



---

# LENGUA EN MOVIMIENTO

---

70 JUEGOS PARA PRIMARIA



*@maestroenmovimiento*

JORDÁN ILLESCAS RUBIO

ÍNDICE		
APARTADOS		PÁGINAS
0	El niño de la caverna. De la cueva al mundo exterior. De la ignorancia al conocimiento verdadero.	2
1	Introducción.	3
2	¿Cómo son las actividades? Aspectos fundamentales.	3
3	Actividades.	6
<b>BLOQUE 1. COMUNICACIÓN ORAL: HABLAR Y ESCUCHAR.</b>		
	- Situaciones de comunicación (turno de palabra, escucha, comunicación verbal y no verbal).	6
	- Ampliar vocabulario.	7
	- Memorización y técnicas de estudio.	7
	- Expresar sentimientos, emociones y opiniones.	8
<b>BLOQUES 2 Y 5. COMUNICACIÓN ESCRITA: LEER/ EDUCACIÓN LITERARIA</b>		
	- Empezando a leer. El abecedario.	10
	- Comprensión lectora.	10
	- Velocidad lectora.	11
	- Fomento de la lectura.	11
	- Creación de textos literarios.	12
<b>BLOQUE 3. COMUNICACIÓN ESCRITA: ESCRIBIR.</b>		
	- Construir palabras y oraciones	12
	- Dictados.	13
	- Ortografía (interrogación y exclamación, la tilde, “m” antes de “p” y “b”).	14
	- Caligrafía y copiados.	15
	- Producción de textos (entrevista, poesía, noticia).	15
<b>BLOQUE 4. CONOCIMIENTO DE LA LENGUA.</b>		
	- Las letras del abecedario.	16
	- La sílaba.	16
	- Vocabulario (familia de palabras, derivadas, sinónimos, antónimos).	17
	- Variado (artículos, determinantes demostrativos, adjetivos)	18
4	Anexos.	
	<i>I. Justificación teórica.</i>	19
	<i>II. Autor y contacto.</i>	24

## 0. EL NIÑO DE LA CAVERNA. DE LA CUEVA AL MUNDO EXTERIOR.

(Adaptación del texto de Platón)

Imagina a unos niños en un aula subterránea con cierta similitud a una caverna. Se encuentran en ella desde su niñez, sujetos a una silla que fija su mirada en una enorme pizarra de color verde (en el mejor de los casos blanca), de tal manera que no pueden ni cambiarse de sitio ni volver la cabeza, y no ven más que lo que está delante de ellos. La luz les viene únicamente de una pequeña ventana posterior. Sobre esta pizarra se suceden sombras proyectadas por la luz trasera. ¿Acaso estos niños no atribuirán realidad más que a estas sombras?

Y si ahora arrancamos de sus cadenas a uno de estos niños y lo llevamos por un pasillo áspero y escalonado hasta la claridad del sol en el patio, ¿no llegará a la conclusión de que el sol produce las estaciones, lo gobernaba todo en su mundo anterior y es en cierto modo la causa de lo que ellos veían proyectado en la pizarra? ¿Acaso no sufrirá ese niño un shock al descubrir que los árboles, los ríos y las montañas no solo existen sobre el papel de su libro, sino que existe un conocimiento verdadero y tangible más allá de las apariencias proyectadas anteriormente en forma de sombras?

Imagina que le invitamos a jugar con sus compañeros, a investigar sobre su entorno, a descubrir y potenciar sus destrezas motrices, a sentir, respirar, caminar, correr, caerse, vivir... en definitiva, a aprender jugando, en contacto con la realidad, ¿no se mostraría tal niño más implicado en su propio proceso de formación personal? ¿No sentiría que aprende de manera natural, como sin esfuerzo? ¿No alcanzaría aprendizajes más significativos y duraderos?

Y al acordarse entonces de su primera clase, de sus antiguas lecciones y de sus compañeros, ¿no se sentirá feliz por su cambio y compadecerá la ignorancia de los otros? ¿No deseará salir corriendo para advertir al resto de su descubrimiento y proclamar al mundo que al fin se siente un niño?

Imagina ahora que este niño vuelve a la caverna, cabizbajo y se sienta en su antiguo lugar, prisionero e ignorante. ¿No se le quedarían los ojos como cegados por este paso súbito a la oscuridad? ¿Añoraría los aprendizajes adquiridos mediante el juego, la experimentación y el contacto con los demás?

- Sin duda.- respondió el niño.

## 1. INTRODUCCIÓN

A continuación presento una propuesta de actividades para el aprendizaje de los contenidos del área de **Lengua Castellana y Literatura de forma divertida, fuera del aula y en movimiento**, dirigido al alumnado de Educación Primaria, no obstante, muchas de sus actividades son adaptables para la etapa de Educación Infantil.

Débase tener en cuenta que esta metodología no trata de sustituir a los aprendizajes adquiridos dentro del aula, sino más bien ser un **complemento** a los mismos, considerándolos ambos necesarios. Será el propio docente quien los adapte a su aula, a sus propios gustos, a las necesidades de sus alumnos, a las posibilidades materiales y de espacios y establezca la secuencia de aprendizaje lógica. Se recomienda establecer una **rutina** para optimizar el desarrollo de estas actividades. Un ejemplo podría ser:

1º Dentro de clase explicaremos los juegos y aclararemos dudas.

2º Desarrollo de las actividades al exterior.

3º Asamblea final (en el patio o dentro de clase) para hablar de lo aprendido durante el juego y otros aspectos que el maestro considere.

## 2. ¿CÓMO SON LAS ACTIVIDADES? ASPECTOS FUNDAMENTALES.

1. Todas las actividades propuestas incluyen **el juego como principio metodológico fundamental**, enseñan, son divertidas y eficaces, su puesta en práctica es viable y necesitan de la actividad física para su desarrollo. Los alumnos muestran un gran interés y motivación hacia ellas, favoreciéndose el proceso de aprendizaje. Las actividades propuestas tienen en común el aprendizaje a través de la actividad física, del movimiento.
2. En todas las actividades y juegos que se plantean es imprescindible que los alumnos **verbalicen lo que están haciendo**, sus procesos mentales, al principio, durante y al final de cada actividad, o bien mediante la expresión por escrito en la libreta o pizarra. Premiaremos la correcta ejecución de las actividades por encima de la velocidad de resolución.
3. Los contenidos que se desarrollan no están organizados por curso escolar. Es necesario que cada maestro o maestra los adapte a las necesidades específicas de su grupo. Los organizamos en cinco bloques de contenidos, tal como aparecen en el currículo.
4. Hay una serie de materiales imprescindibles para el desarrollo de los juegos, por su valor didáctico, su multifuncionalidad y su fácil acceso. Son los siguientes:

Material para hacer anotaciones:

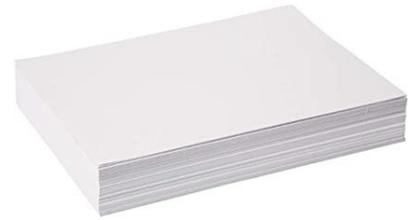
*Libreta*



*Tarjetas de palabras*



*Folios*



*Pizarra velleda*



*Pizarra individual*



*Pizarra móvil*



Para manipular:

*Letras móviles*



*Tarjetas de palabras*



*Tarjetas de imágenes*



Para el suelo:

*Abecedario gusano*



*abecedario alfombra*



## Material de Educación Física:



### 3. ACTIVIDADES

ES FUNDAMENTAL QUE EL ALUMNO VERBALICE (EN VOZ ALTA) O EXPRESE POR ESCRITO (PIZARRA VELLIDA O LIBRETA) LOS PROCESOS QUE ESTÁ LLEVANDO A CABO EN CADA ACTIVIDAD.

