueras grandes, enormes.
- A mí me chiflan los higos y las brevas.
- A mí me encantan los melocotones, las uvas, los albaricoques, las peras, los nísperos, las manzanas...
- Las batatas se parecen a las patatas.
- Las batatas son de color naranja y las patatas de color crema.
- Las batatas son dulces.

- Mi madre hace compota de batatas con azúcar y canela y está exquisita.
- Mi madre las pone asadas al horno.
- Pues mi tío las asa en las brasas de la barbacoa y están para chuparse los dedos.
- Mi abuela nos da pan de higo para merendar.
- Pues a mí me gustan todas las frutas frescas: las peras, los albaricoques, los melocotones...

- **Experimentación lingüística.**

Segunda sesión

- 1) Dramatización del cuento **El Tío Cascarrabias**, creación de **El niño hortelano y los pajaritos**, y **La hortelana de la reina** (Esbozos).
- 2) Valoración y mejoras de las creaciones anteriores.

Tercera sesión

- 1) Se evalúan y critican las historias escritas en las sesiones anteriores, se cambian situaciones, se añaden personajes, se introducen giros lingüísticos y algunos refranes. Se aprenden algunas canciones. Se intenta expresar el sentimiento de rabia del tío Cascarrabias, la angustia de los padres y hermanos de Pepina y Pepito Conejo, la frustración de los perros y de los cazadores, los prodigios culinarios de la hortelana de la reina...
- 2) Se representan en la clase las diferentes creaciones. Se critican y se evalúan las diferentes actitudes, los logros, los desaciertos, la observación de las reglas de comunicación verbal, la expresión de sentimientos, el tono de voz, la atención, la actitud de compromiso, de solidaridad, de ayuda entre los grupos...
- 3) Síntesis y evaluación según objetivos.

Cuarta sesión

- 1) Se representan de nuevo las historietas y se anotan las adquisiciones lingüísticas.
- 2) Se oyen en la grabadora las actuaciones de cada uno y se realiza la autoevaluación y la coevaluación. Se repasa el vocabulario, las estructuras y las expresiones nuevas: "para chuparse los dedos", "como agua en mayo", "con las orejas gachas y el rabo entre las patas"... Se disfruta con las creaciones y las representaciones del grupo.

PROGRAMACIÓN DE LENGUA - UNIDAD DIDÁCTICA 14: LA HUERTA

OBJETIVOS DIDÁCTICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Ordenar temporalmente un texto después de escuchado. • Describir temporalmente y por escrito. • Participar activamente en las actividades lingüísticas de la clase. • Pronunciar y discriminar los grupos cr, cl, gr, gl, c-r, c-l, g-r, g-l. • Inventar y escribir pareados. • Leer y escribir frases con las letras y grupos estudiados. • Conocer el uso de las rayas en el diálogo. • Aprender la forma de realizar una enumeración por escrito. • Repasar la ortografía de las sílabas za, zo, zu, ce, ci-. 		<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza el vocabulario propio del tema. • Realiza la escritura de forma limpia y clara adaptándola a la cuadrícula y a la doble pauta. • Escribe dictados con mayúscula al principio y punto al finalizar. • Transforma una palabra en masculino, en femenino singular y plural. • Escribe correctamente palabras con los grupos estudiados. • Describe objetos y escenas. • Participa en las actividades lingüísticas.
CONTENIDOS		
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<ul style="list-style-type: none"> • Vocabulario básico de la "La huerta". • Narración oral dialogada. • Textos orales, preguntas y respuestas. • Conversaciones. • Descripción oral. • Discriminación entre singular, plural, masculino y femenino. • La enumeración. • La descripción. • Las sílabas en las palabras. 	<ul style="list-style-type: none"> • Creación de frases y breves textos con el vocabulario del tema. • Escritura correcta de los signos de interrogación. • Descripción oral y escrita de objetos y personajes sacados de cuentos e historias. • Señalar el singular, plural, masculino y femenino. • Enumerar oralmente y por escrito. • División de palabras en sílabas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gusto por los dictados y escritos limpios y ordenados. • Interés y deleite por el aprendizaje de la lectura y la escritura. • Acogida y valoración de las aportaciones creativas de los compañeros.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

Educación para la salud.- Ventajas del consumo de frutas y verduras para nuestra salud. Necesidad de llevar una dieta sana.

EL TÍO CASCARRABIAS

NARRADOR.- Había una vez una familia de conejos cuyos padres se llamaban Los Pepes. Tenían tres hijos, dos conejitas, llamadas Pepona y Pepina, y un conejito llamado Pepito Conejo.

Un día los papás conejos tuvieron que ir al supermercado a comprar comida: galletas, yogures, zanahorias, alcachofas... Pepito le pidió a los papás que lo dejaran salir un poco al campo para comer un poquito de hierba tierna. Los papás le dijeron que sólo podía salir a jugar a la puerta de la madriguera y siempre que fuera capaz de obedecer a sus hermanitas mayores.

PAPÁS.- Nos vamos al supermercado. Cuidadito de no salir de nuestro territorio. Sólo podéis jugar en la puerta de nuestra casa. Si oís que se acerca algún enemigo, entrad rápido en nuestro túnel. Y sobre todo, no paséis al huerto del tío Cascarrabias, porque a vuestro primo Mofletes lo cogió entre las zanahorias y se lo comió con arroz. Escúchalo bien, Pepito: que no se te ocurra entrar al huerto del tío Cascarrabias.

PEPITO.- No mamá, no papá, jugaré sólo en nuestra puerta y obedeceré siempre a mis hermanitas Pepona y Pepina.

PAPÁ.- Muy bien, cuando volvamos te traeremos golosinas de zanahoria y sorbete de alcachofas. Adiós, hijito, hasta muy pronto.

NARRADOR.- Los papás se fueron y los conejitos se quedaron en la puerta de la casa. De repente Pepito se fijó en el huerto del tío Cascarrabias y dijo a sus hermanas: ¿Vamos a somarnos al huerto del tío Cascarrabias a ver lo que hay?

PEPONA.- ¿Al huerto del tío Cascarrabias? ¡Ni lo pienses! ¿Ya se te ha olvidado lo que ha dicho la mamá?

PEPITO.- Voy a mirar por debajo de la puerta, sólo miro pero no entro. (*Se acerca y mira por debajo de la cancela y dice*): Mmmm... qué ricas las zanahorias... y las fresas... y las lechugas... y las alcachofas... (*Mirando a sus hermanas*). Voy a entrar un momento, un momento nada más. (*Entra y se va saltando por todas las*

plantas comiendo un poco de aquí, un poco de allí). Mmmm, ¡Qué ricas estas fresas! ¿Y estos cogollos? Están exquisitos... ¡Madre mía, qué zanahorias, y qué alcachofas!

PEPINA.- (*Gritando y llorando*). Ven hermanito, por favor, si te atrapa el tío Cascarrabias te comerá con arroz. Ven, vuelve, por favor...

NARRADOR.- Mientras estaba entusiasmado saboreando las hortalizas, se oyen los pasos del tío Cascarrabias y el chirriar de su llave en la cerradura de la cancela. ¡Pobre Pepito! El tío Cascarrabias entró y se fue derecho a las lechugas, a las fresas, a las zanahorias, a las alcachofas... Pepito, muerto de miedo, se escondió debajo de las alcachofas.

T. CASCARRABIAS.- (*Muy enfadado*) ¿Quién se ha comido mis lechugas? ¿Y mis tomates? ¿Y mis zanahorias? ¿Y mis fresas? Ya será ese conejazo de Pepito. ¿Dónde estará? Voy a buscarlo y como lo pille me lo como con arroz. Igual que a su primito Mofletes ¿A ver? Aquí no está. Debajo de las lechugas tampoco. ¿Y debajo de las fresas? Tampoco... A ver debajo de las zanahorias. Tampoco. ¡Míralo allí! ¡Debajo de las alcachofas! ¡Míralo, míralo! ¡Ven aquí, ladronzuelo, ven aquí...! Ya acabaste en mi cazuela...

NARRADOR.- Pepito saltaba y el tío Cascarrabias le iba detrás, hasta que por un trozo roto de la tapia pudo saltar y escapar. Pero ¿qué había detrás de la tapia? Pues nada menos que un río y Pepito cayó en él y se puso mojado como una sopa. Menos mal que se agarró a unos matorrales de la orilla y pudo salir del agua. Estaba chorreando y muerto de frío. Intentó secarse al sol y ¿sabéis lo que pasó? Pues que lo vieron los perros de unos cazadores y echaron a correr detrás de él. Corre Pepito, corren los perros... hasta que el pobre vio un agujero en la tierra y se metió como una saeta. ¿Y qué era ese agujero? Nada más y nada menos que la casa de la señora Joaquina, la amiga de la mamá. Los perros se quedaron con tres palmos de narices porque la casa de la señora Joaquina era profunda y estrecha y no podían entrar en ella. Los perros y los cazadores se quedaron un rato esperando, pero como Pepito no salía, se aburrieron y se fueron con las orejas caídas y con el rabo entre las patas. Cuando la señora Joaquina vio a Pepito tan mojado y con tanto frío, mirad lo que pasó:

SRA. JOAQUINA.- ¿De dónde vienes, Pepito? ¿Qué te ha pasado? Estás empapado. Ven que te seque. (*Lo seca con una toalla*). Y tómate este vasito de leche para que entres en calor. Y ahora dime qué travesura has hecho. (*Pepito lo cuenta todo*). Bueno pues ahora vamos a esperar a que sea de noche y se vayan los perros y los cazadores. Seguro que estarán en la puerta de la madriguera esperando que salgas. Cuando se hayan ido, yo te acompañaré a tu casa y te entregaré a tu mamá. Y

espero que con este susto que has pasado, aprendas bien la lección y hagas caso de lo que te dicen tus padres.

NARRADOR.- Mientras tanto, los papás de Pepito volvieron del supermercado y encontraron a Pepona y Pepita llorando por lo que había hecho Pepito.

PEPONA.- Mamá, papá, Pepito se ha escapado al huerto del tío Cascarrabias y seguro que se lo ha comido porque detrás de él llegó el tío Cascarrabias y le gritó.

PEPINA.- ¡Ay mi hermanito, pobrecito mi hermanito...!

MAMÁ.- ¡Ay mi niño, igual que su primito Mofletes!

PAPÁ.- ¡Pobre Pepito! Ya se lo estará comiendo con arroz: uah, uah, uah...

NARRADOR.- Mientras tanto se hizo de noche y la señora Joaquina acompañó a Pepito hasta su casa:

SRA. JOAQUINA.- (*En casa de los Pepes*). Tan, tan, tan...

FAMILIA PEPES.- ¿Quién es?

SRA. JOAQUINA.- Soy yo, amigos, aquí os traigo a Pepito Conejo que ya os contará lo que le ha pasado. (*Abren y se abrazan llenos de alegría*).

NARRADOR.- La familia reunida fue feliz con Pepito, de todas maneras, le echaron una buena reprimenda. Y como al final de cuentas todo salió bien y estaban todos vivos, hicieron una fiesta y entre todos cantaron la conocida canción de ***Pepito Conejo***.

Y colorín, colorado...

