



**Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación**

Los planetas: propuesta de unidad didáctica

Trabajo fin de grado presentado por:	Marc Carbonell Cano
Titulación:	Grado de Maestro en Educación Infantil
Línea de investigación:	Unidad didáctica
Director/a:	Analía Borbón Gutiérrez

Reus
11 de julio de 2016
Firmado por: Marc Carbonell Cano

CATEGORÍA TESAURO: 1.1.8

RESUMEN

El trabajo que se expone a continuación se basa en el desarrollo de una unidad didáctica sobre los planetas con la intención que ésta sea extrapolable a las aulas y pueda ser llevada a cabo por un maestro de educación infantil. Se pretende que los alumnos adquieran unos conceptos determinados sobre el espacio que les rodea y a su vez, unas habilidades y unas competencias que les permitan desarrollarlos en otros ámbitos de la vida.

Para lograr esto se plantea la unidad con un enfoque globalizador, donde el alumno es el protagonista de su aprendizaje. Se pretende utilizar una metodología activa y participativa en la que los alumnos puedan tocar, experimentar y observar de modo que el aprendizaje sea lo más significativo posible.

Esta unidad didáctica se puso en práctica en la escuela Puigcerver de Reus a finales del curso 2015-2016 con una gran valoración final.

Palabras clave: unidad didáctica, los planetas, enfoque globalizador, metodología activa, educación infantil.

ABSTRACT

The work that is shown below is based on the development of a didactic unit about the planets with the intention of this being extrapolated into the classes and can be performed by an early childhood teacher. It is intended that students acquire certain concepts of the space that surrounds them and at the same time, skills and competencies that allow them develop in other life areas.

To achieve this, the unit is raised with a globalizing approach, where the student is the protagonist of its own learning. It is intended to use an active and participative methodology where students can touch, to experience and observe in a way that learning will be as meaningful as possible.

This didactic unit was implemented in Puigcerver School in Reus at the end of 2015-2016 with a great final assessment.

Keywords: didactic unit, planets, globalizing approach, active methodology, childhood education.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	4
OBJETIVOS DEL TFG.....	5
Objetivo general.....	5
Objetivos específicos.....	5
MARCO TEÓRICO	6
Introducción	6
Interdisciplinariedad o la integración de disciplinas	6
El papel activo del alumno	8
El juego como medio para llegar a los contenidos.....	9
El proceso de aprendizaje	11
La motivación	12
La evaluación en educación infantil	14
UNIDAD DIDÁCTICA	16
CONTEXTUALIZACIÓN	16
METODOLOGÍA Y ORGANIZACIÓN	16
OBJETIVOS.....	16
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	19
SEMANA 1	20
SEMANA 2	27
CONCLUSIONES	33
CONSIDERACIONES FINALES	34
BIBLIOGRAFÍA.....	36
ANEXO	38

INTRODUCCIÓN

Uno de los motivos que me ha hecho escoger este tema para el TFG es mi experiencia como docente en educación primaria. Es un tema que realmente entusiasma a los alumnos que he tenido y el hecho de intentar realizarlo en educación infantil, con una metodología totalmente diferente y una visión mucho más global de la educación eran retos que me hacía especial ilusión intentar afrontar.

Con este trabajo he querido que mis alumnos aprendan algunos conceptos básicos sobre los planetas, pero a su vez, que lo hagan de una forma lúdica y activa. He querido que sea una unidad donde los niños y niñas participen mucho ya que eso les hace aprender de una forma mucha más significativa, que era otro de los objetivos marcados.

Tal y como se explica a continuación, he intentado enfocar esta unidad didáctica de un modo globalizador, acercándome tanto como he sabido a la interdisciplinariedad, y para eso hemos propuesto que todas las clases giren en torno al mismo tema, los planetas. He intentado que los alumnos en ningún momento se percaten de si están realizando lenguaje matemático, lenguaje verbal o conocimiento del entorno, ya que todas las áreas giran sobre el mismo contenido y deberán usar habilidades de unas y otras materias de forma indiferente en todas las clases.

En la primera parte de este trabajo, encontraremos un apartado teórico que nos introducirá las ideas sobre las cuales se fundamenta el trabajo, así como la metodología que se quiere usar, el tipo de evaluación o cómo se pretende conseguir un aprendizaje significativo en los alumnos.

Tras la revisión de la parte teórica, se desarrolla la unidad didáctica que debe ser llevada a cabo a lo largo de dos semanas. Se ha adaptado al horario real de la clase de p4-B con el fin de conseguir una mayor realidad y poder aplicarla una vez finalizada. La unidad está dividida por áreas con la finalidad de ayudar al profesor en su realización y para marcar un horario que le permita que las clases sean dinámicas y amenas, pero en la práctica, todas las sesiones requieren el uso de competencias de otras áreas por lo que están interrelacionadas entre ellas.

Finalmente encontraremos todas las fichas y materiales necesarios para desarrollar la unidad didáctica así como los referencias bibliográficas utilizadas para su elaboración.

OBJETIVOS DEL TFG

Objetivo general.

El objetivo de este TFG es desarrollar una unidad didáctica sobre los planetas que pueda ser llevada a la práctica en el segundo curso del segundo ciclo de educación infantil.

Objetivos específicos.

Con la finalidad de conseguir el objetivo general que se propone anteriormente, se establecen una serie de objetivos específicos para su correcto logro:

- Utilizar una metodología participativa y activa con el fin de hacer protagonistas a los alumnos de su aprendizaje.
- Conseguir una aproximación al aprendizaje significativo.
- Utilizar un enfoque globalizador durante la elaboración y la realización de la unidad didáctica.
- Introducir a los alumnos el sistema solar, haciéndoles disfrutar aprendiendo de todo aquello que les rodea.
- Aprender el vocabulario propio de los planetas y el espacio exterior.
- Realizar un planetario que pueda ser colgado en la clase.
- Proponer situaciones didácticas que favorezcan el aprendizaje por parte de los alumnos.

MARCO TEÓRICO

Introducción

En este apartado del trabajo se quiere exponer la fundamentación teórica sobre la que se basará el diseño de la unidad didáctica. Se ha intentado partir de las ideas de algunos expertos en diferentes campos de la educación y adaptarlas a la edad escolar de los alumnos y concretamente a esta unidad didáctica. Para llevarlo a cabo, se ha dividido en seis bloques de contenidos que se creen indispensables para realizar con éxito la propuesta.

La división de estos bloques se basa en los pilares sobre los cuales se quiere fundamentar la unidad y que responderían a preguntas que pueden surgir en el momento de plantearla:

- ¿Cómo se quieren organizar las clases?
- ¿Qué papel se quiere que jueguen los alumnos en ellas?
- ¿Qué medios se quieren usar para enseñar los contenidos?
- ¿Cómo se consigue un aprendizaje realmente significativo?
- ¿Qué importancia tiene la motivación de los alumnos?
- ¿Cómo evaluar la unidad?

Con el marco teórico se pretende buscar ideas que puedan dar respuesta a todas estas inquietudes y poder utilizarlas de una forma real en el aula. No se conciben estas ideas como conceptos inamovibles o como verdades inequívocas, sino como puntos de partida desde los cuales cada maestro pueda desarrollar su propia metodología y pueda utilizarlas en el aula adaptándolas a sus necesidades o las de sus alumnos.

Interdisciplinariedad o la integración de disciplinas

Partiendo de una visión del alumno como un ser global con múltiples dimensiones (Zabala, 1999) como serían la intelectual, la emocional, la física o la motora, no se debería entender la enseñanza de otro modo pues que no sea desde una perspectiva globalizadora.

Los alumnos de educación infantil, se encuentran en la etapa pre-operacional (Piaget, 1956) y eso implica que entienden el mundo como una cosa global, todavía no son capaces de extraer las partes de un todo y es por eso que se cree que un enfoque globalizador de la enseñanza ayudaría en su aprendizaje.

Afrontar la enseñanza desde un punto de vista globalizador significa preparar a los alumnos para la complejidad del día a día, donde en ningún momento lo encuentran dividido o parcializado, sino que siempre hay unas conexiones entre sucesos que precisan del uso de muchas partes de su conocimiento o de sus competencias, o lo que sería su equivalente en la escuela, la relación entre áreas que nos permiten realizar con éxito las acciones deseadas.

Tal y como se publica en la ORDEN ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, los maestros deben aplicar este tipo de enfoque en las aulas:

“El principio de globalización alude a la conveniencia de aproximar a los niños a lo que han de aprender desde una perspectiva integrada y diversa. Con frecuencia niños y niñas perciben la realidad de manera intuitiva, estática, inconexa, sin establecer relaciones entre las distintas dimensiones, aspectos o elementos que configuran hechos o situaciones. Por ello, es tarea de la escuela presentar los conocimientos relativos a las distintas realidades de manera dinámica e interrelacionada así como poner en conexión y diálogo los diferentes lenguajes expresivos y comunicativos.” (BOE, 2007, p. 1032)

El enfoque globalizador conlleva la integración de disciplinas, de habilidades, de conocimientos y de prácticas. Es por eso que a través de las disciplinas tradicionales es muy difícil llegar a este nivel de complejidad e interconexiones con el entorno. Por lo que se propone la unificación de áreas como posible respuesta a esta realidad globalizada. Y es aquí cuando se llega a la integración de disciplinas en la enseñanza que Scurati, (1974) clasificó del siguiente modo, en función de la relación que tienen entre ellas:

- Multidisciplinariedad: es el menor grado de relación entre disciplinas, no parece haber ninguna conexión entre ellas. Las asignaturas se presentan al alumno de una forma sumativa.
- Pluridisciplinariedad: en este grado, las disciplinas que guardan un parecido en cuanto a conocimientos se presentan al alumno de forma yuxtapuesta.
- Interdisciplinariedad: es la interacción entre varias disciplinas de forma que hay una reciprocidad y un enriquecimiento mutuo. Es entonces cuando se crean ideas más generales sobre los conceptos de diferentes disciplinas y pasan a depender unas de otras.
- Transdisciplinariedad: es el máximo grado de relación entre disciplinas y por lo tanto conlleva la desaparición de estas.

En educación infantil, se entiende que las diferentes áreas deben estar cuanto más relacionadas mejor, ya que esto hará que los alumnos tengan un concepto y un conocimiento más global sobre la realidad y aprendan a relacionarse con su entorno. Por eso es importante que mediante la unidad didáctica que se propone, las diferentes disciplinas se complementen, relacionen e interactúen entre ellas, para mostrar a los alumnos una realidad más exacta.