LAS ACTIVIDADES QUE APARECEN “SOMBREADAS” EN GRIS SON AQUELLAS MÁS DESTACADAS POR SU EFICACIA PARA EL DESARROLLO DE LOS APRENDIZAJES DEL ÁREA.

#### **BLOQUE 1: COMUNICACIÓN ORAL: HABLAR Y ESCUCHAR.**

##### **Situaciones de comunicación**

**¡Buenos días señora!** Los alumnos se sitúan formando un gran círculo en pie. El maestro elegirá a una persona para que comience a dar vueltas alrededor del círculo hasta que decida tocar a uno de sus compañeros. A partir de ahí el que ha tocado saldrá corriendo en la misma dirección que llevara y al que han tocado correrá en dirección contraria. Llegará un punto en el que se encuentren. Ahí se detienen completamente, se dan la mano e inician una conversación de locos. El que ha tocado dice frases que el otro ha de repetir “Buenos días señor, buenos días señor, ¿cómo está usted?, ¿cómo está usted?...”. La carrera por volver al sitio que ocupaba el que fue tocado se reinicia cuando este no repite acertadamente, queriendo o no, una de estas frases. Después se reinicia la actividad con otro jugador.

**El turno de palabra.** Este es un juego cooperativo para interiorizar la importancia de respetar el turno de palabra, para lo cual utilizamos la acción de levantar la mano. La clase tiene un objetivo común: conseguir contar hasta 10. ¿Fácil? La dificultad reside en que no pueden superponerse, es decir, si dos o más personas dicen a la vez el mismo número habrá que empezar desde el principio. La persona que quiere intervenir levanta la mano, por gestos y nunca con sonidos, se ponen de acuerdo e intentan conseguir el reto.

**Te escucho.** Con este juego trabajamos la escucha activa a través de una adaptación del “teléfono roto”. Tradicionalmente en el teléfono roto transmitíamos un mensaje de oído en oído hasta llegar al último compañero. Una variante de este juego sería que mandáramos instrucciones del tipo “realiza 5 saltos”, y cuando llegara el mensaje al último compañero, este y el resto tendrían que llevar a cabo esa acción motriz.

Otra variante la podríamos distribuyendo a los alumnos en zigzag, de modo que para transmitir el mensaje tuvieran que hacer un pequeño desplazamiento. También se podrían organizar de esta misma forma dos equipos que harían una especie de carrera de información.

**Enjoy the silence.** Vamos a salir al patio, nos vamos a situar en círculo, con los ojos cerrados y en silencio. Durante un minuto vamos a ser conscientes de los sonidos de nuestro alrededor. A continuación comentaremos lo que hemos escuchado y cómo nos hemos sentido.

**Comunicación no verbal.** Sin usar la comunicación verbal jugamos a representar películas, cuentos o canciones para que los compañeros las adivinen.

**Role play/teatro.** Llevamos a cabo representación de escenas a través de comunicación verbal y no verbal.

### Vocabulario

**Lista de palabras.** Cada alumno en su libreta va a crear una tabla de tres columnas, por ejemplo con estos títulos: “material de construcción”, “material escolar”, “naturaleza”. Desplazándose por el patio, con un tiempo delimitado, van escribiendo palabras que puedan ver desde el patio y se incluyan en alguna de estas tres categorías. Así, por ejemplo, para “material de construcción” podrán escribir algunas como “ladrillo”, “cemento”... Les diremos que pueden ayudarse entre ellos, ya que el objetivo es que escriban el mayor número de palabras. Cuando termine el tiempo previsto, ya dentro de clase, cada niño va a decir en voz alta sus palabras, y los otros pueden aprovechar para apuntar aquellas palabras que no tuvieran. Finalmente contarán las palabras totales que han conseguido.

**Memoria de palabras.** El docente distribuirá por el patio tarjetas de palabras que no conozcan. Los niños dejarán sus libretas en un lugar concreto y deberán ir desplazándose a esas tarjetas para después volver a sus libretas y escribir lo memorizado. Terminarán cuando hayan escrito todas las tarjetas. Las tarjetas no pueden cogerse.

**Arriba el lápiz.** Cada niño va a elaborar en su libreta una tabla con cuatro categorías: color, cosa, persona, naturaleza. Después saldremos al patio. El maestro dirá una letra, por ejemplo la “A”, pues bien, deben encontrar una palabra para cada una de las cuatro categorías, pero con una condición, que antes de escribir la palabra deben tocarla. Así, si quieren escribir “amarillo”, deberán tocar algo amarillo, si quieren escribir “acera”, deben tocar una acera... La persona que completa las cuatro columnas dice “arriba el lápiz”, y el resto no puede seguir escribiendo. Comprobamos que ha escrito bien sus palabras y cambiamos de letra.

### Memorización/ Técnicas de estudio

**Carreras memorísticas.** Para esta actividad organizaremos la clase en grupos de 4 personas. La actividad consiste en una carrera de relevos, pero condicionada a reproducir de memoria textos breves (trabalenguas, refranes, retahílas, poesías...). Uno de los miembros del grupo será “el lector”, y el resto “corredores”. Da comienzo la carrera, el primer corredor de cada equipo avanza desde un lateral de la pista hasta el otro, donde se encuentra el lector. Al llegar al lector éste le leerá en voz alta el fragmento que ha de memorizar: “El elefante lloraba porque no podía dormir”. Lo memoriza y vuelve para dar el relevo a su compañero, pero ¡ojo!, el relevo consiste en volver a repetirle el texto, y este nuevo corredor, una vez aprendido corre hasta el lector y se lo vuelve a repetir, “El elefante lloraba porque no podía dormir”, solo así podrá darle el lector los siguientes versos, y así sucesivamente hasta que todos los corredores hayan participado.

**Canto y salto.** Con este juego no inventamos nada nuevo, nos limitamos a cantar mientras saltamos a la comba. La idea es aprender previamente una canción de

carácter educativo (abecedario, poesías famosas...) y después ir cantándola entre todos mientras se salta a la comba.