A MODO DE CONCLUSIÓN

Al finalizar el curso los niños no sólo han adquirido los conocimientos propios de cada unidad de manera divertida y eficaz, sino que han adquirido una notable agilidad creativa para inventar y escribir historietas, dramatizadas o no, y recursos sorprendentes para resolver problemas prácticos de la puesta en escena de las dramatizaciones.

El ambiente es distendido, solidario, amistoso... No se observan diferencias ni malentendidos entre los niños de los diferentes países. No hay complejos. Tanto

unos como otros, son capaces de desplegar iniciativas para crear personajes y caracterizarlos. Tienen facilidad para expresar los propios sentimientos y los de los personajes con los que se identifican, controlan mejor su voz, las técnicas de relación lingüística, el respeto por el turno de palabra, la actitud de escucha en las conversaciones, en los diálogos, en las discusiones...

Gracias al juego dramático han ampliado el conocimiento del mundo real y del de la fantasía, han aprendido a diferenciar la realidad de lo imaginario, se han habituado a sacar chispa de muchos problemillas diarios, a mirar las cosas con cierto humor y a convertir las pequeñas dificultades en algo no trascendente, que todo o casi todo se puede superar y puede convertirse en hechos más o menos divertidos.

2. Programación de Conocimiento del Medio

A continuación, se adjuntan las programaciones de Conocimiento del Medio (CM) elaboradas a partir de los textos de algunas **editoriales, concretamente de SM**. Nos parece útil reseñarlo para aclarar que la práctica del juego dramático en Educación Primaria es también compatible con cualquier material didáctico, cualquier método o cualquier propuesta editorial, aunque nosotros preferimos que los niños y niñas creen sus propios materiales, que sean ellos mismos los que decidan según sus intereses, las experiencias, y las vivencias de cada día.

Estas programaciones de CM se han desarrollado paralelamente a las de Lengua, globalizando los contenidos de ambas. Únicamente se ha perturbado el orden en la primera unidad dadas las circunstancias sociales de la clase en los primeros días del curso. Éstas aconsejaban el desarrollo de contenidos algo diferentes para unos y otros alumnos como la mejor solución para responder no sólo a las diferencias lingüísticas y culturales sino también a las experiencias previas de cada uno de ellos. Es decir, los niños españoles conocían el colegio, sus dependencias, etc., de años anteriores, por lo cual, tras las impresiones de los primeros momentos, el reencuentro con los amigos, la novedad de los materiales, etc., se les agotaba la motivación y buscaban cosas nuevas, **nuevos contenidos** y aventuras. En cambio, los de nuevo ingreso, de culturas, lenguas y experiencias vitales muy diferentes, necesitaban conocer el ambiente, las costumbres de las escuelas españolas, tratar a las personas que los iban a atender y a los compañeros con quienes se iban a relacionar... Por esta razón, para atender a las necesidades de unos y otros, decidimos llevar a cabo unidades de contenidos distintos intentando no cansar a los españoles, ávidos de nuevos conocimientos y de experiencias nuevas, y atender de manera muy cálida y directa a los extranjeros para conseguir cuanto antes su integración: **el colegio**, sus costumbres, las **personas** con quienes iban a tratar, etc.

Estando así las cosas, la unidad cero de lengua, sobre el colegio, prácticamente se saltó en el caso del alumnado español y se pasó en seguida a la unidad uno, sobre el paisaje, que proporcionaba mayor motivación porque ofrecía experimentos y descubrimientos fascinantes que despertaban en estos alumnos y alumnas un gran interés.

En cambio, a los extranjeros les interesaba mucho su nuevo ambiente y la nueva lengua. Por ello, seguimos con este grupo la unidad cero de CM que pasó a ser su unidad uno. Mientras que con los niños de lengua española seguimos la unidad uno de Lengua, "el paisaje". Cuando la situación se fue equilibrando y los extranjeros fueron aprendiendo los elementos básicos del español -los mínimos para entenderse-, pudimos llevar paralelamente las programaciones de todas las materias.

En esta situación, las sesiones de juego dramático resultaron muy positivas porque se podía atender a cada cual de manera muy personalizada. A los de lengua española, que no tenían dificultades de idioma, se les podía responder a sus expectativas con contenidos relativos a la aventura, a la sorpresa, al experimento, al descubrimiento... mientras a los que no entendían el idioma, se les ofrecían los mismos conocimientos pero con lenguajes no verbales: corporales, gráficos, musicales... Al mismo tiempo, tenían la posibilidad de ir conociendo el ambiente físico y social y de ir aprendiendo la terminología lingüística adecuada y necesaria para iniciar su integración (Unidad 1 de Conocimiento del Medio).

Dado que las sesiones de juego dramático, sobre todo las del principio, conviene dedicarlas a actividades de encuentro y conocimiento del grupo: juegos de confianza en los demás y en uno mismo, de aprendizaje de los nombres de los compañeros, de contacto físico, de desinhibición, de alegría y libertad..., se puede entender que en casos como el descrito resulten tan eficaces: en unos quince o veinte días todos se sentían iguales y amigos, todos se relacionaban de manera cordial y (teniendo en cuenta las dificultades lingüísticas de los no españoles) todos se entendían y todos participaban en las representaciones. Estas actividades, además de permitirles integrarse en el grupo, al quitarles el miedo a significarse en público diciendo como podían sus primeras palabras o sus incipientes frases y expresiones en español, ayudaron a crear una expectativa muy positiva sobre el juego dramático, una buena disposición hacia el mismo y un deseo de experimentarlo y de participar y divertirse con él. Y al mismo tiempo, a favorecer el aprendizaje de los elementos básicos del español.

La primera unidad de Lengua, por tanto, no coincidió con la de Conocimiento del Medio; sin embargo, los niños extranjeros aprendieron a la par los contenidos de una y otra. El mejor resultado fue la obrita de **La aventura de Colón** que aunque está tratada desde la Unidad "El paisaje", de Lengua, tiene contenidos propios del Conocimiento del Medio, como, por ejemplo, los cuerpos que flotan y los que se hunden en el agua. Aprovechando la fiesta del Día de la Hispanidad -12 de Octubre-, se habló de las tres carabelas como objetos que flotan y desde la curiosidad que despertó su existencia pasamos a conocer la historia de Colón, a revivirla y representarla. Aunque el contenido pertenece al ámbito de Conocimiento del Medio, dada la situación especial de la clase, fue tratado desde el área de Lengua.

A partir de la unidad nº 2, todas las unidades de Lengua y Conocimiento del Medio siguen su desarrollo normal, aunque están tratadas de manera globalizada. Obviamente, debido a la necesidad de atender de manera particular a los niños de lengua no española, se cargan las tintas en el área de lenguaje.

Incluimos también en cada unidad los contenidos de los temas transversales, no sólo porque son de práctica continua en las sesiones de juego dramático, sino porque con esta metodología los niños son los primeros en percibir que dichos temas impregna todo los contenidos de la enseñanza y de la educación.

PROGRAMACIÓN DE CONOCIMIENTO DEL MEDIO - UNIDAD DIDÁCTICA 1: EL COLEGIO

OBJETIVOS DIDÁCTICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Describir los lugares donde han pasado las vacaciones. • Tomar nota de las informaciones: casas, hoteles, playas, campo, montaña, etc. • Conocer el colegio y sus distintas dependencias, los materiales comunes y los propios, los útiles de cada dependencia: comedor, gimnasio, sala de música... • Reflexionar sobre las normas de convivencia y las de relación lingüística. • Aprender a organizar los materiales dentro del aula. 		<ul style="list-style-type: none"> • Explica las experiencias de manera ordenada. • Adopta una actitud de escucha ante las explicaciones de los demás. • Respeta a todas las personas que trabajan en el centro. • Ordena los materiales y los utiliza con autonomía. • Muestra interés por el orden y la limpieza. • Expresa los propios pensamientos, los sentimientos y las emociones.
CONTENIDOS		
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<ul style="list-style-type: none"> • El descanso, el ocio y la diversión. • Los deportes. • La vida en familia y las vacaciones juntos. El paisaje: el río, el mar, la playa, la montaña, el vestuario veraniego... • El colegio: normas, derechos y deberes. • Las relaciones humanas y las profesiones que se desarrollan en el colegio. • Los juegos de relación social. 	<ul style="list-style-type: none"> • Descripción de las actividades desarrolladas durante las vacaciones. • Descripción de los diferentes paisajes. • Identificación de las diferentes profesiones relacionadas con el colegio. • Respeto de las normas de convivencia. • Conocimiento de los derechos y deberes de cada uno. • Recogida de información sobre el paisaje y sobre los distintos trabajos de las personas que trabajan en el colegio. 	<ul style="list-style-type: none"> • Aprecio y valoración del bienestar que nos proporciona el descanso. • Interés por los distintos paisajes. • Interés por las normas de convivencia y deseo efectivo de ser todos amigos. • Respeto por los materiales y por los espacios comunes. • Alegría por conocer nuevos amigos y por participar en los juegos sociales de integración. • Disfrute en la contemplación del paisaje.

Como puede comprobarse, si se coteja con la unidad de lengua de partida, esta unidad no coincide totalmente con la misma, pues, al tratar sobre el nuevo ambiente escolar que proporciona el colegio, hay que hacer referencia obligada al ambiente vivido en las vacaciones y los paisajes conocidos durante el verano, es decir, coincide en gran medida con la unidad del paisaje correspondiente al área de Lengua.

Las circunstancias de la clase, las carencias de los niños nuevos que no tienen como lengua materna la española, las necesidades de comunicación lingüística con ellos, las exigencias cognitivas de los alumnos que llevan ya varios años en el centro, obligan a seguir, como ya hemos indicado antes, en los primeros días del curso, dos direcciones aparentemente diferentes, pero coincidentes en el fondo: la exploración de la naturaleza y de la historia (niños de lengua española) y el conocimiento del ambiente próximo, físico y social (niños de lengua no española).

CONTENIDOS TRANSVERSALES

Educación para la convivencia.- Crear un clima de acogida, de seguridad y confianza en el grupo.

