

PROPUESTA DIDÁCTICA

NOMBRE DE LA SESIÓN: SUSTANTIVO,
ADJETIVO Y VERBO.

CURSO: 2019-2020

AREA: LENGUA CASTELLANA

NIVEL: 3º DE PRIMARIA

DURACIÓN: 60 MINUTOS

BASES DE LA NEUROCIENCIA
APLICADAS A LA
EDUCACIÓN.

Sonia Pérez Varas

MEDINA DE RIOSECO. ENERO
2020

ANA I. RICO PANIAGUA

I. INTRODUCCIÓN

El objetivo principal de esta formación ha sido la de valorar la neurociencia desde el punto de vista educativo con el fin de poder aplicar este conocimiento al aula.

Para ello hemos comenzado identificando la necesidad de un cambio en el paradigma educativo que tenga como base la neurociencia. Esto supone conocer las bases neuropsicológicas de la maduración, descubrir los dispositivos básicos que intervienen en el aprendizaje, comprender el desarrollo integral del alumnado y con ello adquirir herramientas de observación para detectar y prevenir posibles dificultades de aprendizaje.

Uno de los principales contenidos a tener en cuenta para su aplicación en el aula es la de incluir distintas metodologías activas en la rutina escolar: proyectos, retos, aprendizajes cooperativos, gamificación, visual thinking, ABN. Esto nos va a permitir desarrollar un pensamiento crítico, la creatividad y la estimulación sensorial, mejorar la capacidad de atención y la capacidad de juicio y toma de decisiones, favorecer la colaboración, la comunicación y el aprendizaje significativo, etc.

A partir de aquí he diseñado una sesión del área de Lengua Castellana para un curso 3º de Educación Primaria con 16 alumnos en la que he intentado incluir los nuevos conocimientos sobre neuroeducación y por lo tanto algunas metodologías activas.

II. ACTIVIDADES Y JUSTIFICACIÓN

Para diseñar la siguiente sesión he tenido en cuenta:

- Las actividades favorecen las 4 C's: comunicación, cooperación, pensamiento crítico y pensamiento creativo.
- Se trabaja con algunas metodologías activas: cooperación, trabajo en equipo, visual thinking, gamificación...
- Todas las actividades tienen en cuenta los dispositivos básicos de aprendizaje: atención, memoria, emoción.
- Los tiempos de atención máxima y mínima para su edad. Con 8 años su atención permanece más activa entre 16 y 40 minutos.
- Incluir alguna actividad de reactivación entre actividad y actividad.

- La importancia del movimiento.

Disponemos el aula dividida en 4 grupos de 4 personas cada uno. Cada grupo tiene destinada una actividad de forma que se van a explicar 4 actividades y cada una de ellas se realiza en su espacio. Serán los alumnos quienes se cambien de mesas con el fin de favorecer el movimiento. Cada actividad durará 10 minutos. Comenzará con una palmada de la profesora y terminará con otra palmada. Al oír la palmada de finalizar los alumnos recogen el juego que están haciendo, y cambian de grupo. Al cambiar de grupo deben saludar a los siguientes: en el primer cambio deben chocar una mano, en el segundo cambio deben chocar un pie, en el tercer cambio deben chocar las dos manos cruzándolas, y en el cuarto cambio deben chocar los dos pies y las dos manos. Este cambio nos servirá como actividad de reactivación entre juego y juego, de modo que entre recoger el juego y saludar a los cuatro siguientes y cuatro anteriores estimamos que pasarán unos 3 o 4 minutos.

Se debe tener en cuenta que esta sesión es de repaso de los conocimientos adquiridos anteriormente. Su objetivo principal es la de reforzar y afianzar los conceptos de sustantivo, adjetivo y verbo, así como los distintos tipos de sustantivos.

ACTIVIDAD 1: CARTAS DE SUSTANTIVOS. (ver anexo a)

El objetivo de esta actividad es afianzar los tipos de sustantivos así como recordar el género y número de ellos.

Uno de los 4 alumnos del grupo hace de moderador y coge la baraja de cartas. Irá repartiendo las cartas de una en una a cada alumno del grupo preguntando su contenido (en el reverso estará la solución).



Ejemplo de carta (ver anexo)

ACTIVIDAD 2: EL BINGO DE LAS PALABRAS (ver anexo b)

El objetivo de esta actividad es la de diferenciar sustantivo, adjetivo, y verbo.