**Un esquema gigante.** Vamos a llevar a cabo una técnica de estudio a gran escala. Tras un trabajo previo en clase, en el que subrayaremos lo más importante de un texto con el contenido que deseemos que estudien, saldremos al patio para crear un gran esquema de ello. Tendremos como materiales de apoyo picas y cuerdas (para establecer relaciones), aros (para incluir palabras y conceptos clave) y tarjetas de papel (para escribir dentro de los aros), además de otros que pudieran demandar los alumnos. Se trata de una actividad creativa, que puede ser realizada en pequeños grupos y con un gran éxito a la hora de consolidar aprendizajes.

### Expresar sentimientos, emociones y opiniones

**Yo soy.** Juego de autoconocimiento y aceptación. Nos situamos en círculo, lo más juntos posibles. Un compañero se sitúa en el centro del círculo, y va a decir una cualidad de él o ella que puede ser cierta o falsa. En el caso de ser cierta le damos un abrazo grupal, pero en caso de que sea falsa todos los demás deben salir corriendo fuera de la pista antes de que él mismo les atrape. Por ejemplo, si yo soy muy alto y digo que soy muy bajito, saldré corriendo a pillarles. Procuramos que todos pasen por el centro en al menos una ocasión.

**Tarjetas de emociones.** Voy a repartir una tarjeta que exprese una emoción a cada niño (miedo, ira, alegría...). Ellos van desplazándose libremente mientras expresan esa emoción con gestos y mímica. Los demás intentan adivinar la emoción que están representando. Cuando la aciertan intercambian de tarjeta. Tras esto, les reparto tarjetas vacías para que cada niño escriba el nombre de otras emociones que conozca y continúen la dinámica anterior.

A continuación, en un momento determinado diré “stop”. Los alumnos que lleven emociones positivas se situarán a mi derecha, los que lleven emociones negativas a mi izquierda y los que no llevan ni buenas ni malas se quedarán en el centro. Intercambian tarjetas y repetimos el ejercicio.

Finalmente jugaremos a adivinar emociones. Los niños van saliendo de uno en uno y van representando una emoción en concreto que el resto de compañeros tiene que adivinar.

También pueden contar una historia que les haya ocurrido con esa emoción.

**El reloj de la autoestima.** Nos situamos de pie en círculo, con un compañero en el centro con una pelota que irá lanzando alternativamente al resto. Estos le devolverán la pelota al tiempo que le dicen algo que les gusta de él o ella: “eres bueno con los demás”. La persona del centro puede responder con un “gracias” o con otra cualidad positiva de esa persona. Todos pasarán por el centro.

**El sándwich.** Dinámica similar a la actividad anterior, pero en esta ocasión empleando la técnica de “El sándwich positivo”, según la cual aceptamos mejor una crítica cuando nos han dicho algo positivo previamente. Así, podrán salir frases del tipo “me encanta cuando compartes con los demás, pero a veces me molestas cuando quiero trabajar” o “gracias por ser tan buen amigo, pero deberías tratar bien a todo el mundo”.

**Teatro corrector.** Con la actividad anterior conseguimos que sean conscientes de sus errores, y con esta actividad pretendemos que intenten mejorarlos. En grupos de cinco personas van a ir subiendo al escenario o a algún área que se asemeje. El resto de compañeros se sientan y observan como público. Las personas que están encima del escenario van a representarse a ellos mismos haciendo durante un minuto aquella cosa negativa que no les gustaba a los compañeros (que se enfada mucho, que no deja los colores, que pega...). Trascurrido ese minuto van a representar la acción contraria, es decir, la positiva. El docente u otros alumnos, desde fuera del escenario, pueden ir describiendo la escena para facilitarles la actuación: “aquí vemos a Daniel, que a veces es un poquito bruto con sus compañeros, pero de repente se ha transformado en un ser humano al que solo le gusta dar abrazos”. Es importante que entiendan que es una actividad divertida, para reírse de uno mismo e intentar mejorar. Nadie se debe sentir ofendido ni atacado.

**Déjate caer.** Por parejas, un compañero cierra los ojos y se deja caer de espaldas sobre el otro, que estará preparado para “atraparlo” y evitar su caída con el suelo. ¿Cómo te has sentido? ¿Has confiado en tu compañero?  
Una variante de esta actividad consiste en realizar la caída hacia atrás desde una pequeña altura (un metro), y esta vez lo sujetará un grupo mayor de alumnos. Es fundamental que el docente insista en la importancia de hacer este ejercicio con seriedad, para evitar lesiones. Al fin y al cabo, es un ejercicio de confianza.

**Deja que te lleve.** Por parejas, realizaremos otro ejercicio de confianza. Un compañero cierra los ojos y el otro lo va guiando por encima de las líneas de la pista, evitando choques con otras parejas. Después intercambiarán el rol. Finalmente haremos una puesta en común para ver cómo se han sentido, si han confiado en el compañero, si han tenido la seguridad para ir con los ojos cerrados...

**Hazme volar.** En la misma línea que las dos actividades anteriores, en esta ocasión realizaremos transportes por equipos de seis personas. Uno de ellos será el transportado, sentirá la seguridad y confianza del grupo. El objetivo es transportar alternativamente a todos los miembros del grupo, aproximadamente unos veinte metros. Insistimos en la seguridad. No es una carrera. Se podrán realizar diferentes figuras en los transportes: acostado bocarriba, acostado cara al suelo, a lo Superman, al sillón de la reina, en estrella...

**El espejo.** Nos situaremos por parejas. Uno será “el espejo” y el otro imitará todos sus movimientos, gestos y palabras durante aproximadamente un minuto. Al finalizar el minuto, la persona que ha estado imitando al compañero completará la frase: “me gusta de ti...”. Después intercambiarán roles y se repetirá la actividad. Por último cambiarán de pareja.  
Una adaptación sería añadir lo siguiente: “me gusta de ti... pero me gustaría que fueras más...”.

**Debate rotativo.** Cada niño coge su silla y la lleva al patio. Dividimos la clase en dos grupos. El primer grupo crea un círculo pequeño con sus sillas mirando al exterior del círculo. El segundo grupo crea otro círculo alrededor de su círculo con las sillas mirando hacia el interior. La idea es que queden las sillas del círculo interior enfrentadas con las sillas del círculo exterior, de modo que se sienten los

alumnos y queden enfrentados con otro compañero. A partir de aquí el docente lanzará un tema de debate. Hablarán durante un minuto sobre ese tema y el círculo exterior rotará en el sentido de las agujas del reloj para debatir con otro compañero. La dinámica concluye cuando hayan hablado con todas las personas del otro círculo. Al finalizar, el docente pregunta: “¿piensas lo mismo ahora que cuando hablaste con la primera persona?”.

Otra alternativa al debate sería que simplemente hablaran por parejas de cosas que les interesen, cómo podrían mejorar su amistad, algún problema de clase.

## BLOQUES 2 Y 5: COMUNICACIÓN ESCRITA: LEER/ EDUCACIÓN LITERARIA

### Empezando a leer

**Juegos con el abecedario.** En el suelo del patio tendremos una pintura permanente con las letras del abecedario en forma de gusano, serpiente o algo por el estilo.