PROGRAMACIÓN DE CONOCIMIENTO DEL MEDIO - UNIDAD DIDÁCTICA 2: EL CUERPO

OBJETIVOS DIDÁCTICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Comprender y secuenciar textos orales sobre el cuerpo y la salud, adecuados a su nivel. • Conocer y discriminar claramente las partes del cuerpo. • Aprender el nombre de las distintas partes del cuerpo. • Ampliar el vocabulario relativo al cuerpo. • Expresar conocimientos, experiencias y sentimientos relativos al cuerpo. • Describir las características físicas de los compañeros utilizando calificativos y antónimos. • Discriminar los fonemas /t/ y /s/ y representarlos gráficamente. • Iniciarse en la lectura y escritura de sílabas directas. • Leer palabras y frases y comprender su significado. • Escribir palabras y frases con las letras aprendidas. 		<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza el vocabulario propio del cuerpo. • Nombra las diferentes partes del cuerpo. • Expresa sentimientos, deseos y emociones. • Comprende el significado de breves historias y cuentos y los expresa con las mismas palabras o por medio de gestos o mímica. • Escribe palabras y frases en cuadrícula con la dirección adecuada. • Reconoce los fonemas /t/, /s/, y /-l/ y escribe frases con las grafías correspondientes. • Escribe dictados con y sin pictogramas. • Escribe sencillas historias sobre el cuerpo y las representa después en la clase. • Reconoce las partes principales del cuerpo y sus posibilidades expresivas.
CONTENIDOS		
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<ul style="list-style-type: none"> • Vocabulario básico de la unidad didáctica. • Sinónimos y antónimos. • Secuenciación en las narraciones. • Narraciones y diálogos. • Fonemas /t/, /s/, /-l/. • Sentido y dirección de la escritura. • La frase, la palabra y la sílaba. • Masculino y femenino. • Las mayúsculas y las minúsculas. • Posibilidades expresivas del cuerpo y de los gestos. • Limitaciones de nuestro cuerpo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participación en las conversaciones y diálogos. • Recitación de poesías y canciones, sobre el cuerpo. • Ejecución de órdenes sencillas. • Asociación de palabras que riman. • Reproducción de palabras y frases con los fonemas estudiados. • Realización correcta de las grafías estudiadas. • Traducción de narraciones al lenguaje mímico. • Posibilidades dramáticas del cuerpo. • Peligros para el cuerpo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocimiento y acogida respetuosa a las aportaciones de los compañeros. • Deleite en la interpretación de los personajes y expresión de los propios sentimientos. • Identificación con los de los personajes que se interpretan. • Gusto por el aprendizaje de la lectura y escritura. • Gusto por los cuentos y las historias. • Higiene y cuidado del cuerpo.

Esta unidad didáctica ha dado como resultado de juego dramático, y de manera globalizada con la programación de Lengua, del mismo título, la creación de **La marioneta Leta**. En el ámbito de Conocimiento del Medio, se ha partido, como se puede ver en esta programación, de principios distintos a los del lenguaje, aunque procuramos que siempre vayan vinculados a aquél: partes del cuerpo, posibilidades corporales lingüísticas y dramáticas, limitaciones del cuerpo, etc.

Mediante el juego dramático de **La marioneta Leta**, los niños han realizado numerosos ejercicios corporales convirtiéndose en marionetas, han aprendido el vocabulario básico de la unidad, han construido expresiones propias que se han ido corrigiendo sobre todo en el área de Lengua, y desde el punto de vista del conocimiento del cuerpo, se han ejercitado en el funcionamiento y conocimiento, desde la práctica, de sus diferentes partes, han conocido las limitaciones corporales, las posibilidades físicas del cuerpo, las posibilidades expresivas de los gestos. Se han dado cuenta también del cuidado y de la higiene que debemos tener, de qué posturas son correctas y cuáles no, de los peligros que puede correr el cuerpo, de las posibilidades de conseguir mejores resultados en los movimientos, de la utilidad del ejercicio, de la utilidad de la agilidad y de los medios para conseguirla, etc.

Es decir, se han conseguido no sólo los conocimientos lingüísticos, sino también aquellos que se perseguían directamente desde el ámbito específico de Conocimiento del Medio.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

Educación para la salud.- Importancia de la higiene y la limpieza para la salud.

Educación moral y para la paz.- Diferencias físicas y culturales entre las personas. Actitud de respeto hacia todos.

PROGRAMACIÓN DE CONOCIMIENTO DEL MEDIO - UNIDAD DIDÁCTICA 3: LOS SENTIDOS

OBJETIVOS DIDÁCTICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Identificar los diferentes órganos de los sentidos. • Conocer la utilidad de los sentidos. • Valorar la higiene de los órganos de los sentidos. • Recabar información sobre los objetos en los que recae la acción de cada uno de los sentidos. • Reconocer a las personas a las que se puede ayudar cuando existen en ellas problemas sensoriales. • Descubrir las características de los objetos que podemos detectar a través de los sentidos. • Recabar información sobre el uso de los sentidos. • Reflexionar sobre la utilidad de los sentidos y la necesidad de cuidarlos. 		<ul style="list-style-type: none"> • Identifica los órganos de los sentidos. • Identifica las características de los objetos detectados a través de los sentidos. • Señala las conductas que favorecen la salud de los sentidos. • Recoge información sobre los sentidos, su utilidad y su higiene. • Reconoce las profesiones que nos ayudan a tener sanos nuestros sentidos. • Identifica las conductas que favorecen la buena conservación de los sentidos. • Cuenta alguna historieta o cuento sobre el uso de los sentidos.
CONTENIDOS		
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<ul style="list-style-type: none"> • Los órganos de los sentidos. • Las sensaciones y la información proveniente de los sentidos. • Actividades higiénicas sobre la conservación y buena salud de los sentidos. • Profesiones relacionadas con el cuidado de los sentidos. • Las incidencias culturales del otoño. • La castañera. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exploración de objetos a través de los sentidos. • Recogida de información sobre la higiene de los sentidos. • Importancia de la medicina preventiva. • Tratamientos sobre la salud de los sentidos. • Recogida de datos sobre las personas que nos ayudan a tener una buena salud sensorial. • La época otoñal. • Las prácticas sociales en otoño. • Conductas otoñales de los animales del bosque. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interés por la salud, la higiene y el cuidado de los sentidos. • Rechazo de las prácticas que dañan el desarrollo sano del cuerpo. • Aceptación de las limitaciones del propio cuerpo. • Respeto por las limitaciones sensoriales de otras personas. • Creación de historietas o dramatizaciones relativas a la utilidad de los sentidos y a la época otoñal.

El contenido de esta unidad didáctica surge directamente del área de Conocimiento del Medio. Temporalmente coincide con la época otoñal, por lo que inevitablemente está relacionada con los fenómenos y las características de esta estación climatológica: colores del bosque, olores de los frutos secos, sabores de las almendras tostadas, las castañas asadas, las frutas del tiempo, las prácticas vitales de los animalillos del bosque, las costumbres culturales, la búsqueda de setas, etc.

Los niños cuentan sus experiencias, la costumbre de algún abuelo o abuela de ir a buscar níscales por los campos y bosques cercanos a los respectivos pueblos... De ahí, pasan fácilmente a la ficción: el cuento o la representación de un niño y una niña que se aventuran por el bosque para conocer sus secretos. Identificándose con la naturaleza misma, visten sus cuerpos con atuendos vegetales y consiguen que no les resulten extraños los animales al compartir sus experiencias.

Aprenden a hacer prácticas sensoriales en la clase sobre los colores, los sabores, el tacto de los frutos secos y carnosos de la estación, el aspecto físico de los mismos, las diferencias entre unos y otros... se aprenden los nombres de los sentidos, las funciones de los mismos, se aprenden asimismo los nombres de plantas y animales, nos acercamos a la denominación de las conductas de los habitantes del bosque, de las costumbres sociales en los pueblos y en las ciudades...

Y los niños y niñas dan rienda suelta a su fantasía y crean cuentos e historias de entre los cuales se elige una -en nuestro caso fue la historia de **Toñi y Toño se visten de otoño**- para trabajarla y dramatizarla.

Con el juego dramático, los niños aprenden de manera práctica y divertida los contenidos relativos a los sentidos, a sus funciones, a los aspectos de la época otoñal, a las características de los frutos de la estación, a las conductas de los animales, a las prácticas sociales, etc.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

Educación moral y cívica.- Relación, a través de los sentidos, con las demás personas y con el entorno. Las funciones sociales de los sentidos y su utilidad para desenvolvemos en el medio en que vivimos.

Educación para la paz y la solidaridad.- Solidaridad con las personas que tienen limitaciones sensoriales.

Educación para la salud.- Higiene y cuidado de los sentidos. Conveniencia de las visitas a los especialistas como medida preventiva.

PROGRAMACIÓN CONOCIMIENTO DEL MEDIO - UNIDAD DIDÁCTICA 4: LOS ALIMENTOS

OBJETIVOS DIDÁCTICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Conocer los diferentes tipos de alimentos: verduras, frutas, carnes, pescado, leche, huevos. • Conocer la transformación que sufren los alimentos por la mano del hombre. • Conocer el proceso de elaboración de algunos alimentos: el pan, el aceite, el queso. • Establecer diferencias y semejanzas entre algunos tipos de alimentos. • Valorar la variedad existente entre los alimentos como algo beneficioso para la salud. • Ponderar las consecuencias perjudiciales de algunas dietas. • Conocer algunas recetas de cocina fáciles. • Conocer el nombre de algunas tiendas especializadas en diversos tipos de alimentación: carnicería, frutería, panadería, etc. • Reflexionar sobre la necesidad de la dieta sana. 		<ul style="list-style-type: none"> • Aporta información significativa sobre la utilidad de determinados alimentos. • Identifica las tiendas donde se venden determinados alimentos. • Explica el proceso de elaboración de algunos alimentos: el pan, el queso, el aceite. • Clasifica alimentos en diferentes grupos. • Prepara menús equilibrados y sanos. • Identifica los alimentos adecuados a las diferentes horas del día. • Inventar una historieta de buena o de mala alimentación y expone sus consecuencias.
CONTENIDOS		
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<ul style="list-style-type: none"> • La vida humana y la necesaria alimentación. • Usos y costumbres de tomar determinados alimentos. • La alimentación sana. • La interacción entre las plantas, los animales y las personas. • Importancia de los animales y las plantas para la vida humana. • Las tiendas de alimentos y sus nombres. • Profesiones relacionadas con la producción y elaboración de los alimentos, su transporte, su conservación y su comercialización. 	<ul style="list-style-type: none"> • Investigación sobre los alimentos y su repercusión en la vida de las personas. • Elaboración de recetas sencillas. • Descripción de los procesos de elaboración del pan, del queso y del aceite. • Análisis del proceso de un alimento, desde su origen hasta su consumo. • Recogida y clasificación de información sobre los alimentos. • Los "ritos" de nuestra alimentación: desayuno, comida, merienda, cena. 	<ul style="list-style-type: none"> • Adopción de hábitos de limpieza y de alimentación sana. • Respeto por los animales y las plantas. • Valoración de los distintos trabajos y profesiones relacionadas con los alimentos. • Actitud crítica sobre el consumo de alimentos no beneficiosos para la salud, de cuya comercialización es responsable la publicidad. • Interés por consumir productos sanos. • Las chucherías y las consecuencias de abusar de ellas.

Esta Unidad del área de Conocimiento del Medio tiene un punto de partida distinto, aunque coincidente, con el propio de la Unidad de Lengua: los alimentos. Se impuso por higiene y necesidades de cambiar la conducta de una alumna que descontenta porque el dentista le había prohibido las *chucherías*, se decidió a observar los suelos de patios y calles y a buscar en las papeleras para recoger los chicles "usados" que otras personas tiraban. Descubierta por su madre, ésta se horroriza y lo comenta en secreto con la tutora que de inmediato recurre al juego dramático para solucionar el problema.

Estando en plena realización de la Unidad sobre la alimentación, propone una dramatización sobre la comida sana y las nefastas consecuencias de la falta de higiene en el tratamiento de los alimentos. Los niños inventan varias historias y cuentos entre los que destacaba uno de un niño que comía verdura sin lavar y le salió una solitaria que se alimentaba de lo que él comía mientras él iba adelgazando y poniéndose feo. Otra historia trataba un tema paralelo al que más nos preocupaba en aquel momento: "Una niña que se comía los chicles de la basura y chupaba los papeles desechados de las chokolatinas".