Uno de los alumnos hace de moderador y sacará las cartas del bingo (no serán bolas, sino cartas). Estas cartas tienen escrito: sustantivo propio, sustantivo abstracto, sustantivo colectivo, sustantivo común, adjetivo femenino, adjetivo masculino, adjetivo neutro, verbo de la 1º conjugación, verbo de la 2º conjugación y verbo de la 3º conjugación.

Los otros tres alumnos tienen un cartón cada uno con palabras que corresponden a las cartas del bingo. La dinámica del juego será la misma que el juego del bingo tradicional. Quien haga bingo será el siguiente en hacer de moderador. Hasta pasar los 10 minutos de fin de juego.

ACTIVIDAD 3. PICTOGRAMAS (ver anexo c)

Se reparten pictogramas en la mesa. Hay pictogramas de sustantivos, de adjetivos y de verbos. Deberán separarlos en los tres grupos metiéndolos en unas cajas: la caja verde será para los sustantivos, la amarilla para los adjetivos y la roja para los verbos. En la mesa habrá tres papeles de medio folio: verde, amarillo y rojo. A partir de aquí uno de ellos hará de moderador. Leerá unas frases dadas que contienen un sustantivo, un adjetivo y un verbo. Cada vez uno de los otros tres debe formar la frase con los pictogramas colocando el sustantivo sobre el trozo de papel verde, el adjetivo sobre el trozo de papel amarillo y el verbo sobre el trozo de papel rojo.

ACTIVIDAD 4. ADIVINANZAS.

Uno de los alumnos hará de moderador y tendrá las cartas de adivinanzas. Estas adivinanzas las habrán creado ellos anteriormente en otra sesión. Leerá una adivinanza a los otros tres quienes se deben poner de acuerdo en la respuesta. La respuesta será un sustantivo. Deberán completar la tabla dada con cada sustantivo de cada respuesta.

SUSTANTIVO	TIPO	GENERO	NÚMERO

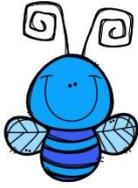
III. CONCLUSIÓN.

El conocimiento del proceso de maduración humano es fundamental para poder influir en el proceso de aprendizaje de las personas. Por ello considero fundamental la aplicación de la ciencia y la neurología en el diseño de actividades, en la metodología a llevar a cabo y principalmente en el comprender y entender a nuestros alumnos. Esto hará que nos podamos adaptar a los distintos ritmos, a las distintas dificultades, poder sacar el máximo partido a cada uno de ellos y lo más importante, conseguir que el alumnado sea feliz aprendiendo.

IV. ANEXOS

a. ANEXO I. CARTAS DE SUSTANTIVOS





¿SUSTANTIVO
COMÚN
○
PROPIO?



¿SUSTANTIVO
COMÚN
○
PROPIO?



¿SUSTANTIVO
COMÚN
○
PROPIO?



¿MASCULINO
○
FEMENINO?



¿MASCULINO
○
FEMENINO?



¿SINGULAR ○
PLURAL?



¿SUSTANTIVO
COMÚN
○
PROPIO?



¿SINGULAR ○
PLURAL?



¿SUSTANTIVO
COMÚN
O
PROPIO?



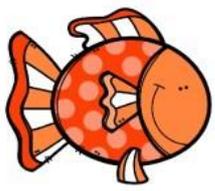
¿SINGULAR O
PLURAL?



¿SUSTANTIVO
COMÚN
O
PROPIO?



¿SINGULAR O
PLURAL?



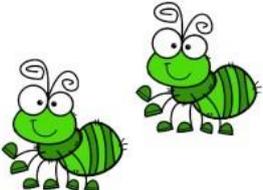
¿MASCULINO O
FEMENINO?



¿SINGULAR O
PLURAL?



¿SUSTANTIVO
COMÚN
O
PROPIO?



¿MASCULINO O
FEMENINO?

b. ANEXO II. BINGO

CARTONES

VALLADOLID	FELICIDAD	CAMIÓN
ALTO	CORRER	BONITA
SALVAR	VIVIR	AZUL

TARJETAS

sustantivo propio

sustantivo abstracto

sustantivo colectivo

sustantivo común

adjetivo femenino

adjetivo masculino

adjetivo neutro

verbo de la 1º conjugación

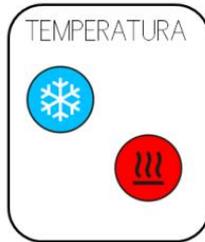
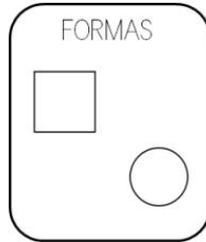
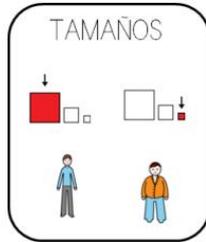
verbo de la 2º conjugación

verbo de la 3º conjugación

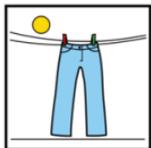
c. ANEXO III. PICTOGRAMAS

PICTOGRAMAS ADJETIVOS

Los adjetivos pueden indicar:



