

# **EL JUEGO EN LA ESCUELA**

## **La experiencia de juego aplicada al aula**



*La seguridad lo primero.*

*Entra en nuestro JUEGO*



**CEIP INFANTA ELENA  
POZUELO DE ALARCÓN (MADRID)**

# Áreas del currículo en las que se ha desarrollado la experiencia.

## **Área de conocimiento del entorno**

Se desarrollará, sobre todo, en los viajes realizados, en el itinerario de casa al colegio y en las áreas de recreo y en el propio centro

Pretenderá desarrollar las siguientes capacidades:

- Observar y explorar de forma activa su entorno físico, natural y social.
- Desarrollar el sentido de pertenencia al mismo, mostrando interés por su conocimiento.
- Desenvolverse en él con cierta seguridad y autonomía.

## **Área de conocimiento de sí mismo y autonomía personal**

Las capacidades a desarrollar serán:

- Reconocerse como persona diferenciada de las demás y formarse una imagen ajustada y positiva de sí mismo, desarrollando sentimientos de autoestima y autonomía personal.
- Realizar, de manera cada vez más autónoma, actividades habituales, aumentando el sentimiento de autoconfianza y la capacidad de iniciativa.
- Adecuar su comportamiento a las necesidades y requerimientos de los otros, desarrollando actitudes y hábitos de respeto, ayuda y colaboración.
  - Desarrollar estrategias para satisfacer de manera cada vez más autónoma sus necesidades básicas

## **Área de lenguaje (comunicación y representación)**

En relación con esta área, la intervención educativa tendrá como objetivo el desarrollo de las siguientes capacidades:

- Apropiarse progresivamente de los diferentes lenguajes para expresar sus necesidades, preferencias, sentimientos, experiencias y representaciones de la realidad.
- Experimentar y expresarse utilizando los diversos lenguajes para representar situaciones y vivencias del entorno.
- Utilizar la lengua como instrumento de comunicación, de representación, aprendizaje y disfrute, de expresión de ideas y sentimientos.

## **Curso y número de alumnos participantes**



**Infantil de 3 años. 26 alumnos**

# Objetivos y competencias trabajadas

Aunque no hay unos Objetivos propios de la Educación Vial en la Etapa de Educación Infantil, teniendo en cuenta los de la Etapa y los de las diversas Áreas hemos propuesto

- Adquirir actitudes y hábitos relacionados con la salud y ante el tráfico.
- Identificar zonas seguras para peatones: acera, jardines, lejos del bordillo...
- Aprender normas viales y saber respetarlas en entornos controlables.
- Observar diferentes conductas y actitudes de los adultos o de ellos mismos ante situaciones de tráfico y seguridad y sacar conclusiones en grupo.
- Reconocer los elementos fundamentales del tráfico: calle, bordillo, acera, semáforos, vehículos, pasos de peatones, señales básicas...
- Aprender a cruzar una calle con seguridad acompañado por un adulto, sabiendo que la forma más segura es no soltarse nunca de la mano.
- Comportarse adecuadamente como pasajero de vehículo privado y público.
- Aprender a subir y bajar de los vehículos con seguridad.
- Implicar a los padres en la educación vial de sus hijos.

Se entiende por competencia básica se entiende la capacidad de los niños para poner en práctica – saber hacer y ser capaz – en diversos contextos y situaciones, los conocimientos teóricos y prácticos las actitudes y los valores

Utilizando la Educación Vial favorecemos en los niños la adquisición de las siguientes competencias:

### **Competencia en comunicación lingüística**

Se desarrolla perfectamente en las dinámicas de debate y explicación de las diversas actividades

### **Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.**

Desarrolla habilidades para interactuar con el mundo del tráfico vial. Posibilita la comprensión de los acciones de tráfico, bien como peatón o viajero, y desarrollar habilidades para interactuar con el espacio, moverse con seguridad y resolver problemas de forma adecuada.