El tema se trabaja, acentuando las nefastas consecuencias de la falta de higiene en la alimentación. La imaginación de los niños se dispara y enseguida dramatizan las escenas revolcándose por el suelo, dando gritos y alaridos y fingiendo el dolor que producía en los intestinos un chicle cargado de microbios.

El objetivo se consiguió con creces. La niña se sintió aludida, aunque la protagonista fue otra alumna, y se puso a llorar. Dijo que le dolía la tripa y le tuvieron que dar una manzanilla. Nadie de la clase supo la verdadera razón de su llanto, excepto la tutora que indirectamente la conocía a través de la madre y que no quiso tratar el tema directamente con la niña por evitar que se sintiera avergonzada. Según la madre, la niña acabó muy arrepentida.

El juego dramático, por tanto, es válido para enderezar también conductas inapropiadas. De hecho, esta vez la dramatización de un hecho ficticio tuvo más efecto que el que posiblemente habrían tenido riñas y sermones.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

Educación para la salud.- Hábitos de higiene en la elaboración y consumo de alimentos.

Educación del consumidor.- Reflexión sobre la oferta de alimentos que nos ofrece la publicidad. La necesidad de una dieta sana y equilibrada.

Educación moral y cívica.- Respeto hacia los demás en la mesa, en las tiendas, etc.

Educación para la paz y la solidaridad.- Valoración de los trabajos de los profesionales de la alimentación. Solidaridad y ayuda a las personas que carecen de la alimentación necesaria.

PROGRAMACIÓN DE CONOCIMIENTO DEL MEDIO - UNIDAD DIDÁCTICA 5: LA FAMILIA, LA NAVIDAD

OBJETIVOS DIDÁCTICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Conocer las relaciones de parentesco. • Conocer los nombres de las dependencias de la casa y su utilidad. • Respetar a las personas de la familia y prestarles ayuda, especialmente a las más necesitados. • Conocer las fiestas navideñas como las más importantes del invierno y conocer su significado. • Relacionar el frío, la nieve, el hielo la lluvia, los vestidos de abrigo... con el invierno. • Respetar a las personas de igual o diferente edad y sexo. • Aprender a utilizar el diálogo en la solución de conflictos. 		<ul style="list-style-type: none"> • Aporta información sobre el parentesco de las personas que forman la familia. • Sabe construir un sencillo árbol genealógico. • Participa en las tareas familiares asumiendo los derechos y deberes que corresponden a cada uno. • Describe las dependencias de la casa, los muebles y enseres. • Participa en las tradiciones navideñas de la familia. • Cuenta con los conocimientos previos ante un problema o una experiencia nueva. • Reconoce los estados físicos del agua. • Participa en la invención de cuentos o historias navideñas.
CONTENIDOS		
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<ul style="list-style-type: none"> • El agua y sus propiedades. • Comportamiento del agua ante el calor. • La familia y sus componentes. • La vida en sociedad: <ul style="list-style-type: none"> · Organización y convivencia familiar. · Los conflictos y su solución. · La importancia del diálogo para la paz. • El respeto a hacia las necesidades de los demás. • La comunidad familiar, formas de organizar el trabajo, la convivencia, la ayuda a los familiares dependientes. • La casa y sus dependencias. • La Navidad y el invierno. 	<ul style="list-style-type: none"> • Exploración del agua en estado sólido. • Dramatización de los conflictos familiares y de su solución. Importancia del diálogo. • Observación de las diferencias familiares por sexo, edad, responsabilidad. • Los diferentes roles en la familia. • La Navidad y las tradiciones familiares. • Los adornos de la Navidad. • Los villancicos y las tradiciones culturales españolas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Curiosidad por descubrir los cambios físicos del agua. • Participación responsable en el cumplimiento de las tareas del hogar. • Reconocimiento del valor colectivo del trabajo doméstico. • Aportación de las propias opiniones y respeto por las de los demás miembros de la familia. • Disponibilidad y colaboración. • Aportación de ideas y propuestas de actividades para las fiestas navideñas.

Uno de los principales contenidos de esta unidad didáctica tiene un carácter claramente social y familiar: las fiestas navideñas. Y es precisamente éste el que más motiva a los niños, no sólo a los que asisten a Religión, sino a los de la materia alternativa. Y es que el tema del Belén está cargado de curiosidades que interesan a todos, permitiéndonos abordar contenidos sociales y de conocimiento del medio físico y social (numerosos personajes de todos los niveles y oficios, de diferentes caracteres y costumbres, tradiciones, usos rurales y urbanos, animales, plantas, tipos de casas y de vida, de trabajos, utensilios, etc.).

En principio, se pensó en representar la historia de la Navidad sólo con los niños de Religión, pero todos quisieron participar en esta representación en lugar de en otras que se ofrecieron como alternativa. Consultados los padres de los que no frecuentaban el aula de Religión, estuvieron de acuerdo en que cada uno hiciera el papel que más le gustara. Fue algo sumamente atractivo para los niños. Todos querían experimentar todos los roles y así lo hicieron. La representación se hizo en el escenario para que asistieran los padres; con lo cual los niños tuvieron que habituarse a hablar en voz alta para que todos los entendieran, perdieron el miedo a hablar en público, empezaron a valorar las propias posibilidades de expresión, sintieron el placer de comunicar sus sentimientos y de convertir en propios los sentimientos de los personajes con los que se identificaban, aprendieron a distinguir la realidad de la ficción, a hablar de manera clara, a respetar el turno de la propia intervención y a atender en las intervenciones de los demás, conocieron canciones y villancicos de la tradición cultural española, se esforzaron por cantar en grupo y seguir las normas que imponen las actividades conjuntas.

En el área de Lengua se consiguieron resultados espectaculares, proporcionales a la motivación y entusiasmo que sentían por diferenciar a los personajes y llevar a cabo la dramatización de la historia así como por utilizar los medios más eficaces para representarla mejor. Igualmente, estuvieron muy interesados en la confección de los elementos escenográficos y en conocer los entresijos de cada acción... Todos se sentían artífices de la obra, del texto, de la puesta en escena, de la decoración del ambiente, etc.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

Educación del consumidor.- Las Navidades y los Reyes Magos. Reflexión sobre los mensajes publicitarios. Formación de un criterio propio. Idea del ahorro.

Educación para la igualdad de oportunidades en ambos sexos.- Reparto de las tareas domésticas, pero no en función del sexo, sino del bienestar de la comunidad familiar.

PROGRAMACIÓN DE CONOCIMIENTO DEL MEDIO - UNIDAD DIDÁCTICA 6: LOS ANIMALES DOMÉSTICOS

OBJETIVOS DIDÁCTICOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
<ul style="list-style-type: none"> • Conocer el nombre de los animales domésticos más comunes. • Saber lo que comen, cómo nacen, los sonidos que emiten, las conductas que tienen... • Conocer las aportaciones de los animales domésticos al hombre. • Clasificar a los animales domésticos, atendiendo a su aspecto, a su forma de vida, a la forma de su nacimiento. • Estudiar las diferentes necesidades de los animales domésticos. • Conocer los distintos comportamientos de los diferentes animales domésticos. • Buscar información en libros, periódicos, etc., sobre los animales domésticos más conocidos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observa a los animales domésticos directamente o a través de fotografías, diapositivas, filmas... • Observa y explora algunos productos alimenticios procedentes de animales domésticos: queso, jamón... • Describe algunos animales domésticos. • Describe algunas de sus costumbres. • Clasifica a los animales domésticos por su alimentación, por su modo de nacer, por sus características físicas, número de patas, tipo de piel... • Cuida y limpia a los animales de compañía. 	
CONTENIDOS		
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<ul style="list-style-type: none"> • Los animales como seres vivos. • Forma de vida de los diferentes animales domésticos. • Relaciones alimenticias entre algunos animales domésticos y las plantas. • Importancia de los animales domésticos para las personas. • Las voces de los animales domésticos. • Productos derivados de los animales domésticos: huevos, leche, lana. • Defensas de los animales domésticos ante el calor y el frío: plumas, pelo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observación del cuerpo de los animales domésticos. • Cuidado y respeto por ellos. • Recogida de información de diferentes medios: periódicos, libros, vídeos, conversaciones con amigos mayores y familiares... • Clasificación de los animales domésticos atendiendo a diferentes criterios: alimentación, físico, modo de nacimiento. • Exploración de productos y alimentos procedentes de animales domésticos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interés por conocer el mundo de los animales domésticos. • Respeto por y cuidado de los animales de compañía. • Responsabilidad en el trato de los animales domésticos. • Rechazo a la falta de atención y cuidado hacia los animales. • Admiración por las posibilidades de los animales y la fidelidad de algunos de ellos. • Gusto por escuchar historias y anécdotas sobre las conductas de los animales. • Gusto por leer libros de animales y por observar sus fotos.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

Educación moral y cívica.- Toma de conciencia de la responsabilidad ante las necesidades de los animales.

Educación ambiental.- Valoración de los animales como seres vivos y por su importancia en la vida de las personas.

Educación del consumidor.- Investigación sobre lo que los animales domésticos pueden aportar al hombre: alimentación, vestido, compañía.

PROGRAMACIÓN DE CONOCIMIENTO DEL MEDIO - UNIDAD DIDÁCTICA 7: LOS ANIMALES SALVAJES

OBJETIVOS DIDÁCTICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Conocer los nombres de los animales salvajes. • Cuidar el medio ambiente. Diferenciar los animales salvajes y los domésticos. • Buscar información concreta de un animal. • Conocer diferentes lugares donde viven los animales salvajes. • Seguir los pasos necesarios para la construcción de animales salvajes y domésticos con diferentes materiales. 		<ul style="list-style-type: none"> • Recoge información a partir de diversos canales y la comenta. • Observa las características de algunos animales y registra los datos en tablas de doble entrada. • Compara y clasifica animales estableciendo semejanzas y diferencias. • Valora el cuidado del medio ambiente como algo necesario para la vida de los animales. • Compone animales siguiendo diversas técnicas. • Reconoce animales salvajes a través de fotografías.
CONTENIDOS		
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<ul style="list-style-type: none"> • Los animales salvajes. • Sus diferentes tipos de alimentación. • Diferentes entornos en que viven. • El cuerpo de los animales: plumas, pelo, escamas y concha. • Animales ovíparos. • Animales vivíparos. • Los incendios y el paisaje. • Los bomberos y los guardias forestales. 	<ul style="list-style-type: none"> • El cuerpo de los animales. • Registro de datos provenientes de observaciones y de investigaciones de libros, encuestas, etc. • Comparación y clasificación de animales atendiendo a distintos criterios. • Los desastres del fuego y de la caza abusiva. • El trabajo de los bomberos y de los guardias forestales. • Los sanatorios de animales. • La deforestación y sus peligros para el planeta. 	<ul style="list-style-type: none"> • Respeto por las especies animales y vegetales. • Cuidado del medio ambiente. • Sensibilidad activa por el paisaje. • Interés por las características de los animales salvajes. • Valoración de la libertad en que viven los animales salvajes. • Valoración del trabajo de los bomberos, de los guardias forestales y de los hospitales de animales.