Los Adjetivos



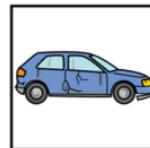
Seco



Joven



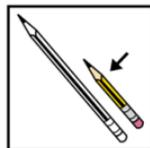
Anciano



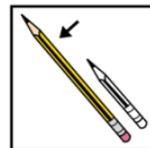
Viejo



Nuevo



Corto



Largo

Los Adjetivos



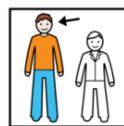
Ácido



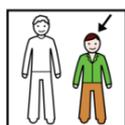
Dulce



Salado



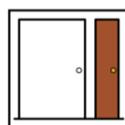
Alto



Baja



Ancho

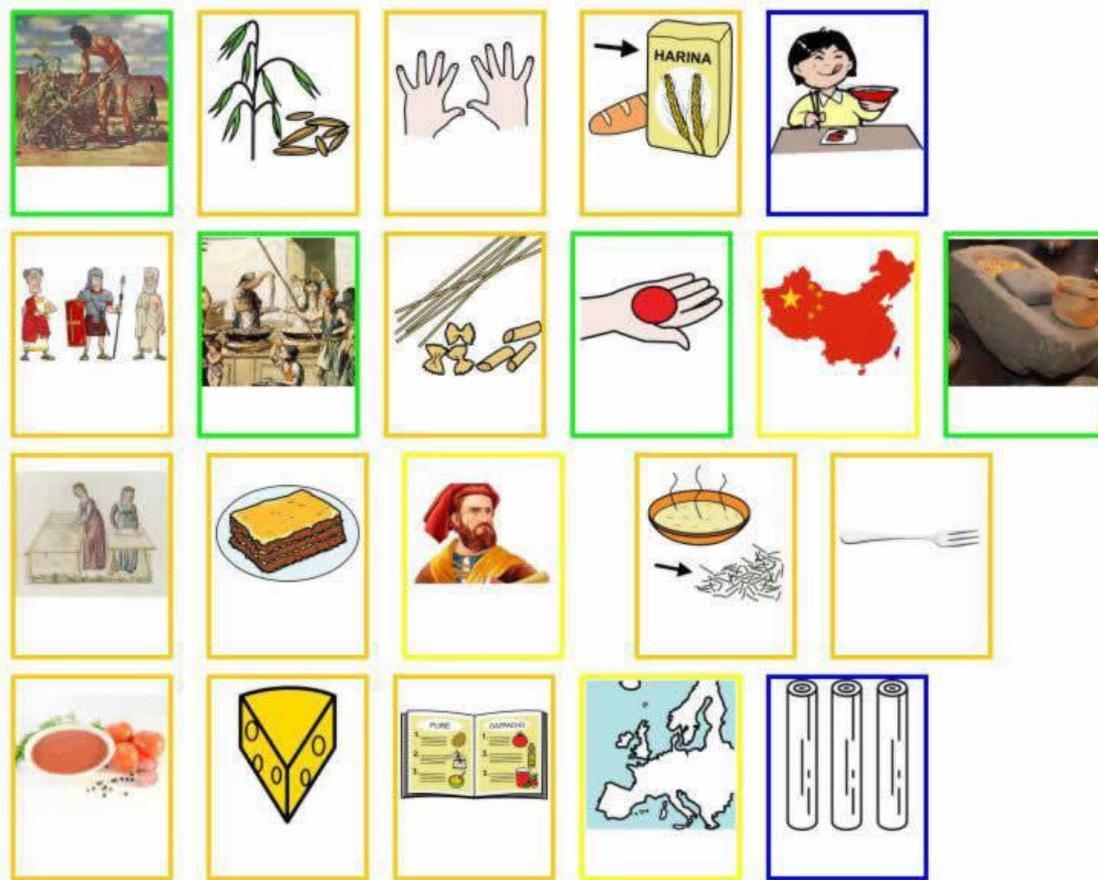


Estrecho



Caro

PICTOGRAMAS SUSTANTIVOS



PICTOGRAMAS VERBOS