### **Competencia social y ciudadana**

Sirve para que el niño se inicie en la realidad social y vial en la que vive, para poder escoger comportamientos diferentes en situaciones del tráfico, favorecer la adquisición de habilidades para poder actuar en la sociedad y solucionar los problemas viales sobre todo con seguridad y practicar el respeto y la convivencia.

### **Competencia para aprender a aprender**

Aprender a comportarse como peatón y viajero y fomentar los valores básicos necesarios en la calle y aprender normas, señales y hábitos de comportamiento básicos.

### **Competencia de autonomía e iniciativa personal**

Desarrollar iniciativas, toma de decisiones y empezar a tener responsabilidades para ir teniendo una mayor libertad de movimientos y tomar decisiones sobre todo que sean seguras y que no conlleven riesgos para ellos mismos o para los demás.

# Metodología, Recursos y Materiales utilizados

La Metodología utilizada se basa, principalmente en los siguientes principios didácticos y pedagógicos:

- El enfoque globalizador. Se convierte en el eje vertebrador de la etapa por adaptarse a la manera en que descubre y conoce el alumnado de estas edades.
- ***El juego como motor de desarrollo humano y de aprendizaje, porque el juego en sí mismo es una de las mejores formas que tiene el niño de aprender.***
- El aprender haciendo y experimentando, partiendo de lo fácil y simple para ir hacia lo difícil y complejo.
- Las ventajas del trabajo en grupo y el fomento de la socialización.
- El aprendizaje significativo en el alumnado, partiendo de las ideas que ya poseen.
- Trabajar de forma adecuada la adquisición de las normas, actitudes, valores y comportamientos.

El juego como instrumento de aprendizaje es muy importante ya que, a través del juego, los niños van explorando y descubriendo el entorno; se relacionan con las otras personas y van desarrollando y poniendo en práctica sus capacidades.

El juego permite que los niños construyan un conocimiento corporal, desarrollen su identidad, exploren, descubran, se adapten y transformen su medio físico.

Por lo tanto, en la etapa de Educación Infantil se considera el juego como un motor de desarrollo que posibilitará al niño adaptarse a las distintas realidades en las que vive: social, moral, física, vial...

En nuestro Proyecto se han utilizado los siguientes tipos de juegos

- ⚠ **El Juego configurativo.** En él se materializa la tendencia general de la infancia a "dar forma. El niño goza dando forma, y mientras lleva a efecto la acción, más que con la obra concluida.
- ⚠ **El Juego de entrega.** Los juegos infantiles no sólo son el producto de una tendencia configuradora, sino también de entrega a las condiciones del material.

- ⚠ **El juego de representación de personajes.** Mediante este juego el niño representa a un personaje tomando como núcleo aquellas cualidades del personaje que le han llamado particularmente la atención. Se esquematiza el personaje en un breve número de rasgos
- ⚠ **El juego reglado.** Es aquel en el que la acción y el desarrollo de la actividad han de llevarse a cabo en el marco de unas reglas o normas, que limitan ciertamente la acción, pero no tanto que dentro de ellas sea imposible la actividad original, y en gran modo libre del yo.
- ⚠ **El juego simbólico.** Son característicos de la *etapa preconceptual* (2-4 años). Implican la representación de un objeto por otro. El lenguaje, que también se inicia a esta edad, ayudará poderosamente a esta nueva capacidad de representación. La mayor parte de los juegos simbólicos implican movimientos y actos complejos que pudieron, anteriormente, ser objeto de juegos de ejercicio sensorio-motor en secuencias motrices aisladas (atornillar, apretar, golpear, etc.).

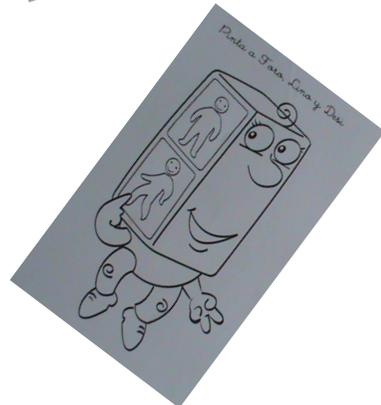
Se ha preparado un **RINCÓN DE EDUCACIÓN VIAL DENTRO DEL AULA** que estará relacionado con la seguridad vial. En este rincón estarán disponibles, para profesora y alumnos, todos los recursos que van a ser utilizados en las diferentes actividades. La variedad de materiales de la que dispone el **RINCÓN** favorecerá el interés, la atención y la participación de los alumnos.