1. **Encuentra las vocales.** Van a localizar e ir pisando las 5 vocales a la vez que las dicen en voz alta. Después dicen palabras que empiecen por esas letras.
2. **De cabo a rabo.** De la A a la Z van pisando y diciendo en voz alta todas las letras del abecedario.
3. **Encuentra la letra.** Si ya dominan el abecedario irán saliendo por parejas, el maestro dirá una letra y tendrán que intentar ser los primeros en pisarlas. Otra opción es que el maestro diga una palabra y ellos tengan que pisar la letra por la que empieza.
4. **De rabo a cabo.** Es momento de decir el abecedario, pero al revés, de la Z a la A, pisando y en voz alta.
5. **Tarjetas de palabras.** Tenemos tarjetas de palabras acordes a la edad de los discentes. La idea es que lean la tarjeta en voz alta y la sitúen sobre la letra por la que empieza.

**Encuentra.** En clase vamos a crear tarjetas de palabras con el nombre de cosas del patio. Después las distribuiremos entre los alumnos. La idea es que si tengo la palabra “fuente”, voy a la fuente y dejo la tarjeta ahí.

### Comprensión lectora

**Búsqueda del tesoro.** A partir de unas instrucciones, que irán leyendo en voz alta, encontrar un tesoro escondido en el patio.

**Ejecuta órdenes.** Les pondremos una ficha con la información sobre las acciones motrices que deben llevar a cabo. Un ejemplo podría ser: “realiza veinte saltos, abraza a un compañero, avanza a la pata coja...”.

**Yoga dirigido.** En esta misma línea de trabajo, otra posibilidad sería la ejecución de posturas de yoga sin información visual, únicamente a través de información recibida por escrito, que han de leer y comprender.

Para las dos actividades, un buen procedimiento consiste en proyectar la información escrita sobre la PDI.

**Un mar de títulos.** Distribuiremos por el suelo de la pista un buen número de cuentos de la biblioteca de clase. El maestro dirá en voz alta el título de uno de ellos. El objetivo es ser el primero en encontrar dicha lectura. Para que haya más participación haremos las competiciones saliendo en grupos de cuatro en cuatro.

**Resumen.** Organizamos la clase en grupos de cuatro componentes. En un lateral de la pista habrá una lectura para cada equipo en cualquier tipo de formato. La idea es que vayan saliendo de uno en uno desde el otro lateral de la pista, lleguen hasta la lectura, lean la página que les toque y vuelvan para contarle un resumen al resto. Después saldrá el siguiente. Así hasta completar la lectura. Finalmente, entre todos, han de ser capaces de hacer un resumen de todo el texto. Informaremos a los alumnos que no es una carrera, que importa la calidad del resumen.

### Velocidad lectora

**Carreras lectoras.** Vamos a realizar carreras de cuatro personas. Cada una empezará desde una esquina de la pista, donde habrá un texto adecuado a la edad de los participantes. A la señal del maestro leerán en voz alta el texto, correrán al siguiente y así hasta completar las cuatro esquinas. Procuraremos que compitan entre alumnos con una velocidad lectora parecida. Además, para comprobar que leen correctamente lo escrito antes de correr, las personas que hayan realizado la carrera anterior son las encargadas de ejercer como árbitros.

**El gusano que avanza.** Organizamos hileras de cuatro personas que se sitúan sobre la línea de fondo de pista. Cada grupo tiene un texto para leer. Empieza leyendo el primero de la fila en voz alta la primera línea, pasa el texto al segundo para que éste lea la segunda línea, y así sucesivamente. Cada vez que leo mi fragmento avanzo detrás de mi último compañero, de modo que el gusano vaya desplazándose. Gana el equipo que completa antes el texto. Tendremos que hacer hincapié en que la importancia reside en que se entienda correctamente lo leído.

### Fomento de la lectura

**Lectura y dibujo rotativo.** Sentados en el suelo en un círculo amplio, cada niño con un cuento, un folio y lápices para colorear. El maestro dirá: “¡Tiempo de lectura!”. Durante 2 minutos los niños leen tranquilamente su cuento. Transcurrido ese tiempo el maestro dirá: “¡Tiempo de dibujo!”. Los alumnos disponen de otros 2 minutos para dibujar lo que han leído. A continuación todos rotarán en sentido de las agujas del reloj para situarse delante del cuento y del dibujo de su compañero de la izquierda y repetir la actividad. Solo rotan los niños con su estuche, los cuentos y dibujos no rotan. La actividad concluye cuando retornan a su cuento inicial. Es momento de hacer una puesta en común, comentar las aportaciones que han hecho los compañeros a su dibujo inicial, hablar de los cuentos...

**Dramatizaciones.** Mediante mímica representamos un cuento popular o un cuento de la biblioteca de aula para que los compañeros lo adivinen.

**Adivinanzas móviles.** En clase, cada alumno habrá escrito previamente en una porción de papel una adivinanza, de invención propia o que ya conociera. Numeraremos todas las adivinanzas en el orden de lista de clase. Ya fuera, distribuirán sus adivinanzas por toda la pista. La idea es que vayan desplazándose y resolviendo las adivinanzas indicando en sus libretas el número de adivinanza y la solución. Más tarde en clase se realizará una puesta en común, comprobando el número de respuestas correctas de cada persona.

**Lectura libre en el patio.** Esta actividad no implica movimiento, pero había que incluirla, por su sencillez y efectividad. Consiste en algo tan básico como coger un número determinado de libros de lectura, ir a una zona libre del patio para que los niños elijan un libro, por parejas o individualmente, se sienten donde estén cómodos y vayan leyendo. El docente se situará en un lugar concreto para que los alumnos vayan acercándose a él y le cuenten lo que han estado leyendo.

### Creación de textos literarios

**Historias que marean.** Se trata de inventar un cuento entre todos. Para ello se situarán sentados en círculo. De uno en uno, en orden, se irán levantando e inventando el cuento mientras giran alrededor del círculo y se vuelven a sentar en su sitio. Es importante que no haya mucho tiempo de silencio. De modo que al alumno que le toque debe estar muy atento y preparado.

**Me inspiro con lo que veo.** Salen con su libreta y escriben frases, cuentos, describen la belleza de lo que ven alrededor...

## BLOQUE 3: COMUNICACIÓN ESCRITA: ESCRIBIR.

### Construir palabras y oraciones.

**Atrapa la palabra.** Adaptación del juego “atrapa la bandera”. En este juego dividimos la clase en dos grandes grupos. El objetivo es atrapar la bandera situada en el área del rival y devolverla a mi campo sin ser atrapado. Mientras esté en mi mitad de pista nadie puede pillarme, en cambio yo sí puedo pillar a los rivales. Si cruzo al campo del rival podrán pillarme. Cuando alguien es pillado levanta las dos manos y se sale eliminado de pista. Volverá a incorporarse al juego en la siguiente ronda. Los defensores no pueden entrar en el área situada bajo las porterías, lugar donde se encuentra la bandera. Se trata de un juego con mucha estrategia, por este motivo, antes de cada partida los equipos se agrupan y organizan su estrategia (quién ataca, defiende, maniobras de distracción...). Una vez hayan practicado varias veces el juego y lleguen a dominarlo incluiremos las adaptaciones para desarrollar contenidos del área de Lengua. Algunas adaptaciones podrían ser las siguientes:

- **Atrapa las palabras:** en este caso, en vez de una bandera a rescatar habrá varias tarjetas de palabras, que puestas en el orden correcto nos darán una

frase con sentido. Gana el equipo que antes atrape todas las palabras y las ordene correctamente.