El papel activo del alumno

En sus primeros años de edad, los niños manipulan, observan y experimentan con todo aquello que tienen a su alcance. Es su modo de aprender y empezar a entender la realidad que les rodea, todo objeto puede convertirse en material educativo. Es por eso que debería concebirse la etapa de educación infantil como una continuación de este tipo de aprendizaje. Los alumnos deberían poder manipular, observar y experimentar en el aula guiados por sus maestros, que supervisan este aprendizaje. El modelo tradicional de clase magistral donde el alumno escucha la mayoría del tiempo mientras está sentado en una silla debería quedar obsoleto, ya que tal y como nos indica en el ORDEN ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, es a través de la experiencia que los alumnos aprenden de un modo más global el entorno que les rodea:

“A través de las experiencias y con la intervención educativa adecuada, niños y niñas comienzan a conocer el mundo que les rodea, organizan su pensamiento y anticipan las consecuencias de sus acciones, desarrollando así sentimientos de pertenencia y valoración de todos los elementos que integran el medio. Estos logros proporcionarán al niño mayor seguridad, independencia y autonomía respecto a los adultos para la exploración y conocimiento del medio.”(BOE, 2007 p.1023)

De este modo, considerando a los alumnos como agentes activos del proceso enseñanza-aprendizaje, se deben tener en cuenta diferentes factores expuestos por Marín Ibáñez (1982) que a continuación se resumen, para ayudar a los docentes a llevar a cabo con éxito, el hecho de dar un papel activo a sus discentes:

- Las situaciones problemáticas son las que estimulan la actividad mental de los alumnos, pero estos problemas deben presentarse siempre de forma que sean asequibles, ya que esto ayudará a la motivación. Problemas demasiado difíciles o demasiado abstractos, dificultarán el aprendizaje.
- El papel activo del alumno se traduce en aprender haciendo, por lo que deben desarrollar sus capacidades en actividades que les sean atractivas y motivadoras.

- Dichas capacidades mentales, deben poder aplicarse a las situaciones de la vida real.
- Se debe mantener la actitud de superación, la activación y la motivación de los niños en todo momento.

Un sistema que permite enlazar la globalización de la enseñanza y la pedagogía activa sería el método Decroly basado en los centros de interés de los alumnos. Ovide Decroly creó un modelo educativo fundamentado en el método científico, con el que pretendía que los alumnos pudieran observar, experimentar, manipular y relacionarse con el entorno de modo que se aproximasen a la realidad, con la finalidad de aprender unas competencias necesarias para adquirir aprendizajes funcionales y significativos. Los alumnos deben aprender a tener una visión crítica del mundo, observando los detalles y comparándolos con otros conceptos que ya poseen.

Una vez hecha la observación, se precisa relacionar los nuevos contenidos con los aprendizajes previos. Es necesario debatir todo lo que se ha observado, aprendiendo así a organizar las ideas y a expresarlas al mismo momento que se consolidan.

Para finalizar el método, es necesario que los alumnos expresen aquello que han observado y lo que han aprendido de ello. Este paso puede ser un dibujo, un mural, una obra de teatro, etcétera. El objetivo es que los alumnos interioricen los aprendizajes y da una herramienta a los maestros para poder evaluar el proceso de aprendizaje de sus discentes.

El método Decroly es un modelo muy activo donde se substituyen los libros por juegos didácticos y elementos de la vida real que deben ser observados y manipulados. El contacto constante con la realidad y el hecho de trabajar de un modo interdisciplinar permite a los alumnos tener una visión mucho más global.

En esta unidad didáctica se ha querido dar un papel protagonista a los alumnos, por eso se intenta que en todo momento estén activos, que razonen y que tengan un pensamiento propio. Por eso se proponen actividades donde estos pueden tocar, experimentar e interactuar con los materiales didácticos y con sus propios compañeros.

El juego como medio para llegar a los contenidos

La Real Academia Española (DRAE, 2016) nos define el juego como “la acción de jugar”. Encontramos también la definición de jugar en la misma fuente como:

“Hacer algo con alegría con el fin de entretenerse, divertirse o desarrollar determinadas capacidades.”

El juego tiene un papel fundamental en la vida de las personas y sobretodo en la de los niños. Tal y como nos indica esta definición, el juego es diversión pero también es aprendizaje, ya que muchas de las grandes adquisiciones de los niños cuando son bebés se hacen a partir del juego. Desde su nacimiento, el ser humano juega, y es a través de esta actividad lúdica que se relaciona con su entorno y empieza a entender la realidad.

El juego es la recreación de la vida (Piaget, 1956), el niño puede “jugar a” transformar esta realidad, moldearla a su medida, experimentar, revivirla o cambiarla, pero la finalidad última de esta acción lúdica, ni que sea de manera inconsciente, es intentar asimilar la realidad que le rodea y poderse adaptar a ella.

El juego hace que los niños mantengan una actitud activa y dinámica, con tomas de decisiones constantes de forma autónoma y es por eso que se propone el juego como un elemento educativo indispensable para la intervención educativa.

Según Piaget (1956) existen 4 tipos de juegos:

1. Juegos de construcción: ayudan a desarrollar el sentido espacio-temporal. El juego se transforma en una especie de montaje de diferentes elementos con la finalidad de crear algún objeto.
2. Juegos funcionales: tienen un carácter psicomotor. Son de claro carácter físico y ayudan a desarrollar la coordinación, la motricidad fina y la motricidad gruesa.
3. Juegos de reglas: son los juegos donde el niño debe asimilar que una norma es lo que lo rige. Dicha regla no es vista como una traba o impedimento, sino como el promotor de la acción.
4. Juegos simbólicos: el niño realiza simulaciones con objetos para representar una escena imaginaria. Este tipo de juego les gusta especialmente ya que les permite sentirse libres y poderosos al poder modificar la realidad a su antojo.
Para este autor, el juego simbólico es especialmente importante en esta edad debido a que les ayuda en la comprensión de la realidad y a superar situaciones estresantes o dificultosas, desarrolla su lenguaje e imaginación y es muy importante para su desarrollo emocional.

Es importante que los educadores utilicen el juego como medio hacia el aprendizaje ya que mientras el niño juega, aprende y madura, por lo tanto, aquello que empieza como un juego, se transforma en aprendizaje. Los niños cuando juegan mayoritariamente no

tienen la intención de aprender, por eso los maestros son los que deben buscar esa vertiente educativa en los juegos y hacer de guías de sus alumnos.

El juego lleva intrínseca la motivación de los niños, ya que siempre ha sido usado como un elemento motivacional o como un premio, de aquí la necesidad de usarlo en la escuela y darle unos objetivos educativos. En las últimas décadas los grandes psicólogos y pedagogos modernos como Montessori, Decroly, Piaget y un largo etcétera, coinciden en afirmar que, para los niños, el juego es una necesidad vital que les ayuda en su proceso de desarrollo. Por eso es necesario que los niños de Educación Infantil jueguen mientras trabajan, aprendan mientras juegan y que transformen este trabajo en juego.

En esta unidad didáctica se ha intentado llegar a los contenidos presentando las actividades de una forma lúdica, ya que mantiene la motivación de los alumnos, les ilusiona y permite que los aprendizajes sean más significativos.

El proceso de aprendizaje

Son muchos los autores que han hecho investigaciones sobre como aprenden los niños, que uso hacen del cerebro o que dificultades pueden encontrar en el camino. En este trabajo no se pretende profundizar tanto en este tema, sino que se intentan sentar unas bases sobre como aprender de forma significativa.

El aprendizaje significativo, fue un concepto introducido por Ausubel, Novak y Hanesian (1978) que basándose en la teoría constructivista, exponían que para aprender hacía falta relacionar los nuevos aprendizajes con las ideas previas. De esta forma se enriquecerán los esquemas mentales, se modificarán y se transformarán con el fin último de poder adaptarse mejor a las nuevas situaciones o problemas. El objetivo de este aprendizaje es que sea de largo plazo, que no sea olvidado fácilmente, interconectando los contenidos para su mejor utilización en la vida real.

El alumnado normalmente muestra una predisposición hacia este tipo de aprendizaje ya que aumenta su autoestima, mejora su potencial y mantiene alta su motivación, por eso es tarea de los docentes organizar los contenidos de forma que los alumnos puedan aprender significativamente. Eso implica indagar en los conocimientos previos de sus discentes y tener la capacidad de enlazarlos con los nuevos contenidos que se presentan.

Para lograr un aprendizaje significativo es importante la utilización de un modelo pedagógico lo más vivencial posible, ya que es primordial que el niño de Educación

Infantil, pueda tocar y experimentar, es decir, que esté en contacto con aquello que debe aprender para tener una aproximación más verídica de la realidad. Tal y como se ha expuesto anteriormente, es importante que los alumnos tengan un papel activo en las clases, y esto va relacionado con el aprendizaje significativo.

Según Díaz Barriga (2002). Estrategias docentes para un aprendizaje significativo. Una interpretación constructivista, el aprendizaje significativo es aquel que:

- Produce un cambio cognitivo
- Es permanente
- Está basado en la experiencia y depende de los conocimientos previos.

Si se tienen alumnos constantemente sentados en sillas, que no experimentan, no se relacionan y no son agentes activos de su educación, difícilmente los contenidos que aprendan se podrán relacionar con los conocimientos previos.

En esta unidad didáctica, se ha intentado que los alumnos estén en constante contacto con los contenidos que deben aprender. Ya sea mediante juegos, actividades manipulativas o bailes, los alumnos podrán vivenciar los aprendizajes. Será entonces tarea de los docentes indagar en sus conocimientos previos para poder relacionarlos con los nuevos y conseguir así un verdadero aprendizaje significativo.

La motivación

Trechera (2000) nos define la motivación como el proceso psicológico por el cual alguien se plantea un objetivo, emplea los medios adecuados y mantiene la conducta con el fin de conseguir dicha meta. En educación siempre se ha hablado de la motivación como un instrumento indispensable para conseguir la meta, en este caso, el aprendizaje. En este apartado se quieren extraer algunas ideas clave sobre la motivación en el aula.

Los procesos motivacionales se han concebido siempre como muy complejos, ya que cada alumno puede tener sus propios intereses y puede resultar difícil para el maestro lograr un objetivo común o un tema de interés general. Por ese motivo se ha querido utilizar el proceso de división por categorías realizado por Pintrich y De Groot (1996), destacando las tres categorías que estos autores consideraron indispensables para lograr tener un grupo motivado.

La primera categoría estaría relacionada con las expectativas que tienen los alumnos en el momento de realizar una tarea. Los maestros deben hacer sentir a sus alumnos seguros de sí mismos y con la confianza de poder afrontar los retos que se les proponen.

La segunda categoría nos habla sobre el interés que muestran los alumnos por la tarea que sus maestros les plantean. Los docentes deben buscar temas de interés que sean cercanos a sus alumnos. Los conceptos trabajados en clase deben estar relacionados con la vida real y diaria de los discentes.