Si bien muchas actividades lúdicas no necesitan para su desarrollo objetos materiales específicos, como por ejemplo: correr, saltar, inventar palabras...etc, no podemos dejar de considerar la importancia de los juguetes(cualquier tipo de objeto utilizado por los niños para sus juegos) y objetos lúdicos como soporte del juego.

Por ello los juguetes son los principales recursos de este **RINCÓN** y los encontramos de los siguientes tipos:

- 🎮 **Juguete-creado por las niñas y niños a partir de elementos sencillos.**  
Actualmente este tipo de juguete tiene su principal valor en el hecho de convertirse en objetivo de la actividad lúdica. El verdadero juego, actividad, placer y aprendizaje está en la realización del juguete más que en la utilización posterior del mismo.
- 🎮 **Juguete-instrumento.** Este juguete es un simple soporte o medio al servicio de una actividad lúdica originada, en ocasiones, al margen del propio objeto. Son objetos poco condicionantes, por su simplicidad favorecen la imaginación y la expresión. La mayoría de los juguetes tradicionales estarían en este nivel.

🚲 *Juguete-producto industrial terminado.* El juguete industrial representa un mundo tecnológico que fascina a niños y niñas, lo buscan y les permite integrarse en su época. La estética estilizada y geométrica del juguete industrial reemplaza la del tradicional. Este juguete condiciona la actividad lúdica y determina una nueva relación con lo imaginario y lo afectivo.



# Desarrollo temporal

La actividad mantiene durante todo el curso el **RINCÓN DESTINADO A LA EDUCACIÓN VIAL EN EL AULA**. La profesora podrán utilizarlo en distintas actividades de forma transversal, así como los alumnos en aquellos momentos que se establezcan tiempos de juego o tiempos de libre disposición por parte de los alumnos.

Los recursos, juguetes fundamentalmente como hemos, indicado podrán ser utilizados fuera del rincón, por ejemplo en el arenero de infantil, cuando el tiempo meteorológico lo permita.

Igualmente se aprovecharán los recursos en la celebración de actividades como el Día de la Educación Vial, en el que todo el patio del colegio se convierte en un circuito de educación vial, o en el Día de las Ruedas, en la que los alumnos del centro pueden utilizar triciclos, bicicletas, monopatinos, patinetes o patines



## Valoración de la experiencia, resultados y conclusiones.

La valoración de la actividad, que seguirá activa hasta final de curso, es ALTAMENTE POSITIVA, prueba de ello es que con toda seguridad quedará ya de forma permanente en el aula de 3 años, con la posibilidad de su implantación en las aulas de 4 y 5 años, con la adecuación de los materiales y recursos, fundamentalmente juguetes, a dichas edades. Siendo reseñada en la Memoria Administrativa del presente curso, como una Propuesta de Mejora, lo que implicará su inclusión en la Programación General Anual del próximo Curso.

A lo largo de su desarrollo se han utilizado como criterios de evaluación por parte de la profesora, que ha contado con la colaboración de una alumna de prácticas de 4º Curso del Grado de Educación Infantil,

- ⬆ La adecuación de los juguetes a la edad y características de los alumnos
- ⬆ La ubicación del **RINCÓN DE EDUCACIÓN VIAL**
- ⬆ La utilidad del **JUEGO** como elemento metodológico
- ⬆ Los tiempos dedicados
- ⬆ La utilización de los alumnos de los recursos en las actividades programadas
- ⬆ La utilización de los alumnos de los recursos en los tiempos de libre elección
- ⬆ Las opiniones recogidas de las familias y de los propios alumnos

**El presente Proyecto cuenta con el VºBº tanto de la Dirección, como del Claustro de Profesores y del Consejo Escolar del Centro**