- Atrapa las letras. En esta ocasión, en vez de tarjetas de palabras habrá letras, que situándolas en el orden correcto obtendrán una palabra secreta.
- Atrapa en tu cabeza. En esta variante no pueden atrapar las tarjetas, sino solamente leerlas y volver a su casa para escribirlas sobre un papel. Es una especie de copiado a distancia.

**Deletreo saltarín:** vamos a crear una hilera de 10 aros. El maestro dirá en voz alta una palabra, por ejemplo, “máquina”. El alumno va a ir deletreando en voz alta esa palabra saltando cada vez que dice una letra al siguiente aro “m-á-q-u-i-n-a”. Después sale otro alumno y se va repitiendo el ejercicio. Cuando los alumnos dominan el ejercicio podemos añadir más hileras de aros y que ellos autogestionen el juego.

**Palabras combinadas.** Escondemos por el patio muchas tarjetas. Deben encontrar una tarjeta y unirse con otro compañero para inventar una frase que incluya esas dos palabras. La escriben en su libreta. Después devuelven la tarjeta a su sitio y siguen buscando más combinaciones de palabras para crear frases.

**La palabra más larga del mundo.** El maestro dirá en voz alta una letra del abecedario, por ejemplo la “D”. Los alumnos estarán situados en una gran fila sobre la línea lateral de la pista. Tienen 10 segundos para pensar la palabra más larga que se les ocurra que empiece por esa letra. Transcurridos los 10 segundos empezarán a decir por orden su palabra. Gana el jugador que haya dicho la palabra con más letras y que no haya sido repetida por otro compañero. El maestro dirá en voz alta el número de letras, la palabra y el nombre del ganador. En ese momento, el ganador se convierte en cazador, todos los demás deben huir de él hasta y correr hasta la otra línea lateral de la pista sin ser pillados. Una vez todos hayan llegado se reinicia el juego con otra letra.

## Dictados

**Dictado activo.** Organizados en parejas, un alumno será el que dicte y el otro el que escriba en su libreta. Pondremos en el centro de la pista un texto. A la señal del maestro el alumno que dicta saldrá corriendo hacia el centro de la pista para leer el texto, memorizar lo máximo posible y volver a dictárselo al compañero. Hará tantos viajes como sea necesario hasta que el texto de su compañero quede perfectamente escrito sin faltas de ortografía. Cuando esto ocurra habrá terminado la actividad. Esperarán a que todos acaben e intercambiarán roles con un nuevo texto. Es importante insistir en que no competimos contra las otras parejas, sino contra nosotros mismos. En este juego es más importante la calidad que la velocidad.

**Dictado silla-musical.** Adaptación del juego de “las sillas musicales”. Colocaremos en círculo una silla menos del número total de alumnos que participen en la actividad. Mientras suene música los alumnos caminarán alrededor del círculo. Cuando la música pare, en vez de sentarse rápidamente, antes tendrán que escribir en su libreta (que llevan en su mano en todo momento) la última palabra que se haya escuchado de la canción. Una vez escrita la palabra podrán sentarse

y comprobaremos quien se ha quedado sin silla. No obstante, haremos el juego sin eliminación para que todos puedan seguir practicando. Si podemos quitar alguna silla más pero que sea un poco más competitivo.

Otras variantes para aumentar la dificultad serían las siguientes:

- En vez de escribir la última palabra que sonó escribirán la última oración completa.
- Escribir el último adjetivo que sonó, el último sustantivo, determinante...
- Escribir el último complemento directo, sujeto, predicado...

## Ortografía

**Lista de palabras.** Si por ejemplo queremos trabajar la “ca, co, cu, que, qui”, cada alumno en su libreta hace una tabla de cinco columnas con estos títulos y, desplazándose por el patio, con un tiempo delimitado, va escribiendo palabras que contengan estas sílabas que puedan ver desde el patio. Les diremos que pueden ayudarse entre ellos, ya que el objetivo es que escriban el mayor número de palabras. Cuando termine el tiempo previsto, ya sentados en grupo, cada niño va a decir en voz alta sus palabras, y los otros pueden aprovechar para apuntar aquellas palabras que no tuvieran. Finalmente cuentan las palabras totales que han conseguido.

**Corre por la ortografía.** Se sitúan por parejas sentados espalda con espalda. En esta ocasión trabajaremos con la “B” y la “V”. Unos alumnos serán la “B” y otros la “V”. El maestro dirá en voz alta una palabra que contenga alguna de esas letras. Si la palabra lleva la letra “B”, es el jugador de la “B” el que corre a pillar a su compañero antes de que salga de la pista, y viceversa.

Este juego es válido para otras combinaciones: “g-j”, “qu-k”, “z-c”...

**Propio o común.** En esta actividad organizamos a los alumnos por parejas. Un miembro de la pareja será nombre común y otro nombre propio. Se sitúan enfrentados con su pareja a una distancia de dos metros aproximadamente. Los nombres comunes se sitúan a un lado de la línea y los propios al otro lado. El docente dirá en voz alta un sustantivo, si es común el jugador “nombre común” corre a atrapar al “nombre propio” antes de que salga de la pista, y viceversa.

**El pañuelo de la tilde.** Vamos a hacer una adaptación del juego del pañuelo. Crearemos dos equipos, y a cada jugador le daremos un número diferente. Cada jugador va con un rotulador en la mano. El docente se sitúa en el centro con una pequeña pizarra velada en la que habrá escrito una palabra a la que le falta una tilde. Dirá un número en voz alta, por ejemplo el “2”. El jugador 2 de cada equipo correrá hasta el centro, leerá la palabra y tendrá dos opciones: intentar ser el primero en escribir correctamente la tilde y correr con su grupo sin que lo pillen, o esperar a que sea el otro el que escriba la tilde e intentar atraparlo. Después de cada jugada se comprobará que la tilde esté escrita correctamente y el docente procurará que todos los alumnos observen. Para ello avisará de que muchas palabras se van a repetir, por lo que deben estar atentos.