La tercera categoría viene vinculada, siempre según estos autores, con las consecuencias afectivo-emocionales que provocan las tareas en los alumnos. Cuando un maestro manda un trabajo a sus alumnos y estos son incapaces de desarrollarlo o resolverlo, esto les crea frustración. Por otro lado, si la tarea es demasiado fácil, crea aburrimiento y desafección por el tema. Hace falta que los maestros busquen actividades motivadoras que reten a sus alumnos a llevarlas a cabo, pero que tengan en cuentas las capacidades de estos, para que puedan sentirse realizados. (McClelland, 1968)

Otro factor que se debería tener en cuenta, es la procedencia de la motivación. Esta puede ser intrínseca o extrínseca.

La motivación extrínseca sería la que viene dada por un factor externo al alumno. En el caso de ser un premio se definirá como positiva ya que el alumno intentará realizar la tarea con la finalidad de poder ser recompensado al final. Si por lo contrario, no hay premio sino castigo, se definirá como negativa ya que el alumno realizará la tarea con el objetivo de no recibir el castigo en caso de no hacerla. La motivación extrínseca tiene el inconveniente que en el momento que desaparece el factor externo (premio o castigo) la motivación se desvanece con ellos.

La motivación intrínseca sería la que procede del propio alumno, de sus ganas por aprender y su interés por la temática que se está estudiando. Es el tipo de motivación que deberían buscar los maestros debido a que es mucho más potente y sus aprendizajes se adquieren de un modo mucho más significativo

Para lograr la motivación intrínseca, es preciso que los maestros estimulen a sus alumnos para que concedan mayor importancia al aprendizaje que al resultado final, a la experiencia educativa que se desarrolla en la clase antes que al premio de la calificación final de una materia. Por ese motivo es importante encontrar un tipo de evaluación que premie a los alumnos por su proceso de aprendizaje y su desarrollo, y que no se centre en el resultado final como único objetivo del proceso educativo.

La evaluación en educación infantil

Una de las preocupaciones que tienen los maestros de educación infantil es el momento de evaluar ya que surgen varias dudas sobre dicho proceso.

Una de ellas sería ¿cuándo evaluar? Según Martín Biezma (2013) la educación infantil requiere de una evaluación continuada. Eso significa que el proceso educativo debe empezar con una evaluación inicial, que empalmando con el tema anterior, debe ser apta para saber los conocimientos previos de los alumnos y poder relacionarlos con los nuevos contenidos y adaptar el proceso a sus necesidades.

Durante el transcurso de la evaluación y siempre según esta autora, se debe llevar a cabo una evaluación formativa con el fin de regular y adaptar los nuevos contenidos a las necesidades del grupo. Este tipo de evaluación puede hacerse mediante la observación, diarios de clase, informes individualizados, etcétera.

Al finalizar la unidad, se realizará la evaluación final recopilando los datos obtenidos en los otros dos procesos. Esta evaluación, no tiene una finalidad calificativa, sino formativa. Se debe utilizar con el fin de orientar y guiar a los alumnos en su proceso de aprendizaje. También debe servir para garantizar la cualidad de la enseñanza, ya que los maestros podrán ver si la metodología utilizada o los recursos han logrado sus objetivos o por el contrario, necesita una revisión.

Otra de las dudas que suele surgir sería ¿Qué evaluar? Según la misma Martín Bieza (2013) se debe evaluar todo el proceso de aprendizaje, desde la consecución de los objetivos hasta las competencias básicas. Los maestros no deben quedarse en la comodidad de evaluar los conceptos que han aprendido sus alumnos, hay que incidir más y evaluar los mecanismos que han utilizado para adquirirlos.

Es mismo autor aconseja a los maestros utilizar ítems que sean fácilmente observables y que indiquen con suficiente claridad, si se han cumplido los objetivos formativos.

Finalmente, la última gran duda que puede aparecer podría ser ¿cómo evaluar? Andrés Rubio y García Arroyo (2009) proponen un método basado en la observación. Es importante que en esta temprana edad los maestros no fundamenten sus calificaciones en los resultados finales, ya que en educación infantil encontramos una gran diversidad de alumnos basándonos en sus edades, desarrollo o capacidades. Es necesario observar el proceso de aprendizaje, ver que los mecanismos están bien adquiridos y orientar o adaptar la acción educativa.

En esta unidad didáctica se pretende observar diariamente a los alumnos con la finalidad de basar la evaluación en todo el proceso de aprendizaje, independientemente del resultado final. Se quiere incidir en el carácter formativo de esta evaluación con la intención de revisar y si es preciso modificar, los elementos que se crean convenientes en futuras unidades didácticas con la finalidad de mejorar el aprendizaje por parte de los alumnos.

UNIDAD DIDÁCTICA

CONTEXTUALIZACIÓN

La unidad didáctica los planetas se llevará a cabo en la escuela Puigcerver. Es una escuela concertada y laica, situada en la ciudad de Reus, en Cataluña. Los alumnos de esta escuela tienen un nivel socioeconómico medio-alto y la escolarización es en catalán.

He decidido realizarla en el curso de P-4, ya que es un nivel que por su edad puede gustarles mucho el tema y tienen madurez suficiente como para participar activamente en las actividades y conversaciones y asumir los contenidos trabajados.

Esta unidad didáctica, se ha adaptado al horario real de dicha clase y se desarrollará a finales del tercer trimestre.

METODOLOGÍA Y ORGANIZACIÓN

Esta unidad didáctica se plantea desde una metodología participativa del alumnado, es por esto que se hace gran parte de las clases sentados en el cuadrado (tipo de organización donde los alumnos y el maestro se sientan delante de las mesas en forma de cuadrado para que todos se vean las caras y puedan dialogar). Se busca la reflexión, la participación y el diálogo activo entre los alumnos. Por otro lado se han buscado tipos de actividades que sean muy visuales y manipulativas, que llamen la atención de los alumnos.

Se ha tenido en cuenta que a esta corta edad, las clases de 4 a 5 de la tarde se hacen a veces pesadas para los alumnos, y se han liberado de actividades con fichas que precisan una mayor concentración y atención por su parte. En estas horas siempre se plantearán actividades de reflexión, de plástica o psicomotricidad.

OBJETIVOS

LENGUAJE VERBAL

- Expresarse de manera ordenada en el discurso.

- Comprender y utilizar el vocabulario trabajado a lo largo del curso.
- Aprender a leer las palabras trabajadas
- Aprender a marcar los golpes de las palabras. Comparar palabras: largas/cortas, que empiecen igual, que acaben igual.
- Progresar en el trazo de las grafías.
- Progresar en el trazo de la letra de palo.
- Comprender y memorizar las rimas, poesías y adivinanzas.
- Expresar de manera oral y ordenando los hechos en el tiempo.
- Utilizar frases de saludo, despedida y agradecimiento.
- Escribir el nombre propio y el de los compañeros.
- Comprender los cuentos y saber identificar el protagonista.

LENGUAJE MATEMÁTICO

- Asociar una cantidad con su número
- Hacer series de elementos de 3 en 3.
- Trabajar las nociones de medida grande/pequeño.
- Resolver puzzles
- Reconocer nociones básicas de geometría.

LENGUAJE PLÁSTICO

- Experimentar a nivel sensorial con diferentes materiales.
- Iniciar las diferentes técnicas: pintar, recortar, modelar, pegar y estampar.
- Construir volúmenes con diferentes materiales.
- Utilizar el color como elemento descriptivo

CONOCIMIENTO E INTERACCIÓN CON EL ENTORNO

- Conocer los días de la semana e identificar los símbolos del tiempo
- Reconocer los planetas que forman el sistema solar.
- Identificar el Sol, la Tierra y la Luna.
- Participar en las actividades colectivas.
- Mostrar interés por conocer aquello que les rodea.

CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO

- Adquirir autonomía en los hábitos relacionados con la limpieza propia, la higiene y la salud.
- Ser capaz de mover con independencia las manos y los dedos del brazo.
- Participar en los juegos con diferentes materiales.

INGLÉS

- Identificar y reconocer los planetas
- Comprender las órdenes trabajadas durante el curso para el desarrollo de la clase.
- Comprender las preguntas realizadas por el maestro y ser capaz de contestarlas con una palabra simple.

PSICOMOTRICIDAD

- Disfrutar jugando con diferentes materiales en el aula de psicomotricidad.
- Mostrar una buena coordinación en los diferentes desplazamientos y realizarlos de manera correcta

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Participa en actividades grupales valorando las aportaciones propias y ajenas y respetando las intervenciones de los demás compañeros.
2. Identifica el Sol, la Tierra y la Luna, así como alguno de los otros planetas.
3. Participa activamente en las actividades propuestas en clase.
4. Conoce e identifica las grafías del 1 al 5, así como su cantidad.

La evaluación se hará mediante la observación del maestro en el transcurrir de las clases.

SEMANA 1

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9-10	Llegada a la escuela -Rutinas -Rincones -Calendario y tiempo -Nombres -Hablar del fin de semana	Llegada a la escuela -Rutinas -Rincones -Calendario y tiempo -Nombres	Llegada a la escuela -Rutinas -Rincones -Calendario y tiempo -Nombres	Llegada a la escuela -Rutinas -Rincones -Calendario y tiempo -Nombres	Llegada a la escuela -Rutinas -Rincones -Calendario y tiempo -Nombres
10-11	Con. Int. Con el entorno. Introducir UP de los planetas. Sesión 1	INGLÉS Sesión 1 <hr/> Grafismos Sesión 2	Leng. Matemático Sesión 2 Ficha 2.1	PSICOMOTRICIDAD Sesión 2	Leng. Matemático Sesión 3 Ficha 2.2
11:30-12	Lenguaje verbal Sesión 1	MÚSICA Sesión 1	Lenguaje verbal Sesión 2	INGLÉS Sesión 3	INGLÉS Sesión 4
15-16	Grafismos: Sesión 1 Ficha 3.1	Con. Int. Con el entorno Sesión 2 Ficha 1.2	MÚSICA Sesión 2 <hr/> INGLÉS Sesión 2	Leng. Plástico Sesión 1	Con. Int. Con el entorno Sesión 3
16-17	PSICOMOTRICIDAD Sesión 1 Rutinas y hábitos higiénicos de antes de ir a casa	Lenguaje Matemático: Sesión 1 Rutinas y hábitos higiénicos de antes de ir a casa	Lenguaje verbal Sesión 3 Rutinas y hábitos higiénicos de antes de ir a casa	Leng. Plástico Sesión 2 Rutinas y hábitos higiénicos de antes de ir a casa	PATIO <hr/> Rutinas y hábitos higiénicos de antes de ir a casa

LLEGADA A LA ESCUELA

Cada día los alumnos al llegar a la escuela deben colgar la chaqueta y la mochila y ponerse la bata solos.