Tanto la unidad sobre los animales domésticos, como la de los animales salvajes, despiertan en el alumnado un fuerte interés. Las dos están tratadas desde la programación de Conocimiento del Medio, pero ambas tienen una fuerte repercusión en el ámbito lingüístico que entre otras cosas se manifiesta en la gran cantidad de producciones realizadas, las obritas: **Viva Fido** y **Los cazadores cazados**, son dos ejemplos.

Mediante estas dos historias inventadas antes y dramatizadas después, los niños no tienen apenas dificultad en hacerse con los contenidos propios de cada una de las dos unidades sobre los animales: la realidad física de unos y otros, los tipos de vida, las diferencias, la alimentación, el medio en que viven... Igualmente se despiertan en ellos las actitudes de respeto y solidaridad hacia los animales, el sentimiento de admiración, el deseo de cuidar la naturaleza y de ayudar a la conservación de los seres que la integran. Al final de estas dos obritas, los niños y niñas se sienten satisfechos por el triunfo de Fido y por el fracaso de los cazadores cazados.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

Educación ambiental.- Interés, observación y reflexión sobre los animales y sobre la necesidad de conservar la Naturaleza y la calidad de vida en el planeta.

Educación moral y cívica.- Reflexión sobre las causas y efectos de los incendios y sobre la necesidad de cuidar a algunos animales en extinción.

Educación para la paz y la solidaridad.- Conocimiento de la existencia de algunas organizaciones vinculadas al cuidado de la Naturaleza.

PROGRAMACIÓN DE CONOCIMIENTO DEL MEDIO - UNIDAD DIDÁCTICA 8: LAS FIESTAS

OBJETIVOS DIDÁCTICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Conocer el nombre de su localidad y de su barrio. • Identificar algunas partes del barrio: calles, plazas, jardines, mercado, tiendas, colegios, iglesias... • Interesarse por las costumbres y tradiciones del barrio. • Participar en las fiestas con interés y alegría. • Conocer las principales fiestas de celebración general y las propias del barrio en que se vive. 		<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce las características propias de la localidad y del barrio. • Conoce el nombre de otros barrios. • Participa en las actividades de grupo respetando las normas y realizando las tareas con responsabilidad. • Observa y describe los disfraces típicos de Madrid, las costumbres del propio barrio y sus fiestas locales. • Cuenta las propias experiencias sobre las fiestas locales o generales.
CONTENIDOS		
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<ul style="list-style-type: none"> • Madrid y el distrito de Chamartín de la Rosa. • Plazas, calles, iglesias, edificios y jardines más importantes de Madrid. • Sus fiestas, cuándo se celebran y en honor a quién. • Los disfraces tradicionales de la chulapa y el chulapo. • Edificios importantes del barrio de Chamartín. 	<ul style="list-style-type: none"> • Localización de diferentes partes del barrio a través de fotos y dibujos. • Interés por conocer la ciudad de Madrid y el barrio de Chamartín. • Análisis de comportamientos adecuados e inadecuados en las fiestas. • Colaboración de todos respecto a las normas. • Conversación sobre las fiestas y cómo se celebran. • Salida por el barrio para ver los adornos en los días de las fiestas tradicionales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interés por participar en las fiestas. • Curiosidad por conocer las características más importantes de la ciudad y del barrio. • Respeto por las normas de convivencia. • Disfrute con los juegos de disfraces.

En la unidad didáctica sobre las fiestas se decidió trabajar un taller de poesía sobre el comportamiento de la letra Ñ y que la dramatización se hiciera a partir de un texto en verso sobre la actuación de payasos y de niños más o menos irresponsables que tenían que soportar las consecuencias de sus conductas inapropiadas.

Son las únicas dramatizaciones en verso que se han realizado durante el curso. Pero los niños probaron un placer especial al recitarlas ya que contenían una musicalidad diferente a la de la prosa. Se dieron cuenta que los textos eran más pegadizos, pero que no tenían la facilidad de la expresión libre que ya encontraban en la creación espontánea y normal de historias no versificadas, y que tenían que preocuparse por el ritmo y por encontrar palabras que "pegaran", es decir, que rimaran.

De todas formas, tanto el argumento festivo como la nueva forma de expresarse, les interesó bastante y se consiguieron resultados alegres y divertidos, válidos para el juego dramático y para la consecución de los objetivos sobre el tema de las fiestas. Resultaron muy fáciles de dramatizar **Los payasos Pato Payo y Pito Pillo** y el niño **Pinta Pinto**. Con la de los payasos se trata de modo práctico el tema festivo y con la de Pinta Pinto se hace burla de manera graciosa de la conducta irregular de un niño.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

Educación moral y cívica.- Comportamiento en los acontecimientos de la ciudad, de la familia y de los grupos del colegio o de fuera de él. La pertenencia a un grupo social y el sentimiento de unidad.

Educación del consumidor.- El consumo y su relación con las fiestas. Los objetos de consumo: alimentos, vestido, disfraces... Utilización de materiales de desecho.

Educación para la paz y la solidaridad.- La alegría colectiva, la ayuda. Los comportamientos no adecuados: las peleas y los conflictos. Compartir con los demás.

PROGRAMACIÓN DE CONOCIMIENTO DEL MEDIO - UNIDAD DIDÁCTICA 9: LA CALLE

OBJETIVOS DIDÁCTICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Conocer el nombre de la propia calle. • Distinguir entre calle, calzada y acera. • Reconocer y utilizar las papeleras, los buzones, los contenedores de vidrio, de pilas, de papel... • Cuidar la calle como algo que es de todos. • Respetar a los vecinos y a las personas que trabajan en la calle para mantenerla limpia, confortable y segura. • Buscar información sobre la calle en que se vive. 		<ul style="list-style-type: none"> • Identifica la dirección de la propia vivienda. • Valora la utilidad de las señales de tráfico. • Muestra interés por mantener la calle limpia. • Obtiene información sobre las tiendas. • Reconoce las partes de la calle y los objetos que hay en ella. • Aporta información de algún edificio importante del barrio. • Se interesa por las cosas de la calle que no están a la vista y que son imprescindibles para la vida de la comunidad.
CONTENIDOS		
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<ul style="list-style-type: none"> • Elementos que configuran la calle. • Los comercios, los hospitales, los colegios y edificios importantes. • Las normas de tráfico dirigidas al peatón y a los conductores de vehículos. • Las personas que trabajan en la calle. • La calle como lugar de todos. • La calle por dentro. 	<ul style="list-style-type: none"> • Descripción de calles con todos sus elementos. • Comparación de calles. • El nombre de las calles. • El cuidado de las calles. • Elaboración de un libro sobre la calle. • Análisis y comparación de las señales de tráfico. • La calle por debajo: reflexión, observación e información. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gusto por pasar un rato agradable con los vecinos y amigos en la calle. • Respeto por la calle y los objetos que hay en ella. • Respeto por las normas de circulación vial. • Gusto por conservar la calle limpia y agradable. • Gusto por participar en las actividades lúdicas que se organizan en la calle. • Interés por crear obritas dramáticas con los conocimientos adquiridos en este tema.

El tema de la calle conduce a los niños a la curiosidad por conocer todos los elementos que la integran, tanto por fuera, lo que se ve, como por lo que está escondido a la vista de todos y cuyos intrínquilis sólo conocen aquellos profesionales que realizan trabajos relativos a las conducciones del agua potable, a las de las aguas pluviales y residuales, etc.

El tema despertó gran interés y los niños mostraron más conocimientos previos sobre los elementos visibles de la calle que sobre los de la calle por dentro. Sin embargo, se motivaron más por el misterio que podrían encontrar en la calle por dentro, es decir, por conocer los elementos que están por debajo de la calle que pisamos.

Enseguida buscaron alguna información e inventaron **La aventura por las alcantarillas de mi barrio**. No es muy afortunada en cuanto a contenidos, pero despertó el interés y se divirtieron pensando lo que podían hacer por los túneles subterráneos. Aprendieron vocabulario y construyeron frases sobre las experiencias de cada uno y sobre los contenidos relativos a la calle.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

Educación moral y cívica.- Objetos, servicios, y personas que trabajan en la calle.

Educación para la paz y la solidaridad.- Respeto por los espacios y objetos públicos que son patrimonio de todos. Respeto y colaboración con las personas que trabajan en la calle.

Educación vial.- Las señales de tráfico y su significado. Elaboración de señales de tráfico.

PROGRAMACIÓN DE CONOCIMIENTO DEL MEDIO - UNIDAD DIDÁCTICA 10: LOS OFICIOS

OBJETIVOS DIDÁCTICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Conocer el nombre de diferentes oficios y profesiones y relacionar unos con otros. • Clasificar oficios atendiendo a diferentes criterios: fabrican, ayudan, elaboran alimentos, limpian, construyen... • Investigar sobre determinados tipos de máquinas y atribuirlos a los oficios correspondientes. • Valorar la importancia de las máquinas en el trabajo. • Reflexionar sobre el trabajo realizado en las distintas profesiones. 		<ul style="list-style-type: none"> • Ordena secuencias temporales de elaboración de productos. • Relaciona máquinas y herramientas con diferentes profesiones y trabajos. • Asocia diferentes profesiones con su función. • Recoge información sobre las profesiones de los padres. • Respeta todas las profesiones valorando su importancia y necesidad en la sociedad. • Muestra preferencia por alguna profesión de cara al futuro.
CONTENIDOS		
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<ul style="list-style-type: none"> • Trabajos y profesiones. • Relación de unos oficios con otros. • Los oficios y su utilidad en la sociedad. • Los trabajos y las profesiones en el entorno más cercano. • El trabajo doméstico. • Máquinas y aparatos más conocidos. • Utilidad de máquinas y herramientas como ayuda al trabajo. • Necesidad de la energía eléctrica para el funcionamiento de algunas máquinas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Realización de alguna encuesta para recoger datos sobre los diferentes oficios. • Investigación sobre el trabajo de los padres. • Consulta de libros sobre diferentes profesiones y su utilidad pública. • Críticas a las diferencias laborales debidas al sexo. • Asociación de máquinas y herramientas con los diferentes profesiones. • Observación de diferentes herramientas y máquinas. • Energía utilizada en el funcionamiento de máquinas y aparatos. • Elaboración o utilización de algún aparato relacionado con algún trabajo: aspiradora, lavadora... 	<ul style="list-style-type: none"> • Valoración de los distintos trabajos y profesiones y su función en la sociedad. • Rechazo por las discriminaciones laborales ligadas al sexo. • Valoración de la importancia de la tecnología para mejorar el trabajo y la calidad de vida. • Curiosidad por los aparatos y las máquinas. • Valoración de las habilidades humanas en el manejo de aparatos y máquina. • Interés por escenificar alguna historieta sobre un trabajo interesante para los niños y útil para la sociedad pública.

El tema de los oficios siempre interesa a los pequeños que muestran enseguida sus preferencias por alguna profesión. Entre las más llamativas están las de bombero/a, policía, conductor/a, presentador/a, piloto, periodista...

En el caso que nos ocupa son los bomberos los que tienen el protagonismo. A través del juego dramático **Bomberos**, los niños encuentran el pretexto para reflexionar sobre ésta y sobre otras profesiones, la necesidad y la utilidad de las mismas, el riesgo que corren algunos profesionales relacionados con la seguridad pública y el bienestar de la comunidad como los bomberos, los policías, los guardias de tráfico, los médicos, los albañiles, los periodistas, los investigadores...