**La muralla de la interrogación y la exclamación.** Hay tres grupos, los preguntones, los exclamadores y los libres. Se trata de una adaptación del juego de la muralla. Los preguntones se sitúan sobre una línea de la que no pueden salir. Los

exclamadores igual pero en otra línea. El objetivo de los libres es cruzar las dos líneas sin ser atrapados, para ello tienen dos opciones: pasar sin que los atrapen o realizar una pregunta a los preguntones, en cuyo caso deben dejarlos pasar libremente, o lanzar una exclamación a los exclamadores, en cuyo caso tendrán que dejarlos cruzar. Si son atrapados se unirán a ese equipo. Cada jugador libre solo podrá lanzar a lo largo de la partida una pregunta y una exclamación, de modo que tendrá que elegir sabiamente cuando utilizarla.

**M antes de P y de B.** Repartiremos a cada alumno una de estas letras (M, P, B) en forma de tarjeta. Correrán buscando espacios libres por media pista polideportiva. El maestro dirá en voz alta una palabra que incluya la letra M antes de P o B, por ejemplo, “bombero”. Tras esto, los alumnos que sean la letra M buscarán a los que tengan la letra B para formar pareja, y viceversa. Los que tienen la letra P, al no haber en la palabra “bombero” ninguna P antes de M, se sientan en el suelo. El objetivo es no quedarse sin pareja. Tras esto se reinicia la actividad con más palabras. Después intercambiarán letras.

### Caligrafía/copiado

**Trazo de letras.** Con tiza trazan en grande la letra que queremos trabajar, después realizan a pie su recorrido.

**Copiado a distancia.** En un lado de la pista situamos el texto que queremos que copien, ya sea en formato libro o folio. En el otro lado lápiz y libreta que no se pueden mover de ahí. La idea es que el alumno vaya al texto, lea, memorice un fragmento y vuelva para escribirlo en su libreta, en tantos viajes como sea necesario.

**Las palabras perdidas.** Escondemos tarjetas de palabras en el patio. Cada niño lleva su ficha o libreta para escribir y dibujar cada palabra que encuentre.

### Producción de textos

**La novela de mi vida.** Esta actividad consiste en detallar en tiempo real las acciones de una persona. Para ello nos organizaremos por parejas. Uno será el actor y el otro el escritor. Durante diez minutos el actor interpretará un papel. La función del escritor es ir escribiendo todo lo que vaya haciendo el actor. Es importante que el escritor le dé un toque de novela, más que limitarse a escribir lo que hace.

Una variante consistiría en invertir el orden de acción, es decir, es el escritor el que dicta qué acciones realiza el actor en base a lo que vaya escribiendo. También existe la posibilidad de a partir de historias que han creado en clase salgan fuera a representarlas, e incluso con libros de otros autores.

**Entrevistas a distancia.** Esta actividad consiste en la combinación de una carrera de orientación con la realización de entrevistas. Para ello necesitaremos un plano del centro por alumno, al que añadiremos tantos puntos como sumen la mitad de alumnos de clase. Previamente cada alumno va a elaborar en clase una entrevista con un número de preguntas igual a la mitad de alumnos de clase. Tras esto, vamos a dividir el alumnado en dos grandes grupos: entrevistados y

entrevistadores. Cada entrevistado se sitúa en uno de los puntos del plano del colegio, al cual va asociado una pregunta para la entrevista que previamente han elaborado. Así, por ejemplo, para el punto 1 teníamos la pregunta “¿cuál es tu color favorito?”. El objetivo de los entrevistadores es entrevistar a todos los compañeros, haciéndoles la pregunta correspondiente a su punto. Después se intercambian los roles, los entrevistados pasan a ser entrevistadores, y viceversa.

**El relevo del poeta.** Se trata de realizar carreras de relevos por equipos, pero con una variante importante. Al inicio de la carrera de relevos el maestro lanzará una palabra para que sea rimada, por ejemplo, “florero”. Cada grupo tiene una pizarrita velleda, libreta o algún recurso para escribir. El alumno al que le toca correr, antes de empezar, debe escribir una palabra que rime con florero. Una vez la tenga escrita puede hacer el recorrido. Así hasta que todos completen su rima y su carrera.

Una vez dominen la actividad añadimos una modificación. En esta ocasión escribirán la rima a la vuelta de su recorrido, de modo que puedan ir pensando mientras corren en la palabra que piensan escribir.

**Noticia deportiva.** Realizaremos competiciones deportivas de cinco minutos de duración (carrera, concurso de saltos, partido...). Tras esto, disponen de otros cinco minutos para redactar una noticia con lo más destacado de esa competición. Y volvemos a competir.

#### BLOQUE 4: CONOCIMIENTO DE LA LENGUA.

##### El abecedario

**Mi colegio de la A a la Z.** Salen al patio a encontrar una palabra para cada letra del abecedario, escriben la palabra y la dibujan.

**Salto de letra:** En el suelo hay pintado un abecedario, el objetivo es, empezando por la “A”, decir en voz alta una palabra para cada letra del abecedario, hasta llegar a la “Z”. “Atún”, y salto a la B, “bocadillo”, y salto a la C...

**Abecedario.** Ordeno tarjetas de palabras encima de las letras del abecedario que hay pintadas en el suelo.

**Ordeno palabras alfabéticamente.** Haremos equipos de cuatro personas. A cada equipo le entregaremos un número determinado de tarjetas de palabras. Su misión es ordenarlas alfabéticamente creando una gran fila de palabras. Lo podemos hacer modo competición contra otros equipos o sin carrera, con más o menos alumnos por equipo.

## Las sílabas

**Sílabas saltarinas.** Vamos a crear una hilera de 4 aros. El maestro dirá en voz alta una palabra, por ejemplo, “carricoche”. El alumno va a ir diciendo en voz alta esa palabra saltando cada vez que dice una sílaba al siguiente aro “ca-ri-co-che”. Después sale otro alumno y se va repitiendo el ejercicio. Cuando los alumnos dominan el ejercicio podemos añadir más hileras de aros y que ellos autogestionen el juego.

**Número de sílabas.** Para aprender la clasificación de palabras en monosílabas, bisílabas, trisílabas y polisílabas, en cada esquina de la pista polideportiva pondremos un cartel con estas cuatro categorías. En el centro de la pista dejaremos muchas tarjetas de palabras. Los alumnos tendrán que coger una palabra y clasificarla en su categoría correspondiente, tantas como puedan, pero en cada trayecto solo podrán coger una tarjeta. Les daremos un tiempo en forma de reto y entre todos tendrán que conseguir clasificarlas todas. Después comprobaremos que lo hayan hecho bien, sentados ya en clase.

**Tantas piernas como sílabas.** Tras esto añadimos el concepto de sílaba tónica. Hacemos cuatro equipos, cada uno se sitúa en una esquina de la pista. En el centro disponemos tarjetas de palabras. A la señal del docente sale el primero de cada equipo corriendo hasta el centro, coge una tarjeta, dice en voz alta la palabra separando las sílabas con palmadas e indicando el número de sílabas (te-lé-fo-no, cuatro sílabas) y a partir de aquí volverá desplazándose apoyando con tantas extremidades como sílabas tiene la palabra (si la palabra tiene una sílaba caminará de vuelta a su esquina a la pata coja, si son dos sílabas con las dos piernas, si son tres sílabas con dos piernas y un brazo, y si son cuatro en cuadrupedia). Al llegar de nuevo a su esquina saldrá el siguiente, pero aún tendrá una tarea más. Una vez llegue a su esquina debe rodear con rotulador velleda la **sílaba tónica** de la palabra. La actividad concluye cuando no quedan palabras en el centro de la pista. Tras esto, ya en clase, iremos comprobando tarjeta a tarjeta qué equipo ha conseguido más correctamente.