Una vez realizado esto pueden mirar que color de rincón les toca hoy y ponerse en la mesa que les toca.

Cuando todos los alumnos han realizado esto (30 min. Aproximadamente) el maestro los hará sentarse en el cuadrado (agrupación de diálogo que usaremos periódicamente) y empezará a repartir los nombres de los alumnos de la clase. Puede tocar cualquier nombre, lo que buscamos es que conozcan el nombre de sus compañeros, si no saben el nombre que les ha tocado, deberán buscarlo en el colgador y mirar si su compañero/a ha venido a la escuela y colgarlo en el cartel de “Escuela” o en el de “casa”.

Al finalizar, el encargado del día realizará el calendario, donde miraremos que día es, que nos llevamos a casa al finalizar el día y que tiempo hace.

También será el momento de mostrar la información que traen los alumnos sobre los planetas.

RINCONES

Los rincones son rotativos, cada día un grupo de 5 alumnos realizará un rincón. Dividiremos cada grupo por colores y cada mañana cambiaremos su color de mesa. Los rincones esta primera semana serán:

Puzles, cuentos, plastilina, dibujo libre en la Pantalla Digital Interactiva y construcciones con las piezas.

CONOCIMIENTO E INTERACCIÓN CON EL ENTORNO

Sesión 1

Introducir los planetas

Hablaremos con nuestros alumnos sobre que saben de los planetas.

Posibles preguntas para la reflexión:

- ¿Sabéis qué es un planeta?

- ¿Cómo se llama nuestro planeta?
- ¿Conocéis el nombre de otros planetas? Los buscaremos y proyectaremos en la pizarra.
- ¿Habéis visto nunca las estrellas?
- ¿Por qué hacen luz?
- ¿Son pequeñas o grandes?
- ¿Pensáis que el Sol es una estrella o un planeta?

Pediremos que vayan trayendo información sobre los planetas

Sesión 2

Les mostraremos un globo terráqueo y les pediremos que nos expliquen lo que ven y lo comentaremos. Respuestas abiertas.

Les explicaremos que es la Tierra y nosotros vivimos en ese planeta.

Les preguntaremos:

- ¿Qué color resalta por encima de los otros?
- ¿Qué debe ser todo eso azul?
- ¿Y los otros colores? ¿Qué debe ser el marrón y el verde?

Realización de la **ficha 1.1**: Pintar con rotuladores las partes azules de la Tierra y ver que predomina el agua.

Sesión 3

Les mostraremos un póster de los planetas y lo comentaremos. Les haremos contar los planetas y definirlos. (Grandes, pequeños, redondos, los colores, etc.)

- ¿Cuál es el planeta más grande?
- ¿Y el más pequeño?
- ¿En cuál pensáis que hará más frío?
- ¿Y más calor?

Realización de la ficha **ficha 1.2**: Deben dibujar 2 planetas que ellos elijan. Deberán observar el color, la forma y la medida.

A continuación copiarán el nombre debajo de cada planeta.

LENGUAJE PLÁSTICO

Sesión 1 y 2

Explicar el cuento de “El principito” y realizar la comprensión del cuento. Utilizaremos una versión adaptada debido a que al ser alumnos de corta edad su capacidad de atención es menor y creemos que con este formato más reducido, podrán entender el cuento y captar mejor los detalles.

Los alumnos harán un dibujo sobre el cuento con la única condición de empezar dibujando el planeta del Principito. Lo realizaremos con ceras.

LENGUAJE MATEMÁTICO

Sesión 1

Haremos series de 3 objetos. Utilizaremos los bloques lógicos

Sesión 2

Realización de la **ficha 2.1**: Se deberán colocar las pegatinas con formas de estrella con el tamaño y el número correspondiente. Ejemplo: 3 estrellas pequeñas en el número 3.

Sesión 3

Realización de la **ficha 2.2** de problemas.

GRAFISMOS

Sesión 1

Les preguntaremos: ¿Os habéis fijado que forma tenían los planetas? ¿Qué figura representa? ¿Queréis que intentemos hacer su figura?

Haremos círculos de diferentes tamaños. Incidiremos en que no levanten el lápiz de la línea. **Ficha 3.1**

Sesión 2

Repartiremos pizarritas a todos los alumnos y les haremos escribir su nombre y el de sus compañeros de mesa. Cada alumno tendrá su nombre delante y todos lo podrán ver.

MÚSICA

Sesión 1

Presentación de la canción del cohete. *Agafem un cohet* de Benjamí Conesa¹

La escucharemos varias veces y la intentaremos cantar¹

Sesión 2

Repartiremos claves a todos los alumnos. Intentaremos seguir el ritmo de la canción con las claves. Seguidamente intentaremos cantar y seguir el ritmo a la vez.

LENGUAJE VERBAL

Sesión 1

Fonética: haremos los alumnos piquen de mano representando los golpes de voz de algunas palabras. Les haremos diferenciar entre palabras cortas y largas. Palabras a picar: *Cortas*: Sol, luna, coser, pintar, saltar, regar, comer *Largas*: Planeta, estrella, aplaudir, saludar, recortar, escribir, saludar.

Sesión 2

Emparejar las palabras que tenemos por la clase colgadas. Al utilizar un método de lectura global, deben asociar la palabra con la imagen. Iremos añadiendo palabras nuevas de los planetas.

Sesión 3

Entre todos escogeremos las frases que queremos aprender a leer de la unidad de los planetas. Una vez elegida, la escribiremos en una tira de papel, la cortaremos y la colgaremos en la cartelera para poder trabajar con ella.

PSICOMOTRICIDAD

Las sesiones se dividirán en calentamiento, desarrollo de la clase y vuelta a la calma.

¹ Conesa, B. *Si agafem un cohet*. Disponible en: <http://iclloretinfantilp4.blogspot.com.es/2012/03/blog-post.html>

Sesión 1

Calentamiento: Nos moveremos al ritmo que nos marca la música. Iremos cambiando las canciones y marcaremos el ritmo dando palmas. Si la música para, los alumnos tendrán que sentarse en el suelo y no moverse.

Desarrollo de la clase: Juego 1: Haciendo ver que somos planetas, deberemos rotar sobre nosotros mismos. Primero lo haremos en posición vertical y más tarde en posición horizontal rodando por el suelo. Juego 2: Repartiremos un círculo a cada alumno y dejaremos que corran por la sala “pilotando” su cohete con el círculo a modo de volante.

Vuelta a la calma: Los alumnos se estirarán en el suelo y pondremos música relajante. Les iremos acariciando con una tela para que se relajen.

Sesión 2

Calentamiento: Jugaremos al pilla-pilla.

Desarrollo de la clase: Juego 1: Cada alumno tendrá un balón que diremos que es un planeta. Lo podrán hacer rodar por el suelo, por la pared o por encima de sus compañeros. Juego 2: Con la misma pelota con la que hemos jugado antes, nos pondremos por parejas y nos la iremos pasando por el suelo, dando un bote o sin botes.

Vuelta a la calma: Por parejas, utilizaremos las pelotas a modo de rodillo y nos haremos masajes por la espalda, piernas y brazos.

INGLÉS

Sesión 1

Presentaremos los planetas en inglés. El objetivo no es que memoricen el nombre de los planetas en inglés, pero sí que deben saber señalar el planeta al oír su nombre.

Sesión 2

Dejaremos los dibujos de los planetas por el suelo e iremos diciendo nombres a los alumnos y estos deberán levantarse y tocar el planeta correcto.

Sesión 3 y 4

En estas sesiones haremos las rutinas diarias de lavar manos, poner chaquetas y sentarnos antes de ir a casa en inglés. Si sobra tiempo antes de irnos cantaremos canciones que ya hemos trabajado anteriormente.

PATIO

El viernes por la tarde los alumnos salen de 16-16:30 al patio y pueden jugar en el arenal con los juguetes.

SEMANA 2

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9-10	Llegada a la escuela -Rutinas -Rincones -Calendario y tiempo -Nombres -Hablar del fin de semana	Llegada a la escuela -Rutinas -Rincones -Calendario y tiempo -Nombres	Llegada a la escuela -Rutinas -Rincones -Calendario y tiempo -Nombres	Llegada a la escuela -Rutinas -Rincones -Calendario y tiempo -Nombres	Llegada a la escuela -Rutinas -Rincones -Calendario y tiempo -Nombres
10-11	Con. Int. Con el entorno. Sesión 4 Ficha 1.3	INGLÉS Sesión 5 <hr/> Lenguaje verbal Sesión 5	Leng. Matemático Sesión 5 Ficha 2.4	PSICOMOTRICIDAD Sesión 4	Leng. Verbal Sesión 8
11:30-12	Lenguaje verbal Sesión 4	MÚSICA Sesión 3	Lenguaje verbal Sesión 6	INGLÉS Sesión 7	INGLÉS Sesión 8
15-16	Grafismos: Sesión 3 Ficha 3.2	Lenguaje Matemático: Sesión 4 Ficha 2.3	MÚSICA Sesión 4 <hr/> INGLÉS Sesión 6	Leng. Plástico Sesión 3	Con. Int. Con el entorno Sesión 6
16-17	PSICOMOTRICIDAD Sesión 3 Rutinas y hábitos higiénicos de antes de ir a casa	Con. Int. Con el entorno Sesión 5 Rutinas y hábitos higiénicos de antes de ir a casa	Lenguaje verbal Sesión 7 Rutinas y hábitos higiénicos de antes de ir a casa	Leng. Plástico Sesión 4 Rutinas y hábitos higiénicos de antes de ir a casa	PATIO <hr/> Rutinas y hábitos higiénicos de antes de ir a casa

RINCONES

Los rincones son rotativos, cada día un grupo de 5 alumnos realizará un rincón. Dividiremos cada grupo por colores y cada mañana cambiaremos su color de mesa. Los rincones esta segunda semana serán:

Juego simbólico con animalitos, emparejar imagen con palabra, construcciones con piezas grandes, mandalas y colorines (dibujan incrustando piezas de colores en unos agujeritos)

CONOCIMIENTO E INTERACCIÓN CON EL ENTORNO

Sesión 4

Seguiremos hablando de los planetas y les propondremos que escriban la frase que quieran sobre estos. Incidiremos en que se fijen en las palabras que quieren escribir y que sonidos oyen cuando las pronuncian.

Ficha 1.3

Sesión 5

En esta sesión hablaremos sobre la Luna.

Empezaremos preguntándoles que ven por la noche en el cielo a parte de las estrellas.

Haremos preguntas como:

¿Es un planeta la Luna? ¿Es una estrella entonces?

¿Hace frío en la Luna o hace calor?

¿Cómo podríamos llegar?