El hecho de convertirse los mismos niños en protagonistas aumenta la motivación y las ganas de reír inventando conductas exageradas para resaltar la intervención de un tipo concreto de trabajadores: los bomberos.

Con esta dramatización se aprende abordar el trabajo de los bomberos y se admira una profesión tan útil como arriesgada.

El aprendizaje de los contenidos lingüísticos va paralelo, como siempre, al de la adquisición de los de Conocimiento del Medio.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

Educación moral cívica y para la paz y para la igualdad de oportunidades de ambos sexos.- Funciones de los distintos trabajos. Valoración de todas las profesiones y rechazo de prejuicios sexistas. Respeto por el trabajo de hombres y mujeres. La preparación para el trabajo.

Educación para la salud y educación del consumidor.- Influencia del desarrollo tecnológico en la mejora de las condiciones de trabajo y de la calidad de vida. Cuidado en el uso de herramientas y aparatos.

PROGRAMACIÓN DE CONOCIMIENTO DEL MEDIO - UNIDAD DIDÁCTICA 11: MEDIOS DE COMUNICACIÓN SOCIAL

OBJETIVOS DIDÁCTICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer la utilidad de los medios de comunicación: cartas, teléfono, telegramas, televisión, radio, periódico. • Establecer semejanzas y diferencias entre unos y otros. • Descubrir el engaño que pueden tener los anuncios. • Identificar los anuncios en los diferentes medios. • Seleccionar los programas de televisión y valorarlos críticamente. • Reconocer los trabajos relacionados con algunos medios de comunicación. 		<ul style="list-style-type: none"> • Identifica los nombre y los tipos de medios de comunicación. • Recoge información sobre los medios de comunicación. • Participa en actividades de grupo respetando las normas de funcionamiento y valorando las aportaciones de los compañeros. • Realiza una encuesta y recoger los datos propios y los de los compañeros en una gráfica sencilla. • Muestra un propio criterio sobre los anuncios de juguetes u otros productos dirigidos a los niños.
CONTENIDOS		
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<ul style="list-style-type: none"> • Algunas profesiones relacionadas con los medios de comunicación. • Medios de comunicación de masas: radio, T.V., prensa. • Medios de comunicación interpersonal: carta, teléfono, telegrama. • La información en las sociedades antiguas. • El trabajo de periodista, de presentador, de locutor de radio... 	<ul style="list-style-type: none"> • Profesiones relacionadas con los medios de comunicación. • Manejo de aparatos sencillos de comunicación: teléfono, cámara fotográfica, grabadora de voz, magnetófono, proyector... • Iniciación de análisis crítico de los mensajes publicitarios. • Creación de publicidad de diferentes productos. • Análisis de mensajes publicitarios • Análisis de comportamientos frente a la T.V. • La información en las sociedades antiguas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Valoración de los distintos trabajos y profesiones relacionadas con los medios de comunicación. • Actitud crítica ante la información de diferentes medios de comunicación. • Valoración de los medios de comunicación y de su importancia en la sociedad. • Admiración por los medios de comunicación social.

Esta unidad didáctica guarda estrecha relación con la anterior, sobre las profesiones. Al igual que en aquella, los niños se animan a conocer a través de la representación la profesión de presentador o presentadora de televisión, valorando la seriedad y la veracidad de la información y poniendo de manifiesto los peligros de la mentira.

Una vez más el juego dramático es el medio del que se sirven para experimentar.

No sólo eso, sino que mediante este juego conocen costumbres de otros países como Marruecos, Lituania, Ecuador... o incluso Vietnam, aunque el vietnamita dibuja algunas escenas de las noticias que tiene de su país, pero esta vez opta por no protagonizar ningún papel en la obra dramática de las presentadoras más "guay"...

Hay que valorar la oportunidad que ofrece el juego dramático de conocer y participar de la cultura de otros pueblos. En este caso, han conocido costumbres marroquíes sobre la tradición de las bodas, una canción lituana sobre la televisión, algunas prácticas de los indios de Ecuador y unas noticias sobre monstruos y dragones de la tradición cultural vietnamita.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

Educación del consumidor. Educación moral y cívica. Educación para la igualdad de oportunidades.- Relación entre los medios. Lectura de mensajes publicitarios. La lectura de mensajes ocultos, aprovechando la aparición de personajes famosos. Análisis de los anuncios de juguetes. Los productos anunciados por artistas para convencer.

PROGRAMACIÓN DE CONOCIMIENTO DEL MEDIO - UNIDAD DIDÁCTICA 12: EL AGUA, EL SOL Y LA VIDA

OBJETIVOS DIDÁCTICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Conocer la importancia del sol y del agua para la vida de los animales, de las plantas y de las personas. • Describir los lugares donde se encuentra el agua. • Valorar la importancia de no malgastar el agua, sobre todo en épocas de sequía. • Interesarse por los experimentos con agua respondiendo a preguntas sencillas. • Localizar en libros e imágenes información sobre el agua. • Reconocer la importancia del agua en la vida humana. • Conocer los efectos del clima en la naturaleza y las características de la primavera. 		<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce la importancia del sol y del agua para la vida. • Reconoce qué plantas necesitan más agua y cuáles menos. • Identifica lugares donde podemos encontrar agua. • Identifica lugares creados por el hombre donde hay agua. • Utiliza estrategias de protección del sol. • Utiliza estrategias de ahorro de agua. • Describe actividades para las que sea necesario el uso de agua. • Describe las características de la primavera y el despertar de la naturaleza.
CONTENIDOS		
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<ul style="list-style-type: none"> • El hombre y la mujer como seres vivos. • El agua y el sol en la salud humana. • El agua y la higiene. • Forma, color, sabor, olor del agua. • El agua en el paisaje: lluvia, granizo, nieve, ríos, lagos, mares. • Los animales y las plantas como seres vivos. • Dependencia del agua de animales y plantas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Recogida de información sobre el cuidado personal ante el sol. • Descripción de hábitos higiénicos importantes para la salud. • Observación de ríos y lagos mediante fotos. • Comparación de paisajes. • Realización de experiencias con agua. • Semejanzas y diferencias sobre distintos tipos de agua. • Realización de experiencias sencillas con plantas para ver la necesidad que tienen de agua y de sol. 	<ul style="list-style-type: none"> • Adopción de hábitos de higiene para prevenir enfermedades. • Sensibilidad y respeto por la conservación del paisaje. • Valoración del agua como bien precioso y escaso. • Valoración del uso responsable del agua. • Interés por conocer las características y necesidades de los seres vivos. • Responsabilidad en el cuidado de plantas y animales. • Admiración por la naturaleza y por las características de la primavera.

Esta unidad está conceptualmente vinculada a la Unidad 14, que trata de la huerta y de los productos de la misma.

Tanto en una como en otra los niños inventan sendas obras dramáticas para fijar conceptos de manera amena y divertida: **La florecilla incolora**, en la Unidad 12, y **El tío Cascarrabias**, en la Unidad 14.

En la primera, se insiste en los efectos de los cambios climáticos y debido a ellos en el resurgir de la Naturaleza en la primavera, se conocen los diferentes estados en que puede encontrarse el agua en la naturaleza: en forma de nieve, de rocío y de lluvia. Se comprende su necesidad para el desarrollo de las plantas, así como la acción del sol sobre las mismas y la de los demás fenómenos atmosféricos.

En la segunda, se acometen los contenidos sobre los productos de la huerta, su necesidad para la salud y para la vida humana y de manera divertida se entiende la reacción del **Tío Cascarrabias**, al comprobar que esos productos le faltaban en su huerta.

Lingüísticamente ambas unidades ofrecen un amplio abanico de posibilidades de dramatizaciones tanto en el campo de los conocimientos como en el lingüístico: vocabulario y sintaxis, diálogos, entonaciones de la voz, preguntas y respuestas...

CONTENIDOS TRANSVERSALES

Educación ambiental.- Relación vital entre el sol, el agua y la vida. Responsabilidad en la conservación del medio y en el uso del agua.

Educación para la salud. Educación del consumidor.- Peligro de las enfermedades producidas por largas exposiciones al sol. Utilización responsable del agua en el hogar.

PROGRAMACIÓN DE CONOCIMIENTO DEL MEDIO - UNIDAD DIDÁCTICA 13: DÍA DEL LIBRO - DÍA DE CERVANTES

OBJETIVOS DIDÁCTICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Escuchar y entender textos orales y escritos adaptados a su edad. • Pronunciar correctamente los fonemas /r/, /rr/, /ll/. • Entusiasmarse con los libros y despertar la curiosidad por sus secretos y su diversión. • Conocer algunos textos de nuestra tradición literaria y cultural. • Adquirir nociones sobre nuestro principal novelista, Miguel de Cervantes. • Adquirir nociones sobre nuestra principal novela, Don Quijote de la Mancha. • Conocer las normas para participar en una conversación. • Aprender a escribir las grafías mayúsculas y minúsculas de cualquier fonema. • Conocer por distintos medios la obra de D. Miguel de Cervantes, adquirir nociones sobre las regiones españolas, particularmente las de La Mancha. 		<ul style="list-style-type: none"> • Aplica en la construcción de frases el vocabulario básico de la unidad didáctica. • Practica las normas de participación en la conversación. • Expone el significado de una narración. • Señala frases en un proceso narrativo oral o escrito. • Pronuncia correctamente los fonemas en estudio. • Escribe cuentos e historietas usando la puntuación adecuada al final de cada discurso. • Escucha la narración de algunas escenas del texto cervantino y explica su significado literal. • Confecciona el Libro Gigante sobre Don Quijote. • Adapta, dramatiza y representa las escenas de El Quijote narradas y escuchadas.
CONTENIDOS		
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<ul style="list-style-type: none"> • Vocabulario básico de la unidad didáctica. • Contenido y significado de cuentos e historietas dramatizadas. • Pequeñas composiciones sobre las escenas narradas y comentadas de El Quijote. • Correspondencia entre los fonemas /r/, /rr/, /ll/ y sus grafemas. • Discriminación entre /n/, /ñ/, /ll/ y /ch/. • Utilización de mayúsculas después de punto. • La mayúscula inicial y el punto final. 	<ul style="list-style-type: none"> • Escuchar y repetir textos orales de nuestra tradición literaria y cultural adaptados a la edad. • Pronunciación de palabras con los fonemas estudiados. • Memorización de un poema. • Creación de rimas sobre Don Quijote y Sancho. • Colocación correcta del punto y de las mayúsculas. • Seguimiento mímico en las dramatizaciones. • Gran representación de las escenas de El Quijote tratadas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Actitud de escucha en las narraciones. • Respeto por el turno de palabra y atención a lo que el otro dice o representa. • Actitud de acogida a las aportaciones e iniciativas de los demás. • Colaboración y entusiasmo por el trabajo en común. • Participación activa y aportación personal en las adaptaciones, dramatizaciones y representaciones de las escenas de El Quijote narradas.