## Vocabulario

**Familia de palabras.** Nos situaremos sentados en círculos. Tantos círculos como equipos de 4 o 5 personas. El maestro pondrá un papel bocabajo en el centro de cada círculo. A la señal, los alumnos darán la vuelta a ese papel y encontrarán una palabra escrita, por ejemplo “flor”. A partir de aquí se trata de ver cuántas palabras de la familia “flor” son capaces de escribir en un minuto. Lo ideal es tener pizarras pequeñas para que escriban, pero también valdría en cualquier folio o libreta. Cuando concluya el minuto leeremos en voz alta las palabras que ha escrito cada grupo y empezaremos otra ronda.

Esta misma actividad se puede emplear para escribir sinónimos o antónimos.

**Palabras derivadas.** En cada esquina de la pista repartimos terminaciones (-ero, -ista, -dor, -oso) y en el centro dejamos muchas tarjetas de palabras. A la señal deben unir esas palabras con terminaciones que formen palabras derivadas. Por ejemplo, podrán llevar la palabra “pan” a la terminación “ero”, ya que forman la

palabra “panadero”. Ya en clase las comprobaremos e intentaremos descubrir más palabras derivadas para esas terminaciones.

**Antónimos:** tienen una tabla de doble entrada y a cada lado van poniendo antónimos del patio, por ejemplo, “árbol alto y niño bajo”, “banco negro y banco blanco”...

**Parejas de antónimos.** Tarjetas de antónimos repartidas por la pista. El objetivo es encontrarlas y asociarlas, poniéndolas una al lado de la otra.

**Parejas de sinónimos.** Tarjetas de sinónimos repartidas por la pista. El objetivo es encontrarlas y asociarlas, poniéndolas una al lado de la otra.

### Variado

**Artículos.** A cada esquina de media pista polideportiva atribuimos un artículo determinado (el, la, los, las) o indeterminado (un, una, unos, unas). En el centro pondremos muchas tarjetas de sustantivos. Es un reto cooperativo. En un tiempo delimitado tendrán que asociar correctamente todas las tarjetas a su artículo (“el niño”, “las casas”...

**Determinantes demostrativos.** Se trata de una carrera, pero atención, si te pasas de la meta has perdido. Organizamos carreras por parejas o tríos. Establecemos tres niveles: distancia corta, distancia media y distancia larga. El docente dirá en voz alta un determinante demostrativo, si es de distancia corta (esta) gana el alumno que llegue y se pare en el primer nivel, si es de distancia media (esos) el que llegue y se pare en el segundo nivel, y de distancia larga (aquellas) el que se pare en el último nivel.

**Tarjetas de adjetivos.** Les entregamos unas tarjetas de adjetivos para que las distribuyan por el patio, situándolas al lado de un sustantivo que tenga esa cualidad, por ejemplo, “basura redonda, árbol verde, Juan listo...”

## ANEXO I: JUSTIFICACIÓN TEÓRICA

### APRENDIENDO LENGUA DE FORMA DIVERTIDA, FUERA DEL AULA Y EN MOVIMIENTO

En este apartado exponemos de forma resumida los aspectos fundamentales que justifican la idoneidad de esta metodología. Hablaremos, entre otras cuestiones, de la necesidad de una educación activa, en contacto con el mundo real, en movimiento y motivadora.

#### Un tiempo que era oro

*¿Tiene sentido una educación estática, pasiva y enclaustrada?*

Calculemos el tiempo medio que un niño estándar “de la caverna” permanece sentado entre las cuatro paredes de su aula a lo largo del curso escolar con un sencillo cálculo.

Un niño pasa de media en el colegio cinco horas diarias, que multiplicadas por cinco días hacen veinticinco horas semanales, por cuatro semanas al mes durante doce meses hace mil doscientas horas. Ahora restémosle las vacaciones medias de un maestro. Como bien imaginarán, tras este cálculo el resultado se aproxima peligrosamente al cero (chiste). Hagamos lo mismo con estos valores: tiempo de recreo (treinta minutos diarios: noventa horas semanales), tiempo de clases de Educación Física (dos horas semanales: 288 horas anuales) y el no menos importante tiempo castigado de pie en rincón ( $\infty$ ). Todo ello nos conduciría a la siguiente ecuación matemática:



$(5 \text{ horas/día} \times 5 \text{ días/semana} \times 4 \text{ semanas/mes} \times 12 \text{ meses/año}) - (\text{muchas horas de vacaciones/año} + \text{tiempo de recreo y EF} + \text{tiempo de pie castigado en el rincón})$   
= un porrón de horas anuales, **822** para ser exactos.

## Aprendiendo en movimiento

Ningún niño en su sano juicio elegiría esta opción de aprendizaje (si acaso los autoproclamados niños rata). Tampoco lo haría ningún científico pedagogo, ningún maestro actualizado y por supuesto ningún neuroeducador, ya que todos ellos conocen los perjuicios en el desarrollo del niño ocasionados por la escasez de actividad física y el contacto nulo con su entorno. A grosso modo, un estilo de vida activo va a contribuir a una mejor formación del cerebro del niño y de sus conexiones, a la prevención de enfermedades, al aumento de la sensación física y psicológica de bienestar, a su mejor estado de forma física y a múltiples beneficios cerebrales asociados a la memoria, la atención y el lenguaje, entre otros.

Un estilo de vida activo va a propiciar un mejor aprendizaje. Recientemente se ha demostrado la presencia de una proteína esencial en el proceso de la sinapsis, llamada BDNF. Pues bien, esta proteína puede llegar a inhibirse por la ausencia de sol y ejercicio físico.

Pese a ello niños y adolescentes pasan en la caverna uno de los períodos más influyentes de su desarrollo, privados de su capacidad innata para aprender jugando, alejados del mundo real y de la necesidad imperiosa de potenciar sus habilidades motrices en consonancia con las intelectuales y emocionales.

El sedentarismo, por múltiples factores, se ha arraigado alarmantemente a nuestras vidas. Multitud de dolencias y enfermedades se asocian directamente al mismo. La obesidad supone un coste económico en sanidad directo e indirecto (a través de enfermedades derivadas de la misma) muy importante, sin mencionar el evidente coste correspondiente en calidad de vida de las personas.

Con la disminución del tiempo de ocio en la calle en pro del juego en casa o en pantallas digitales hemos pasado del *“¡niño, estate quieto!”* al *“¡niño, muévete un poquito!”*. La escuela no debiera favorecer este proceso. Cualquier contenido, objetivo o estándar puede ser abordado desde el juego, fuera del aula y en movimiento, complementando a los también fundamentales aprendizajes que se adquieren dentro de clase.