¿Siempre tiene la misma forma?

Sesión 6

En esta sesión hablaremos sobre el día y la noche. Para hacerlo traeremos un globo terráqueo y una linterna que será el Sol.

Dejaremos que saquen sus propias hipótesis y luego les explicaremos por qué en las partes iluminadas sería de día y en las partes oscuras de noche.

Les explicaremos que la Tierra da vueltas sobre sí misma y eso provoca el día y la noche.

Realización de la **ficha 1.4** donde los alumnos deberán poner en que fotografía es de día y en cual es de noche.

LENGUAJE PLÁSTICO

Sesión 3 y 4

Dividiremos la clase en pequeños grupos de 3 o 4 alumnos y crearemos nuestro propio planetario.

Un grupo creará el universo con un papel pintado y hará las estrellas haciendo salpicaduras amarillas con un pincel.

Los otros grupos deberán escoger un planeta y pintarlo. Les daremos una bola de PorexPan y deberán mirar el color de su planeta y pintarlo con pinturas.

Lo dejaremos secar todo y lo colgaremos en la clase.

LENGUAJE MATEMÁTICO

Sesión 4

Realizaremos la **ficha 2.3** que consistirá en hacer paquetes de 4 planetas rodeándolos con un lápiz de color.

Sesión 5

Realización de la **ficha 2.4**: En la ficha aparecerá un cohete y una cuenta atrás de 5, 4, 3, 2, 1. Los alumnos deberán escribir debajo la cuenta atrás de nuevo y deberán escribirla en modo ascendente.

GRAFISMOS

Sesión 3

Les preguntaremos: ¿Os imagináis poder pilotar un cohete por el espacio? ¿Qué peligros encontraríamos?

Ficha 3.2: Los alumnos deberán hacer líneas ondulares desde el cohete hasta el planeta evitando que choque con los meteoritos que se encuentra por el camino.

MÚSICA

Sesión 3

Con la canción del cohete que empezamos a trabajar la semana pasada jugaremos a un juego. Mientras suena la música, nuestros alumnos deben andar a su ritmo. Cuando se apaga, deben parar.

Sesión 4

En pequeños grupos cantaremos y picaremos con las claves la canción. Una vez realizado por todos los alumnos, la cantaremos todos juntos.

LENGUAJE VERBAL

Sesión 4

En esta sesión les contaremos adivinanzas sobre los planetas, el Sol, la Luna y las estrellas.

Sesión 5

Fonética: buscaremos palabras que empiecen y acaben igual. Casa-Cama. Cama-Mama

Sesión 6

Le daremos a cada alumno su tira con las palabras que escogimos la semana pasada y ellos solos deberán montar la frase. Tendrán colgada la frase en la cartelera para poder mirar las palabras y su orden.

Sesión 7

Repasaremos el nombre de los planetas que hemos trabajado en clase. Nos ayudaremos del póster de los planetas.

Sesión 8

Construiremos frases nuevas con las palabras que hemos utilizado con los planetas y las que ya teníamos anteriormente de otras unidades didácticas.

Empezaremos construyendo frases de forma cooperativa, cada alumno pondrá una palabra de la frase.

Más tarde lo podrán hacer de forma individual.

PSICOMOTRICIDAD

Sesión 3

Calentamiento: Repartiremos un pañuelo a cada niño y deberán correr por la sala y ver como vuela. Les diremos que son asteroides y el pañuelo es la cola de fuego.

Desarrollo de la clase: Juego 1: Nos moveremos por la clase como si fuéramos astronautas y no hubiera gravedad. Cuando el maestro diga un número, los alumnos deberán hacer grupos de dicho número. Juego 2: Daremos a cada pareja una cuerda y deberán cruzar de un extremo al otro sin pisar el suelo. Les diremos que están en un planeta desconocido y el suelo es de lava.

Vuelta a la calma: Jugaremos al 1, 2, 3 pica pared.

Sesión 4

Calentamiento: Nos desplazaremos por la sala de diferentes maneras. Jugaremos a ser alienígenas que se desplazan saltando, arrastrándose, saltando a una pierna, de espaldas o arrastrando el culo.

Desarrollo de la clase: Sacaremos piezas de espuma y dejaremos que construyan naves espaciales. El maestro dejará que la actividad fluya libremente y solo mediará en los posibles conflictos que puedan surgir.

Vuelta a la calma: Recogida del material entre todos y hablaremos sobre las naves espaciales construidas.

INGLÉS

Sesión 5

Les pondremos dibujos de planetas y de cuadrados por el suelo y les explicaremos el significado de “Square” (cuadrado) y el de “round” (redondo). Les iremos señalando dibujos y les haremos la pregunta: Is it round or is it square? Los alumnos deberán responder y percatarse que los planetas son redondos.

Sesión 6

Pondremos en el proyector imágenes de los planetas y los alumnos deberán decirnos los colores que ven en esas imágenes.

Sesión 7 y 8

En estas sesiones haremos las rutinas diarias de lavar manos, poner chaquetas y sentarnos antes de ir a casa en inglés. Si sobra tiempo antes de irnos jugaremos a Simon says (Simón dice) que consiste en hacer las acciones que dice el maestro.

PATIO

El viernes por la tarde los alumnos salen de 16-16:30 al patio y pueden jugar en el arenal con los juguetes.

CONCLUSIONES

Con este trabajo se ha querido elaborar una unidad didáctica que tratara sobre los planetas y tal y como se recoge en los objetivos, que pudiera ser llevada a la práctica en un aula real. Por lo tanto estas conclusiones son una visión real y no hipotética del trabajo realizado durante estos meses.

El objetivo general que se planteó era la elaboración de una unidad didáctica que fuera extrapolable al aula. Este objetivo se ha cumplido con creces ya que se han podido programar un conjunto de actividades, con sus debidos objetivos y criterios de evaluación, que permiten a los docentes llevar a cabo durante dos semanas el trabajo de los planetas en un aula de P-4 de educación infantil.

Paralelamente, se propusieron algunos objetivos más específicos con la finalidad que mediante su cumplimiento, se consiguiera un acercamiento al objetivo general. A continuación se analizarán dichos objetivos.

El primer objetivo específico que se marcó fue el de adoptar una metodología muy activa, donde los alumnos fueran los protagonistas de su aprendizaje. Se cree que los alumnos han podido participar en las sesiones y no solo de forma individual, a veces en parejas y otras en pequeño o gran grupo. Por lo tanto se podría decir que la unidad se ha adecuado al objetivo planteado y por lo tanto se ha alcanzado el objetivo.

Otro de los objetivos planteaba la aproximación al aprendizaje significativo. Si bien es cierto que los aprendizajes han sido palpables y la metodología utilizada se cree que era la correcta, quizás ha faltado algo de tiempo para conseguir profundizar en este tipo de aprendizaje. Se considera positiva su aproximación y el aprendizaje que esta ha requerido, pero en futuras unidades didácticas se plantearán posibles modificaciones.

Tal y como marca la legislación, se procuró utilizar un enfoque globalizador y presentar la unidad didáctica desde la interdisciplinariedad. El resultado es muy positivo, pero una vez realizada la unidad en la clase y hecha la reflexión final, se plantearán modificaciones para futuras unidades, ya que se cree que es el camino correcto a seguir pero que hay margen de mejora.

En cuanto a la introducción del sistema solar, el aprendizaje del vocabulario y la realización del planetario se debe destacar que el resultado y la consecución del objetivo son excelentes. Los alumnos disfrutaron con la unidad, desde el primer momento, estuvieron muy motivados y su evolución en cuanto a aprendizajes fue constante. Es

una de los puntos fuertes de esta unidad, el entusiasmo que los alumnos mostraron en el momento de llevarla a cabo.

Finalmente, se planteó proponer diferentes situaciones didácticas que acercaran el aprendizaje a todos los alumnos. También se cree que es uno de los puntos fuertes de este trabajo, ya que desde el primer momento se buscaron actividades que permitieran la inclusión de todos los alumnos combinando tareas orales con fichas, o labores de observación con otras de manipulación. Se ha intentado tener una variedad de recursos en este sentido y favorecer así el proceso de aprendizaje.

En líneas generales se puede afirmar que este trabajo cumple con los objetivos que se propusieron en su diseño, tanto los generales como los específicos. Pero también se quiere ser crítico y reflexivo ya que es una de las labores que tienen los docentes, la del continuo aprendizaje y la continua evolución, y en futuras unidades se intentará mejorar y modificar aquellos puntos que todo y ser correctos, se cree que tienen un amplio margen de mejora como pueden ser el enfoque globalizador y la consecución del aprendizaje significativo.

CONSIDERACIONES FINALES

El hecho de ser maestro de primaria en la escuela Puigcerver me ha permitido llevar a cabo esta propuesta de unidad didáctica y por lo tanto, poder sacar unas conclusiones y unas consideraciones finales reales. Estoy satisfecho por cómo se ha desarrollado la unidad en la clase y he podido alcanzar el objetivo principal que era elaborar una unidad didáctica que pudiera llevarse a la práctica. Las actividades fueron motivadoras y los alumnos disfrutaron a la vez que aprendían. El hecho de adaptar mi unidad al horario real de la clase, me ha permitido poder cuadrar las sesiones y realizarlas en la temporalización que estaban previstas. En los anexos se añadirán las fotos de los alumnos realizando las diferentes actividades.

Me gustaría que esta propuesta de unidad no terminara aquí, sino que fuera una semilla de cara a futuras unidades didácticas ya que tal y como se ha analizado anteriormente, la intención es poder profundizar en el enfoque globalizador y la interdisciplinariedad. Creo que en educación infantil es donde puede empezar el proceso de supresión de las asignaturas tal y como las conocemos hoy en día, y dar paso a nuevas metodologías mucho más globales que permitan a los alumnos tener un conocimiento mucho más cercano a la vida real.

En lo que a nivel personal se refiere, me produce mucha satisfacción ver que he podido finalizar mi trabajo y que lo he podido poner en práctica de forma exitosa. He disfrutado superando las adversidades del día a día que nos plantea una labor como esta y sobretodo he disfrutado muchísimo en el aula, donde todo el esfuerzo de estos meses, ha visto su recompensa en forma aprendizajes.

BIBLIOGRAFÍA

Andrés Rubio, M., & García Arroyo, M. (2009). La observación psicomotriz como técnica de evaluación en la etapa de la educación infantil. *Aula*, 5. Recuperado de <http://revistas.usal.es/index.php/0214-3402/article/view/3301/3325>

Ausubel, D. P., Novak, J. D., & Hanesian, H. (1978). *Psicología educativa: Una visión cognitiva*. Edit. Trillas, México.

Beltrán, J. (1993). *Procesos, estrategias y técnicas de aprendizaje*. Madrid: Síntesis.