La Semana de Cervantes y el Día del Libro han ofrecido la posibilidad de introducir una unidad especial dedicada totalmente al lenguaje, a sus posibilidades comunicativas y expresivas, a la lectura de *El Quijote* adaptada a la edad del alumnado, a la producción de obras lingüísticas y a la experimentación literaria teniendo en cuenta los años de los escolares.

La lectura de *El Quijote* les ha permitido conocer algunos de sus pasajes y anécdotas y disfrutar de las mil peripecias y ocurrencias de su protagonista.

Se han leído numerosas escenas y se han dramatizado y escenificado las más conocidas y las que más posibilidades tenían de representación dramática.

Algo muy importante ha sido el incremento de la afición a los libros y a la lectura.

Los textos de *El Quijote*, comprados para la ocasión, se han leído una y otra vez y los mismos niños han elegido las escenas que querían dramatizar y representar.

La dramatización de las escenas de *El Quijote* ha sido sin duda lo que más ha motivado a los niños en todo el curso, lo que más les ha implicado y lo que han vivido con más intensidad. Se han esforzado por imaginar los diálogos entre Don Quijote y Sancho, han inventado conversaciones entre los personajes, han sabido interpretar, a pesar de su edad, la ironía del autor y el contraste entre los puntos de vista del caballero y del escudero.

Se han escrito con mucha dificultad las soluciones dramáticas a las que llegaban después de ensayar las muchas que se les ocurrían, ya que cada vez cambiaban vocabulario, maneras de decir, expresiones graciosas, gestos simpáticos, etc.

El resultado ha sido la obra que se acompaña, la cual ha servido de mero guión, porque se sabían tan bien el argumento, que cada vez lo repetían de manera diferente, pero siempre de forma creativa y divertida. La obra se representó para todo el colegio en varias sesiones, quedando de manifiesto la validez del juego dramático para la consecución de cualquier objetivo y el aprendizaje de cualquier contenido.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

Educación moral y cívica.- Rechazo de la mentira y actitud de confianza en los adultos y compañeros con quienes conviven.

Educación ambiental.- Representación de los paisajes de las escenas quijotescas y adquisición de interés hacia los diferentes aspectos de la geografía española.

PROGRAMACIÓN DE CONOCIMIENTO DEL MEDIO - UNIDAD DIDÁCTICA 14: LA HUERTA

OBJETIVOS DIDÁCTICOS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN
<ul style="list-style-type: none"> • Conocer los árboles y sus diferentes partes: raíz, tronco, hojas, flores y frutos. • Conocer la importancia de la huerta y las hortalizas. • Identificar trabajos relacionados con el campo y la huerta. • Conocer las características de los frutos por dentro y por fuera. • Valorar la importancia de las plantas para el hombre. • Reconocer la procedencia de algunos productos alimenticios. 		<ul style="list-style-type: none"> • Recoge información sobre las características observables de los frutos y otras partes de las plantas. • Identifica las plantas del entorno cercano. • Participa en actividades de grupo respetando las normas de funcionamiento. • Conoce los usos que hacemos con los recursos procedentes de las plantas.
CONTENIDOS		
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<ul style="list-style-type: none"> • Los árboles: raíz tronco, hojas, flores y frutos. • La huerta y las hortalizas • Productos procedentes de las plantas. • Las profesiones relacionadas con el campo y el cuidado de la huerta. 	<ul style="list-style-type: none"> • Observación de los frutos y otras partes de las plantas. • Realización de dibujos de las diferentes partes de las plantas. • Identificación de diferentes profesiones relacionadas con las plantas. • Establecimiento de la utilidad de diferentes trabajos relacionados con la huerta. 	<ul style="list-style-type: none"> • Interés por la conservación y estudio de los seres vivos. • Respeto por las plantas. • Responsabilidad en el cuidado de las plantas. • Sensibilidad y precisión en la observación sistemática de las plantas. • Valoración de las actividades y trabajos relacionados con la huerta.

CONTENIDOS TRANSVERSALES

Educación ambiental.- Profundización en el conocimiento de las plantas, sus tipos y partes.

Las plantas cultivadas por el hombre y las plantas silvestres. Responsabilidad en el cuidado de las plantas. Fomento de actitudes personales de respeto y cuidado hacia las mismas.

Educación para la salud. Educación del consumidor.- Concienciación sobre la utilidad de las plantas para la vida humana. Estudio de sus funciones e influencia en la composición de una dieta equilibrada.

3. Conclusiones generales

Nos satisface haber podido plasmar por escrito unas experiencias didácticas que creemos pueden ser útiles a otros compañeros y compañeras empeñados en sacar de los niños el potencial de gracia, de bondad y de creatividad que encierran. Las experiencias sobre juego dramático las hemos realizado en todos los niveles educativos, desde tres años a Bachillerato, y siempre con sorprendentes resultados en todos los ámbitos curriculares, sin excepción. En este trabajo, sólo reflejamos algunas de ellas, relativas a Educación Infantil y a Educación Primaria. Lo justificamos porque son estos niveles con los que hemos trabajado últimamente en España y en Marruecos y porque a ellos pertenecen los materiales producidos por los alumnos en lengua española.

Debemos aclarar que, a lo largo de nuestra vida profesional como docentes, hemos notado en los compañeros cierto temor a la hora de adoptar este tipo de práctica educativa. Piensan que se pierde tiempo, que sería como preparar artistas o estrellas, que impide finalizar los programas, que supone discontinuidad o inseguridad didáctica, que uno no se centra en las propuestas curriculares, que se necesitan materiales especiales, que plantea un cierto ajeteo para los profesores, etc., etc., etc.

Todo es hasta empezar y sólo adoptándolo y practicándolo se comprende que esos obstáculos no son tales. Los objetivos educativos no cambian un ápice, son siempre los mismos, están marcados por ley. El juego dramático lo que hace es evidenciarlos y ofrecer alternativas para propiciar de manera práctica y definitiva la consecución de los mismos.

Creemos que, tal vez, se podría aceptar que los objetivos de la educación llegaran a "obsesionarnos". En definitiva, son lo más importante y es lo que nos mueve y nos guía en nuestro trabajo diario. Lo que no nos parece aceptable es que nos obsesionemos con los métodos y procedimientos para conseguirlos. El miedo al cambio a veces nos impide emprender caminos y procedimientos que percibimos con claridad como más adecuados y de mayor eficacia que los practicados habitualmente.

Con el juego dramático, no sólo no se pierde tiempo, sino que se finalizan los programas en tiempo récord, porque, al globalizar la enseñanza, todas las áreas se llevan adelante paralelamente, siendo siempre susceptibles de un trato más o menos intenso, según los problemas o necesidades de cada discente.

En cuanto a la continuidad didáctica, se pueden seguir perfectamente las programaciones de todas las unidades didácticas sin excepción y seguir sin dificultad alguna la temporalización establecida. Lo que aporta el juego dramático es que trata los temas de manera activa, vivencial, con un apego mayor a la realidad y, por tanto, ofre-

ce la posibilidad de conseguir un conocimiento más minucioso y más profundo de los mismos objetivos: No olvidemos que los niños de Educación Infantil y Educación Primaria no han llegado aún a la etapa de las operaciones abstractas... Y aun, aunque hubiesen llagado, el contacto directo con la realidad es siempre fuente de mayor conciencia sobre la misma. Además, la motivación en el juego dramático es de ordinario superior a la que ofrecen otros tratamientos más pasivos.

Otro valor del juego dramático frente a otros procedimientos es su espontaneidad, el desarrollo de la creatividad y la oportunidad que da a todos los componentes del grupo de aportar ideas, ofrecer soluciones a los problemas y de implicarse de lleno en la acción. No se trata de preparar estrellas ni de sobresalir, sino de que cada uno descubra sus posibilidades y las potencie con el trabajo individual y el del grupo.

A veces, en la práctica del juego dramático en el aula, podemos topar con dificultades de orden económico. Es cierto que si disponemos de una cámara de vídeo donde los niños puedan observar sus propias actuaciones para aprobar sus aciertos o para corregir sus errores, estaremos en mejores condiciones que si no la poseemos. Lo mismo podemos decir de la grabadora de voz, con la que se descubren fácilmente los errores de fonética, sintaxis, gramática. Sin embargo, estos materiales no son imprescindibles. Hay infinitas maneras de realizar la evaluación y la autoevaluación sin recurrir a medios sofisticados, medios como son la observación directa, la crítica constructiva de los demás, los tanteos comparativos para mejorar las expresiones, la anotación de los errores superados... resultan, sin duda, de gran utilidad. En cuanto a decorados, disfraces, etc., los mejores son los que preparan los mismos niños, los que improvisan o, incluso, los que no existen sino que se imaginan.

Podría ser que el juego dramático supusiera en la labor diaria del tutor mayor ajetreo del que implica la práctica de que todos los niños estén sentados y callados mientras tiramos de ficha para asegurar la disciplina y justificar que hemos cumplido con los programas. Es una actitud válida y respetable, pero aunque suponga mayor tranquilidad, creemos que no compensa si la comparamos con la del juego dramático.

En los últimos años de nuestra labor didáctica, hemos tenido la suerte de trabajar en equipo con unas compañeras que creían en la eficacia educativa de este instrumento didáctico: Purificación Jiménez, Milagros Borobia, M^a Isabel Lorente, Mercedes Villanueva, M^a Rosa Ramón, M^a Rosario Díez... Todas se han entusiasmado con las posibilidades de avance que ofrece para los alumnos mejor dotados y, por otro lado, de recuperación y motivación para los más reacios o que se quedan estancados en el camino. Basta la práctica para convencernos de que el juego dramático proporciona recursos inagotables.

Actualmente desarrollamos nuestro trabajo en el C.P. "Arquitecto Gaudí", de Madrid. Ya desde primeros de curso, pudimos comprobar (12 de octubre) que sin machacar a los niños con textos aprendidos de memoria, eran capaces de dramatizar toda la historia del descubrimiento de América de la manera más divertida y más eficaz a la hora de asimilar y retener conocimientos. Seguro que a esos niños no se les olvidan ni el hecho histórico ni los personajes que lo protagonizaron, las circunstancias del momento, las costumbres de la época, los nombres de los que intervinieron en la hazaña, los valores vividos, el conocimiento de otros pueblos y razas... Y todo de una manera placentera, sin agobios, sin nervios... Basta que los niños asimilen el contenido. Son ellos los que después dan forma a las expresiones de los sentimientos. El docente sólo interviene para corregir lo que en nuestra lengua se considera normativamente error. Sin embargo, creemos que se han de respetar, siempre que sea posible, desde un punto de vista lingüístico, las expresiones originales de los alumnos.

Es un placer encontrar equipos directivos y compañeros, como nos ocurre a nosotros en el centro "Arquitecto Gaudí", que se presten, que crean, que colaboren y se ilusionen con la creatividad de los niños y niñas y que tengan sobre ellos expectativas de futuro. Sin duda, esos estudiantes se ilusionarán con el aprendizaje, porque es un aprendizaje agradable, que les exige esfuerzo, pero les aporta también satisfacción, pues, se sienten valorados, protagonistas y autores de todos los textos.