Y es que no existe un desarrollo pleno, armónico y equilibrado de la persona sin un trabajo conjunto y transversal de aprendizajes intelectuales, físicos, emocionales y sociales. Ahí reside la virtud. Lo sabían los griegos, los renacentistas y tu abuela. No lo saben los que distribuyen horarios, que otorgan un tiempo insuficiente para el área de Educación Física y para los recreos. Ante esto, solo nos quedan alternativas (morales y lícitas) como incluir la actividad física en el resto de áreas o motivar al alumnado para la práctica deportiva en horario extraescolar.

Por este motivo, creo fundamental un cambio de paradigma donde se reinventen los espacios y métodos de aprendizaje. En el presente documento se ofrece una propuesta de actividades para el desarrollo de los contenidos del área de Lengua Castellana y Literatura mediante la realización de actividad física al aire libre. Con imaginación y voluntad, esta visión de la educación es transferible a cualquiera de las áreas del currículo. ¿Desarrollamos entonces un proceso de aprendizaje que se adapte a las características y necesidades del niño?

### Jugando fuera del aula

Una vez analizada la importancia de la actividad física en el desarrollo natural del niño es importante justificar los otros dos puntos metodológicos fundamentales del presente escrito: el juego como recurso imprescindible para el aprendizaje y el aprendizaje fuera del aula en contacto con el mundo real. Hay una frase del neuroeducador Francisco Mora que encaja a la perfección en esta idea: “*Ninguna gacela aprendería a correr como las demás si tras el nacimiento se la aislara de su entorno natural y se tratara de enseñarla a correr mostrándole películas y libros de cómo lo hacen las otras gacelas.*”

Los beneficios de aprender en el exterior son múltiples y están avalados por la literatura científica:

- El entorno natural actúa como estímulo para el desarrollo del pensamiento creativo.
- El aprendizaje experiencial en contextos reales favorece una mejor comprensión de lo aprendido al hacer partícipe a los diferentes sentidos del cuerpo. Estamos diseñados biológicamente para ello.
- Estar al aire libre puede ser relajante para muchos alumnos, facilitándose nuevamente el aprendizaje y mejorando su comportamiento y relación entre iguales en diferentes facetas.
- Ayuda a comprender los aprendizajes adquiridos en el libro de texto, al vivenciarlos y experimentarlos.
- Puede llegar a activar a los alumnos más estáticos y a relajar a los alumnos sobreactivados.
- Al descubrir su entorno natural son más conscientes de las necesidades e importancia del mismo, asumiendo su responsabilidad en el cuidado del mismo.
- La mejora en las habilidades motrices del niño, vinculadas a una mayor experimentación y libertad de movimientos que favorecen su desarrollo natural.

- Los maestros que favorecen este proceso de uso y respeto al medio ambiente tienen un impacto más positivo y duradero en sus alumnos.

En la actualidad, los maestros competimos por captar la atención de nuestros alumnos con los medios digitales, tan atractivos y artificiales... en un enfrentamiento directo pizarra vs juegos digitales estaríamos perdidos. En consecuencia, debemos proponer actividades donde el juego sea el vehículo que nos lleve al aprendizaje, con recursos variados y utilizando todos los espacios del centro, más allá de la propia aula.

El juego es el más antiguo mecanismo de aprendizaje, y el más eficaz. Supone el mayor regalo de la naturaleza para la transmisión de los elementos culturales de generación en generación. Una forma divertida, socializadora, natural y poco exigente para aprender. Quien no aprende no sobrevive, por tanto, quien no juega muere o se muere de aburrimiento.

Entonces planteemos un aprendizaje mediante el juego y en contacto directo con la naturaleza. Un aprendizaje sensorial, experiencial y en movimiento que suponga la base de futuros aprendizajes abstractos. Hagamos uso de todos los rincones del centro y de sus alrededores. Cualquier espacio escolar ofrece posibilidades didácticas. Salgamos fuera del colegio para complementar los aprendizajes adquiridos en el aula. Aprendamos manipulando, haciendo, cooperando y divirtiéndonos.

### Estrategias para el desarrollo de clases en el exterior

La simple práctica de actividades al exterior no supone una mejora en las destrezas anteriormente expuestas, sino que es imprescindible acompañar esta metodología de una correcta planificación:

- En las explicaciones entre juegos estarán sentados en círculo, respetando el turno de palabra. Antes de comenzar haz una ejemplificación con alumnos de la actividad que van a realizar, asegurándote que todos la han entendido. Utiliza una pizarra móvil para aclarar los conceptos y comentarlos una vez terminada la actividad. Al terminar cada actividad recogen el material y lo devuelven a su lugar.
- En la medida de lo posible crea un centro de interés en torno a las actividades que vais a realizar, en forma de proyecto en el que se convierten en atletas, constructores...
- Sé flexible, si una actividad está funcionando alárgala y si otra fracasa, modifícala o cambia a la siguiente.

- Usa estrategias para aumentar el número de repeticiones y reducir el tiempo inactivo por alumno y así asegurar un mejor aprendizaje. Haz grupos pequeños en el que todos participen, utiliza alumnos como árbitros, usa todos los espacios y recursos de los que dispongas, utiliza a tus alumnos para recoger el material...
- Potencia el juego por equipos, la cooperación frente a la competición, que todos jueguen con todos y no siempre el grupo cerrado de amigos.
- Recuerda a tus alumnos que estamos aprendiendo mediante el juego, que pese a estar en el patio seguimos usando el cerebro y respetando unas normas. Esto llevará un tiempo de adaptación, ya que ellos asocian el patio a juego libre.
- Usa a tus alumnos como maestros para los juegos en grupo. Cuantos más feedbacks reciban mejor.
- Consigue una copia de la llave del material de Educación Física y utiliza una cesta o caja amplia para cargar el material.
- Participa en los juegos y diviértete.
- Por último, recuerda que el patio es un espacio de aprendizaje que prioritariamente se usa en las clases de Educación Física pero que puede ser usado en todas las áreas, nadie puede decir lo contrario. Anticipa posibles riesgos para evitar accidentes durante las actividades. No obstante, si alguien se lesiona y no eres el maestro de Educación Física no pasa absolutamente nada, tenemos permiso para usar todos los espacios escolares.

El juego, combinación de curiosidad y placer,  
es el arma más poderosa para el aprendizaje.

Francisco Mora, Neuroeducación.

## AUTOR Y CONTACTO.



Jordán Illescas Rubio.

Es maestro de Educación Primaria en el Colegio Arteaga, de Sucina, Murcia.

Estudió magisterio de Educación Física, Ciencias de la Actividad Física y el Deporte, Máster en Formación del profesorado.

Para cualquier consulta contactar en:

[jordan.illescas@murciaeduca.es](mailto:jordan.illescas@murciaeduca.es)

Estaré encantado de contestar y colaborar en cualquier cuestión.