De Saint-Exupéry, A. (1984). *El Principito*. Adaptación de Ramos, C. Disponible en <http://es.calameo.com/books/00240180495fd5dcf4e8a>

Decroly, O. (2007). *La función de globalización y la enseñanza: y otros ensayos*. Madrid: Biblioteca Nueva.

Delgado, R. (2014). La integración de los saberes bajo el enfoque dialéctico globalizador: La interdisciplinariedad y transdisciplinariedad en educación. *INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO*, 24(3), 11-44. Recuperado de <http://revistas.upel.edu.ve/index.php/revinpost/article/view/1309/499>

García Velázquez, A. Llull Peñalba, J. (2009) *El juego infantil y su metodología*. Editex.

Iglésias Forneiro, M. (2008) Observación y evaluación del ambiente de aprendizaje en educación infantil: dimensiones y variables a considerar. *Revista iberoamericana de educación*. N°47. Recuperado desde: file:///C:/Users/Marc/Downloads/rie47a03.pdf

Losada Iglesias, M. (2009). *El juego en la Educación Infantil*. Lulu Press Inc. Recuperado de http://www.lulu.com/items/volume_64/6812000/6812150/3/print/6812150.pdf

Martín Biezma, C (2013) *Didáctica de la educación infantil*. Macmillan Iberia, S.A. Recuperado de <http://bv.unir.net:2067/lib/univunirsp/reader.action?docID=10820650>

Muñoz, L. L. (2004). La motivación en el aula. *Pulso: revista de educación*, (27), 95-110.

ORDEN ECI/3960/2007, de 19 de diciembre, de Educación. Boletín Oficial del Estado, 005, de 5 de enero de 2009.

Pereira, M. L. N. (2009). Motivación: perspectivas teóricas y algunas consideraciones de su importancia en el ámbito educativo. *Revista Educación*, 33(2), 153-170. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/440/44012058010.pdf>

Piaget, J., & Inhelder, B. (1956). The child's concept of space. Routledge & Paul.

Pintrich, P.R. y De Groot, E.V. (1990). Motivational and self-regulated learning components of classroom performance. *Journal of Educational Psychology*, 82, 33-40.

Trechera, J. L. (2000). Introducción a la Psicología del Trabajo. Desclée de Brouwer.

Universidad Internacional de la Rioja. (2016). *Tema 4. Cómo personalizar la enseñanza*. Material no publicado.

Universidad Internacional de la Rioja. (2016). *Tema 7. Los centros de interés de Decroly*. Material no publicado.

Vidiella, A. Z. (1999). Enfoque globalizador y pensamiento complejo: Una respuesta para la comprensión e intervención en la realidad (Vol. 139). Graó.

ANEXO

Se adjunta la canción trabajada durante esta unidad didáctica. Debido a que la escolarización en Cataluña es en catalán se ha buscado una canción en este mismo idioma.

Si agafem un coet

Si agafem un coet,
i volem fins al cel,
trobarem que l'espai es immens.

Si a més ens hi fixem,
mil estrelles veurem,
que il·luminen el nostre univers,
que il·luminen el nostre univers.

Si agafem un coet,
i volem fins al cel,
trobarem nou planetes flotant.

Si a més ens hi fixem,
molts satèl·lits veurem,
que contents giren al seu voltant,
que contents giren al seu voltant.

Si agafem un coet i volem fins al cel,
trobarem que el cel no és tan petit.

Si a més ens hi fixem
a la lluna veurem,
tant se val si es de dia o de nit,
tant se val si es de dia o de nit.

Benjamí Conesa

A continuación se adjuntan las fotografías tomadas durante la realización de las clases. La cara de los alumnos está pixelada por un tema de derechos de autor y seguridad.

Aquí mostramos las fotografías tomadas durante la elaboración del sistema solar durante las sesiones 3 y 4 de expresión plástica.





En pequeños grupos los alumnos pintaron los planetas.





También pintaron en un gran papel azul las estrellas y el universo.

Y aquí podemos observar el resultado final después de poner cada planeta en su sitio y poner los correspondientes nombres.



Finalmente se añaden fotografías del material que trajeron los alumnos a modo de información para compartir con todos sus compañeros.



A continuación se adjuntan las fichas utilizadas durante las sesiones de esta unidad didáctica. Cada ficha está numerada en el margen inferior izquierdo. Primero se encuentran las fichas traducidas al castellano para su correcta comprensión y seguidamente, las fichas en catalán, que son las que han realizado los alumnos en la escuela.

PINTA EL PLANETA TIERRA



Ficha 1.1

2

² [Imagen de la tierra]. Recuperado de <http://www.how-to-draw-cartoons-online.com/cartoon-earth.html>

DIBUJA DOS PLANETAS

ESCRIBE SOBRE LOS PLANETAS

¿ES DE DÍA O DE NOCHE?





ES DE _____



ES DE _____

Ficha 1.4

ENGANCHA LAS ESTRELLAS

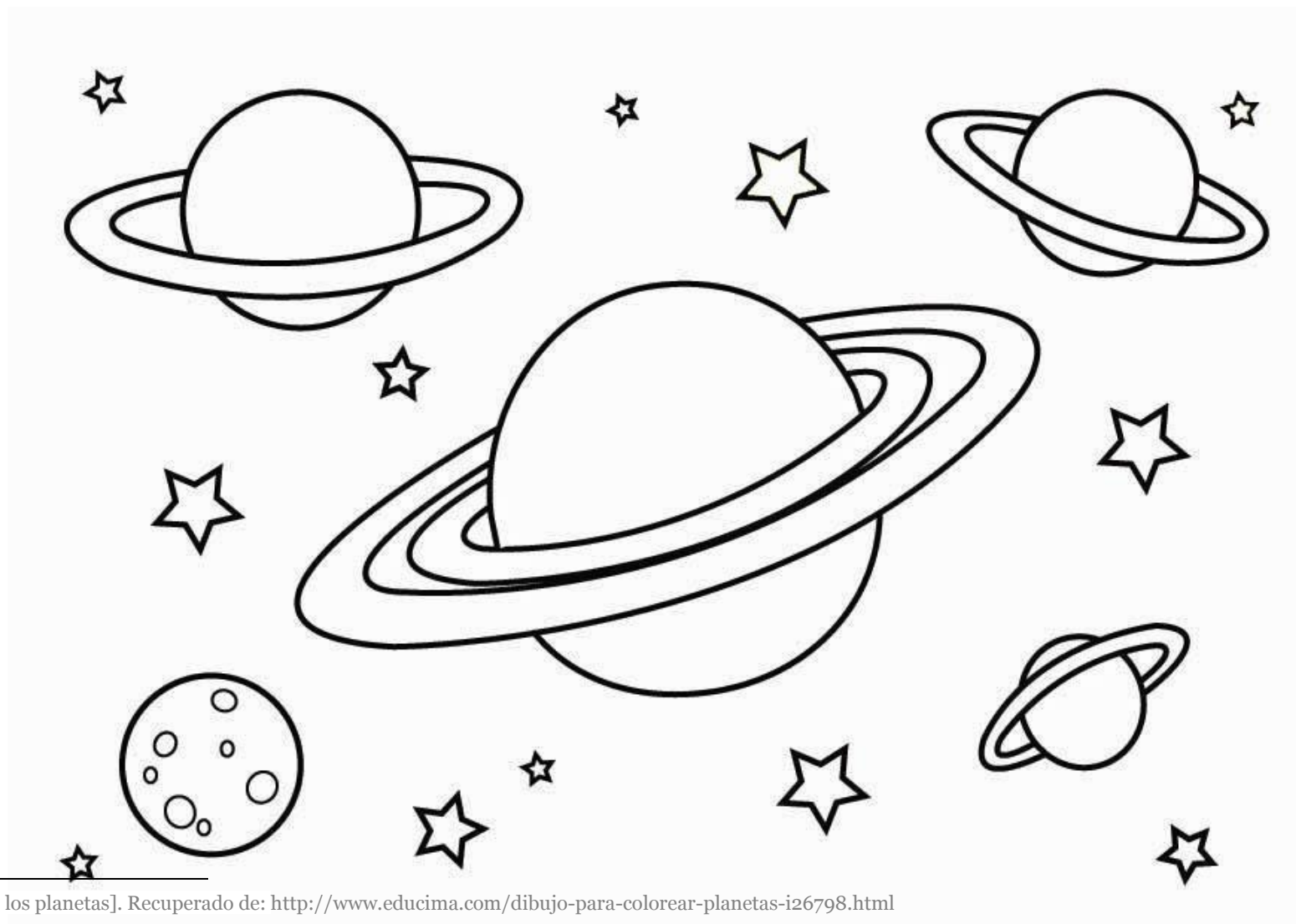
	1	2	3	4	5
					
					