4. Bibliografía consultada

- AA.VV. (1998): *La interculturalidad que viene*. Barcelona: Fundación Alfonso Comín / Icaria Antrazit.
- ÁLVAREZ-NÓVOA, C. (1995): *Dramatización. El teatro en el aula*. Barcelona: Octaedro.
- ANDRÉS TRIPERO, T. (de): "Desarrollo en la primera infancia (dos a siete años)". En: GONZÁLEZ, E.: *Psicología del ciclo vital*. Madrid: CCS.
- ANGOLOTI, C. (1990): *Cómics, títeres y teatro de sombras*. Madrid: Ed. La Torre.
- BERCEBAL, F. (1995): *Drama*. Ciudad Real: Ñaque.
- (1998): *Un taller de drama*. Ciudad Real: Ñaque.
- BERCEBAL, F.; PRADO, D. (de); LAFERRIÈRE (2000): *Sesiones de trabajo con los pedagogos*. Ciudad Real: Ñaque.
- BONT DAN (1990): *Teatro por y para niños*. Barcelona: Ediciones de Arte Leda.
- CAÑAS TORREGROSA, J. (2001): *¿Quieres que juguemos al teatro?* León: Everest.
- CARBALLO, C. (1995): *Teatro y dramatización*. Málaga: Aljibe.
- CERVANTES Y SAAVEDRA, M. (Edición de MARTÍN DE RIQUER (1994): *Don Quijote de la Mancha*. Barcelona: RBA Editores. (Edición cedida por Planeta).
- CERVERA, J. (1981): *Cómo practicar la dramatización*. Madrid: Cincel-Kapelusz.
- (1996): *Iniciación al teatro*. Madrid: Bruño.
- DANEQUIN, C. (1982): "Acquisition de la langue maternelle". En: GALISSON, R. (1982): *D' autres voies pour la didactique des langues étrangères*. Paris: Hatier.
- EINES, J. (1997): *Didáctica de la dramatización*. Barcelona: Gedisa.
- EINES, J. y MANTOVANI, A. (1980): *Teoría del juego dramático*. Madrid: MEC.
- FAURE, G. y LASCAR, S. (1981): *El juego dramático en la escuela*. Madrid: Cincel-Kapelusz.
- FRANZE, A. y MIJARES MOLINA, L. (1999): *Lengua y cultura de origen. Niños marroquíes en la escuela española*. Madrid: Edic. del Oriente y del Mediterráneo.
- GONZÁLEZ, E. y MORALES, J. (2000): "Desarrollo de la segunda infancia (siete a doce años)". En: GONZÁLEZ, E.: *Psicología del ciclo vital*. Madrid: Síntesis.
- JAKOBSON, R. (1981): *Lingüística y poética*. Madrid: Cátedra.
- (1991): *Fonaments del llenguatge*. Barcelona: Ampuries.
- JARA, J. (2000): *El clown, un navegante de las emociones*. Morón-Sevilla: Proexdra.
- KOLDOVIKA, G. (1996): *Explorando el match de la improvisación*. Ciudad Real: Ñaque.
- LAFERRIÈRE, G. (1997): *La pedagogía puesta en escena. El artista pedagogo*. Ciudad Real: Ñaque.
- (1997): *Prácticas recreativas. Enseñanza dinámica*. Ciudad Real: Ñaque.

- LICERAS, J. M. (1996): *La adquisición de las lenguas segundas y la Gramática Universal*. Madrid: Síntesis.
- MANNING, M. y GRANSTRON, B. (1999): *Mi primer libro de teatro*. Madrid: Everest.
- MANTOVANI, A. (1996): *El teatro: un juego más*. Morón-Sevilla: Proexdra.
- MARTINET, A. (1976): *La lingüística*. Barcelona: Anagrama. (2ª ed.).
- MONTÁVEZ, M. y ZEA, Mª J. (1998): *Expresión corporal. Propuestas para la acción*. Málaga: Edición de M.M. y M.J.Z.
- MONTFORT, M. y JUÁREZ, A. (1987): *El niño que habla*. Madrid: CEPE.
- MUÑOZ HIDALGO, M. (1998): *El teatro. Programación y ejercicios*. Madrid: Escuela Española.
- MUÑOZ HIDALGO, M. (1994): *El teatro en la escuela para maestros*. Madrid: Escuela Española.
- OÑATE, Mª P. (2000): "Desarrollo en la primera infancia (dos a siete años)". En: GONZÁLEZ, E.: *Psicología del ciclo vital*. Madrid: CCS.
- OÑATE, Mª P. y VALENCIA, M.D. (1988): *Balcón, guía didáctica*. Madrid: SM.
- PAPALIA, D. y WENDKOS, S. (1996): *Psicología del desarrollo de la infancia a la adolescencia*. Colombia: McGraw Hill. (5ª ed.).
- PIAGET, J. e INHELDER, B. (1973): *Psicología del niño*. Madrid: Morata.
- POULTER, C. (1996): *Jugar al juego*. Ciudad Real: Ñaque.
- PROPP, V. y MÉLÉTINSKI, E. (1987): *Morfología del cuento*. Madrid: Fundamentos. (7ª edición).
- RENAULT, N.; RENAULT, B.; VIALARET, C. (1994): *Dramatización infantil. Expresarse a través del teatro*. Madrid: Narcea.
- RODARI, G. (1997): *Ejercicios de fantasía*. Barcelona: Bronce.
- (2002): *Gramática de la fantasía. Introducción al arte de inventar historias*. Barcelona: Bronce.
- ROSALES LÓPEZ, C. (1994): *La enseñanza del lenguaje verbal en su entorno escolar y multicultural*. Tórculo: Universidad de Santiago.
- SCHINCA, M. (2000): *Expresión corporal*. Barcelona: Praxis.
- SERNA VARA, A. (1998): *Teatro para niños*. Madrid: Susaeta.
- TEJERINA, I. (1994): *Dramatización y teatro infantil*. Madrid: Siglo XXI.
- URI RUIZ BIKANDI (ed.) (2000): *Didáctica de la segunda lengua en educación infantil y primaria*. Madrid: Síntesis.
- VIGOSTKI, L. S. (1989): *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Grijalbo.

OTROS TÍTULOS DE LA DIRECCIÓN GENERAL DE PROMOCIÓN EDUCATIVA

OBRAS DENTRO DE LA COLECCIÓN: ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Plan Regional de Compensación Educativa
Compensatory Education. Regional Plan For The Madrid Community
Integración educativa en la Comunidad de Madrid. Guía de recursos 2000-2001
Integración educativa en la Comunidad de Madrid. Guía de recursos 2001-2002
Integración educativa en la Comunidad de Madrid. Guía de recursos 2002-2003
Interrelación de los centros educativos con su entorno social. Madrid-Capital
Interrelación de los centros educativos con su entorno social. Madrid-Región
Botiquín de Plástica
Superdotación y adolescencia
Programa para el desarrollo de la autonomía. Vol. I “Enséñame a cuidarme”
Programa para el desarrollo de la autonomía. Vol. II “Enséñame a colaborar en casa”
Programa para el desarrollo de la autonomía. Vol. III “Enséñame a moverme por el mundo”
Actas del Seminario: “Situación actual de la mujer superdotada en la sociedad”
La percepción de los jóvenes ante la discapacidad
Respuesta educativa al alumnado con sobredotación intelectual
Necesidades educativas del alumnado con Síndrome X Frágil
Actas del II Congreso de educación especial y atención a la diversidad en la Comunidad de Madrid
Programación de español como segunda lengua. Educación Primaria
Programación de español como segunda lengua. Educación Secundaria
La enseñanza del español como segunda lengua a través de *Marinero en Tierra*
Mujer y sobredotación: intervención escolar
Perspectivas teóricas y metodológicas: lengua de acogida, educación intercultural y contextos inclusivos
Lectura y escritura en contextos de diversidad

OBRAS DENTRO DE LA COLECCIÓN: MADRID EN EL MUNDO

La educación intercultural. Un reto en el presente de Europa

Una mano tomó la otra. Poemas para construir sueños

Poemas para inventar un mundo. Propuestas para una lectura y escritura creativas

Programa para el desarrollo de la interculturalidad en centros educativos. Madrid: encrucijada de culturas (CD ROM)

Acto de presentación del Programa “Madrid: encrucijada de culturas”. (Recopilación multimedia y 3 CD ROM)

OBRAS DENTRO DE LA COLECCIÓN: EDUCACIÓN DE PERSONAS ADULTAS

Centros de Educación de Personas Adultas: Oferta formativa 1999-2000

Centros de Educación de Personas Adultas: Oferta formativa 2000-2001

Centros de Educación de Personas Adultas: Oferta formativa 2001-2002

Centros de Educación de Personas Adultas: Oferta formativa 2002-2003

II Escuela de Verano. Metodología y evaluación de personas adultas

III Escuela de Verano. La educación de personas adultas para el siglo XXI

IV Escuela de Verano. La educación de personas adultas: nuevas realidades, nuevos retos

Alpha Signo Lavoro. Iniciativa Comunitaria. Proyecto Transnacional

De las transferencias educativas a la ley de calidad de la educación. La educación de las personas adultas en la Comunidad de Madrid

Guía del alumno. Tecnologías de la información

REVISTA NOTAS. EDUCACIÓN DE PERSONAS ADULTAS

Nº 7. Contiene el monográfico: Talleres ocupacionales y operativos

Nº 8. Contiene el monográfico: Educación y centros penitenciarios

Nº 9. Contiene el monográfico: Educación e inmigrantes adultos

Nº 10. Contiene el monográfico: La orientación académico-laboral en Educación de Personas Adultas

Nº 11. Contiene el monográfico: Las enseñanzas abiertas en la Educación de Personas Adultas

Nº 12. Contiene el monográfico: La lectura y la escritura en la Educación de Personas Adultas

Nº 13. Contiene el monográfico: El aprendizaje en la edad adulta

Nº 14. Contiene el monográfico: Proyectos europeos y EPA

Nº 15. Contiene el monográfico: La mujer y la Educación de Personas Adultas

TALLERES OPERATIVOS

Geriatría
Vidrieras
Joyería
Cocina
Restauración de muebles
Patronaje y confección
Taller de auxilliar de ayuda a domicilio

OBRAS EN COEDICIÓN

Jornadas de formación Inicial del profesorado. Programas de Garantía Social, Modalidad de Formación y Empleo. Diciembre, 2000 (en coedición con la FMM)

Garantía social, formación y empleo (en coedición con la FMM)

Vídeo: La Garantía social en los ayuntamientos. 1ª exposición madrileña (en coedición con la FMM)

Influencia de la Cultura Islámica en la Española a través de la ciudad de Córdoba. Actividades de Apoyo a los Programas de Garantía Social, Modalidad de Formación y Empleo (en coedición con la FMM)

Identificación de niños superdotados en la Comunidad de Madrid (en coedición con la Fundación CEIM, la Fundación RICH y el Ministerio de Educación y Cultura)

Alumnos superdotados: experiencias educativas (en coedición con la Fundación CEIM, la Fundación RICH y el Ministerio de Educación y Cultura)

Números 1, 2, 3 y 4 de la revista *De todo un poco* (en coedición con la Fundación CEIM y el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte)

El valor de ser superdotado (en coedición con la Fundación CEIM y el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte)

Plurilingüismo en Madrid. Las lenguas de los alumnos de origen inmigrante en Primaria