Ficha 2.1

PINTA 5 ESTRELLAS Y 4 PLANETAS

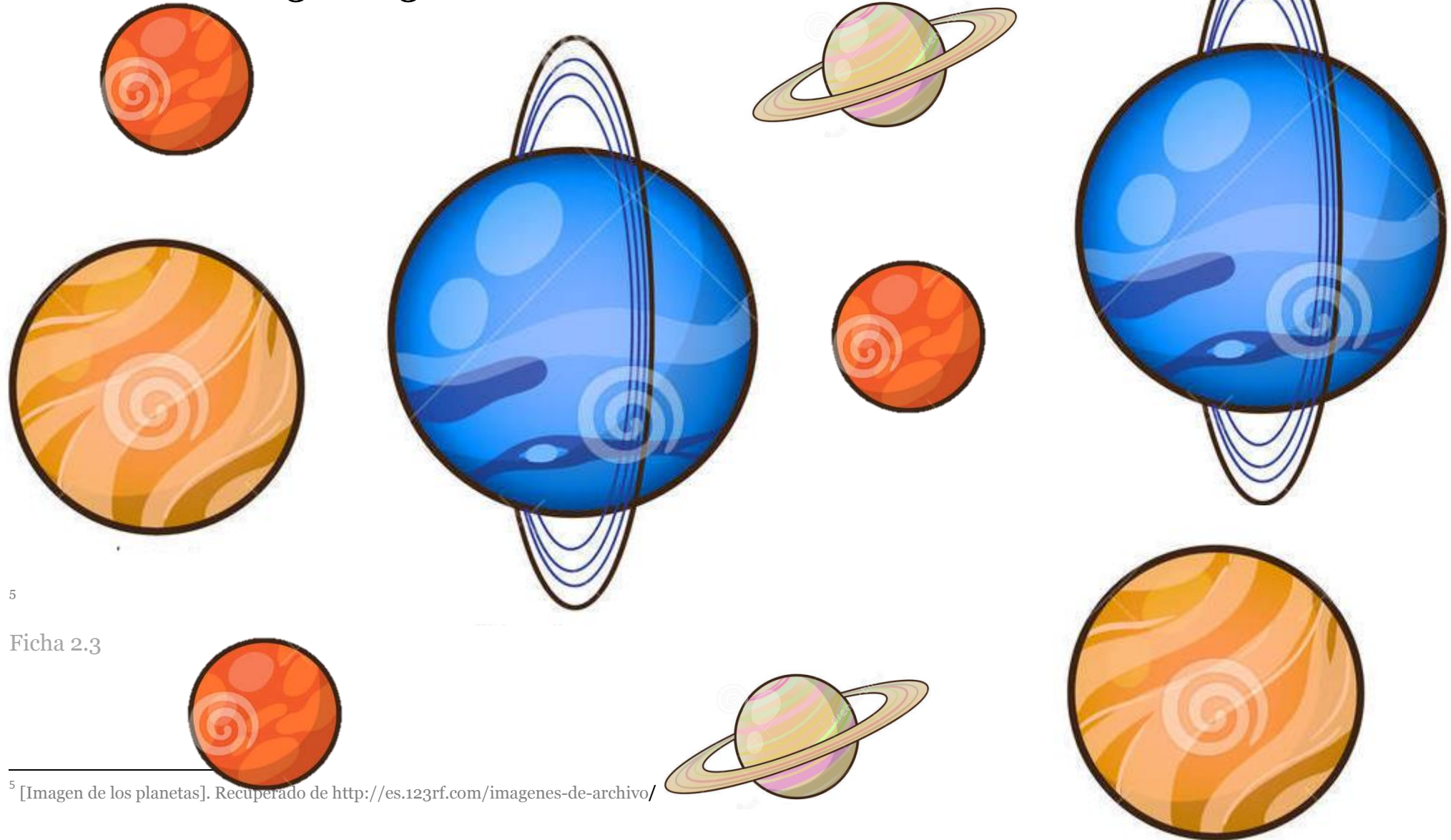
4

Ficha 2.2



⁴ [Imagen de los planetas]. Recuperado de: <http://www.educima.com/dibujo-para-colorear-planetas-i26798.html>

AGRUPA DE 3 EN 3



5

Ficha 2.3

⁵ [Imagen de los planetas]. Recuperado de <http://es.123rf.com/imagenes-de-archivo/>

AYUDA AL COHETE A DESPEGAR

5		3		1
5	4			
			2	1



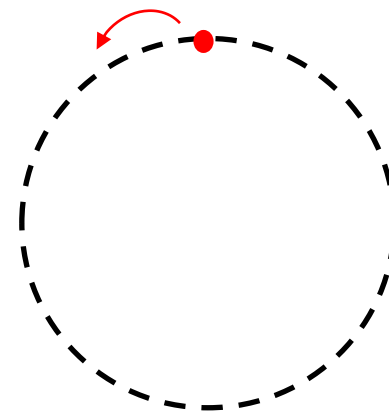
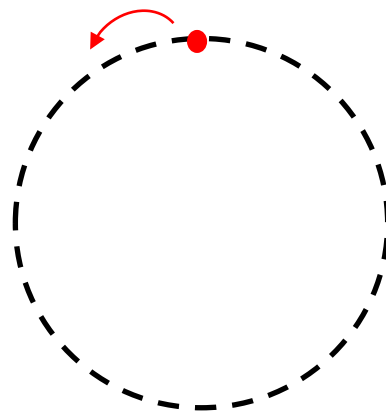
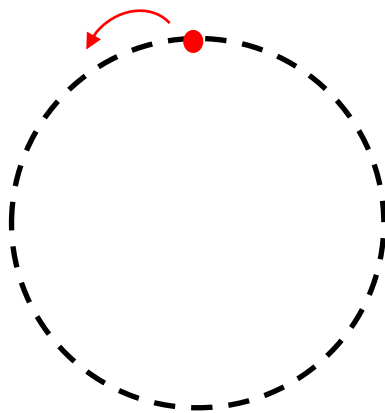
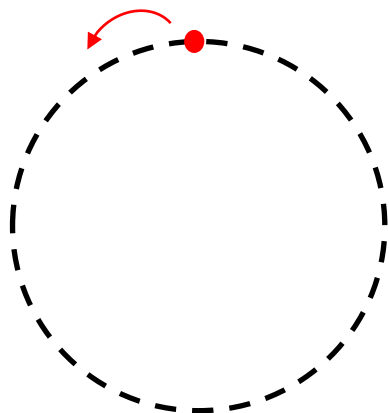
Ficha 2.4

⁶ [Imagen del cohete]. Recuperado de <http://es.123rf.com/imagenes-de-archivo>

NOMBRE:

FECHA:

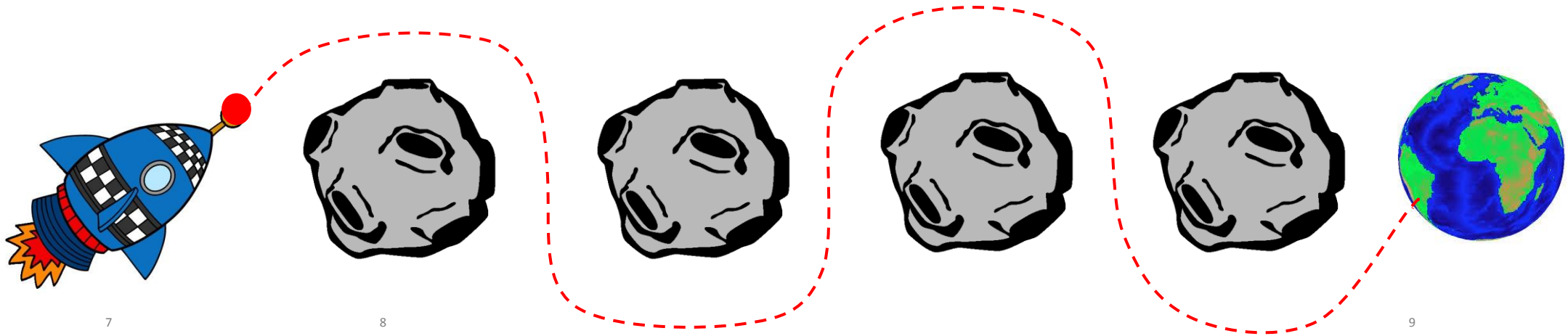
RESIGUE Y COMPLETA



NOMBRE:

FECHA:

EVITA LOS METEORITOS



Ficha 3.2



⁷ Chiken (2012) *Cohete*. [Imagen] Recuperado de: <http://galeria.dibujos.net/espacio/cohete-espacial-pintado-por-chiken-9736569.html>

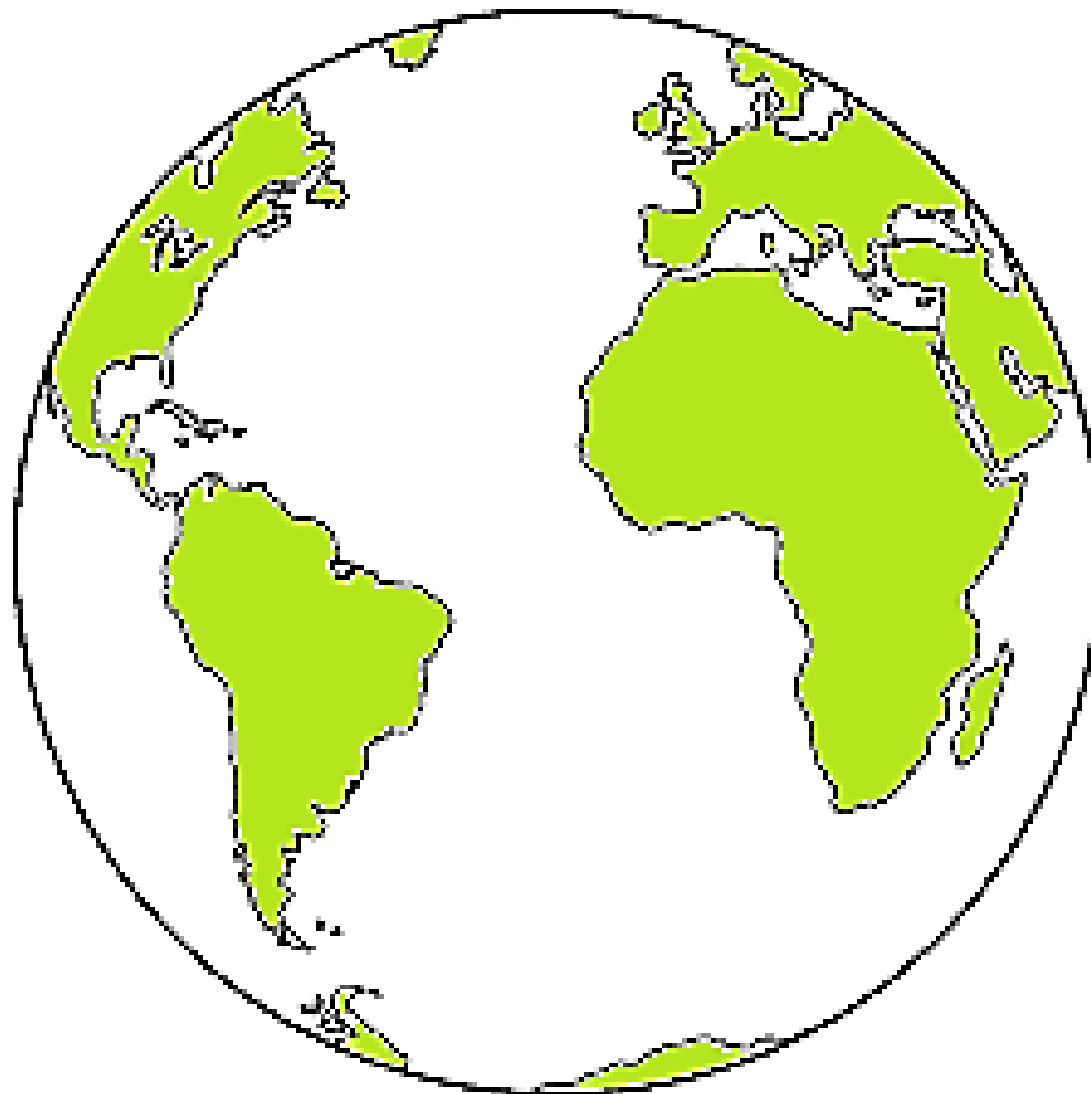
⁸ Antono (2010) *Astroide*. [Imagen] Recuperado de : <http://galeria.dibujos.net/espacio/astroide-pintado-por-antono-7949937.html>

⁹ Rosario, A (s.f.) *Planeta tierra* [Imagen] Recuperado de : <https://es.pinterest.com/pin/50376990829732278>

NOM:

DATA:

PINTA EL PLANETA TERRA



Fitxa 1.1

NOM:

DATA:

DIBUIXA DOS PLANETES

NOM:

DATA:

ESCRIU SOBRE ELS PLANETES

NOM:

DATA:

ÉS DE DIA O DE NIT?





ÉS DE _____

ÉS DE _____

NOM:

DATA:

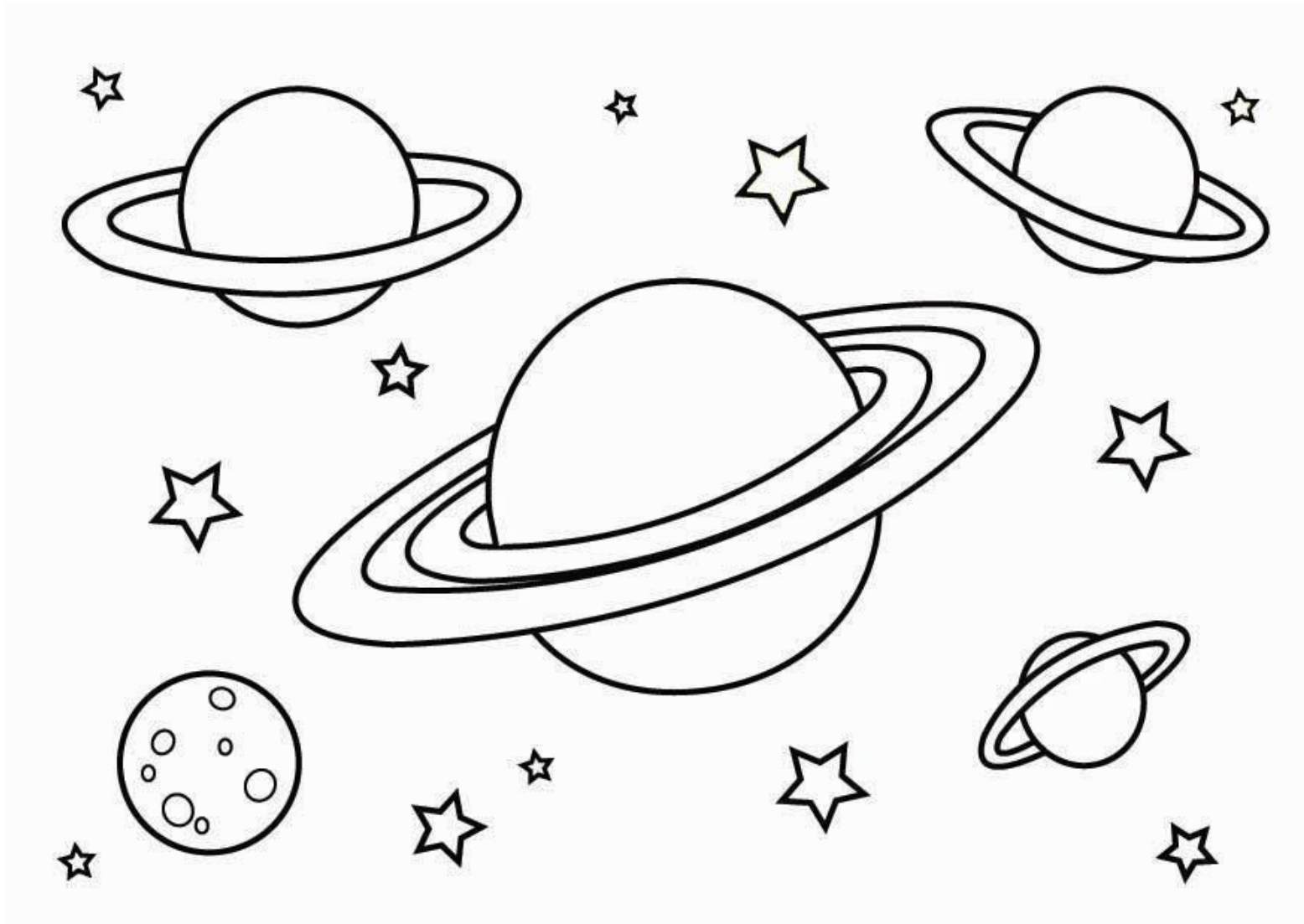
ENGANXA LES ESTRELLES

	1	2	3	4	5
					
					

NOM:

DATA:

PINTA 5 ESTRELLES I 4 PLANETES

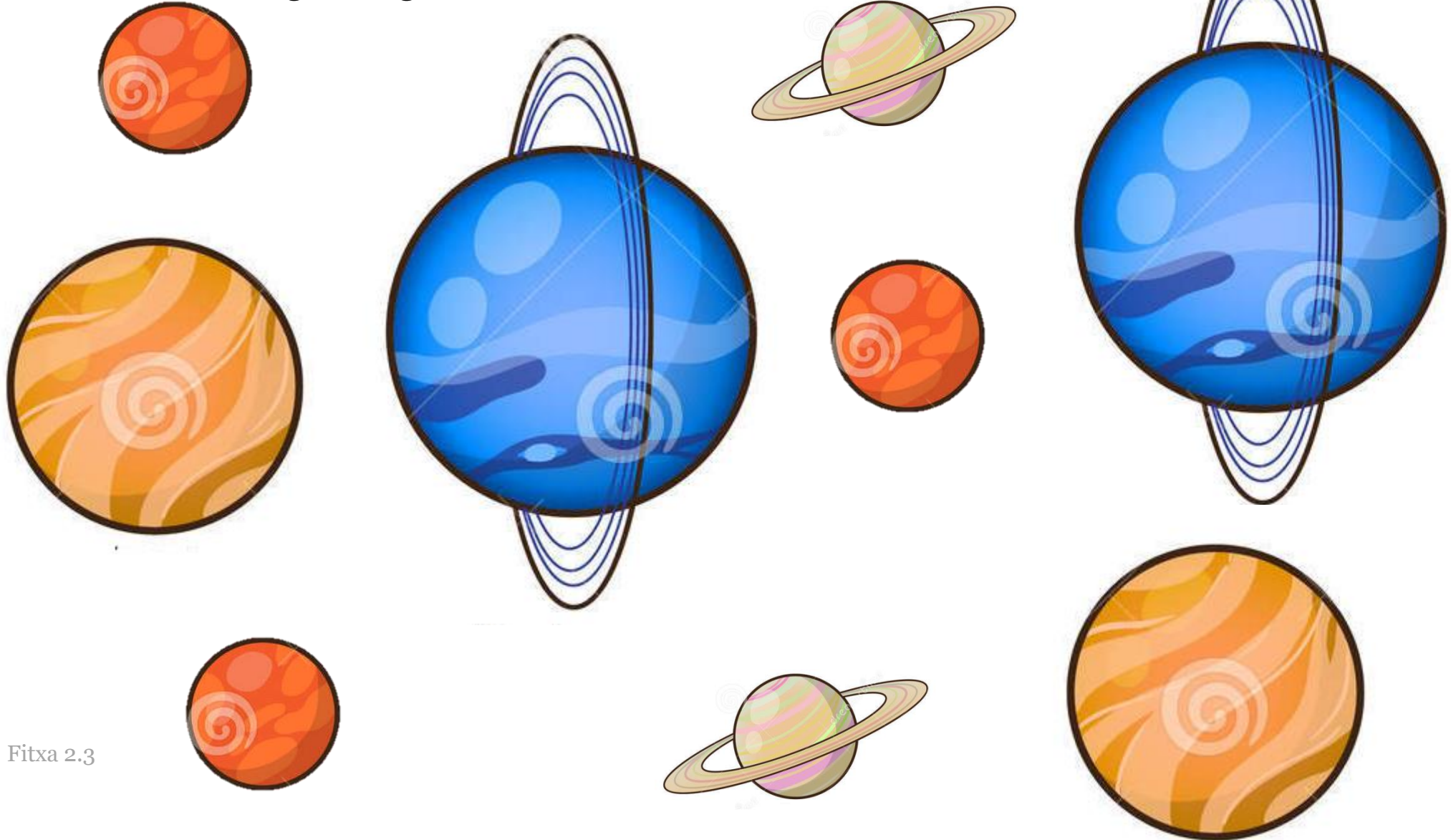


Fitxa 2.2

NOM:

DATA:

AGRUPA DE 3 EN 3



Fitxa 2.3

NOM:

DATA:

AJUDA EL COET A ENLAIRAR-SE

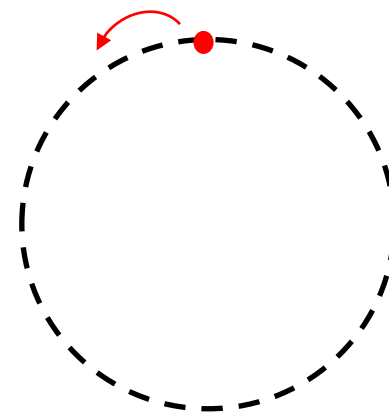
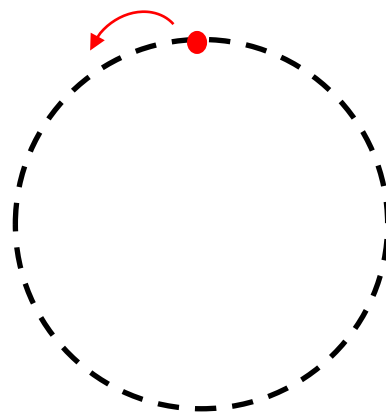
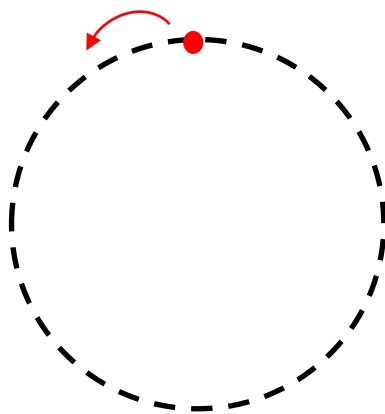
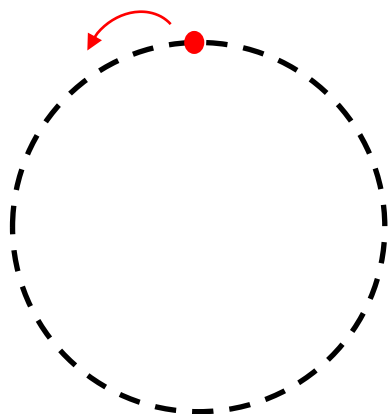
5		3		1
5	4			
			2	1



NOM:

DATA:

RESIGUE Y COMPLETA



NOM:

DATA:

EVITA LOS METEORITOS

