

# EL JUEGO EN LA



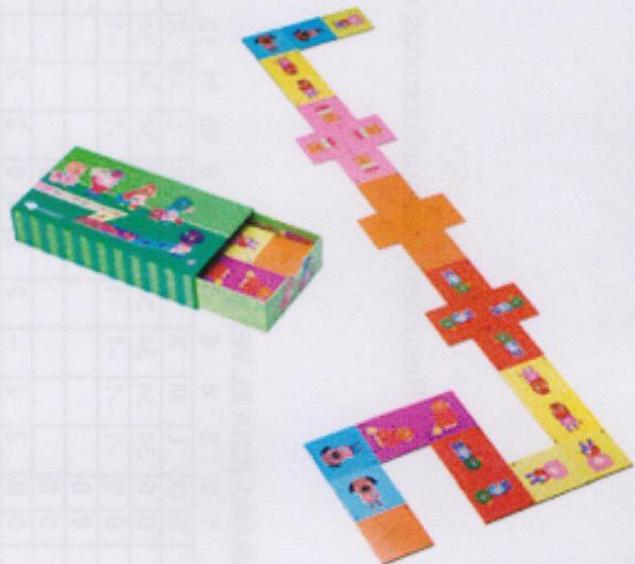
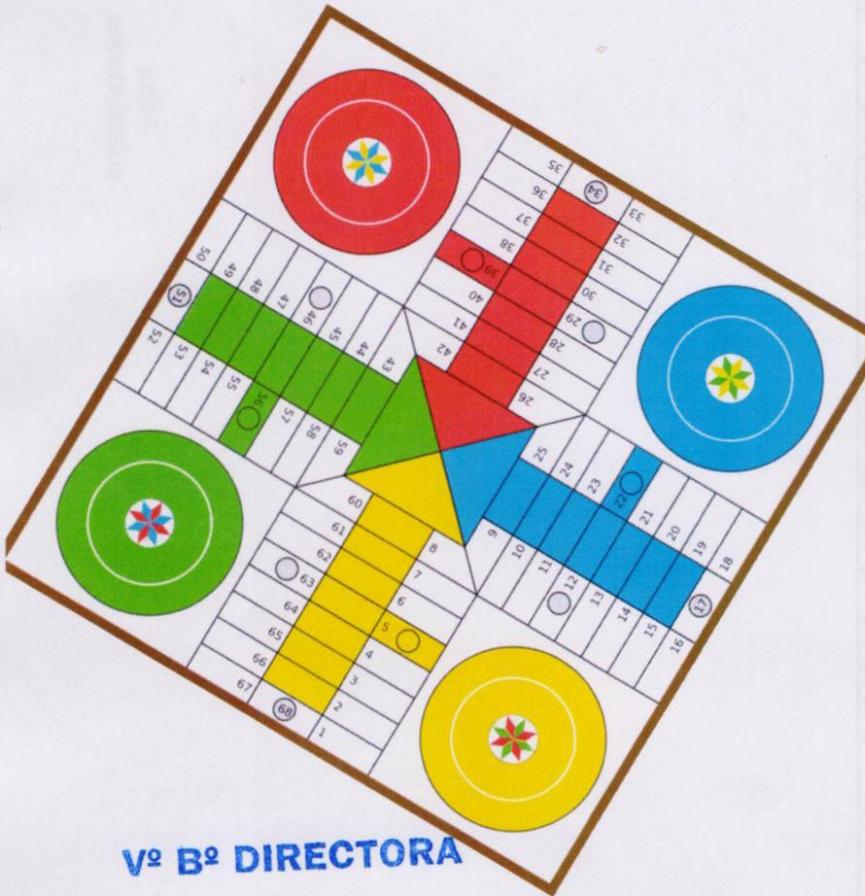
# ESCUELA



La experiencia de juego aplicada al aula

A310 Lupe González

CEP Dr. Fleming



Vº Bº DIRECTORA

COMUNIDAD DE MADRID  
CONSEJO REGULADOR DE LA ASOCIACIÓN  
MONTAÑA DE VELLON  
Fdo. **Sonia Alvarado Rodríguez**  
EL VELLON - 28172

Trabajo realizado por: Javier Sanz Esteban

# **INDICE**

- 1. INTRODUCCIÓN**
  - a. Dónde y para quién se desarrolla**
  - b. Justificación**
- 2. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS**
- 3. ÁREAS DEL CURRÍCULUM Y UNIDAD O UNIDADES EN LAS QUE SE HA DESARROLLADO LA EXPERIENCIA.**
- 4. RECURSOS Y MATERIALES UTILIZADOS.**
- 5. TEMPORALIZACIÓN**
- 6. VALORACIÓN, RESULTADOS Y CONCLUSIONES**

# EL JUEGO EN LA ESCUELA

## 1. INTRODUCCIÓN.

El juego tiene un potencial educativo muy grande. Aunque de él no se esperan grandes logros predeterminados, propicia el desarrollo de las estructuras afectivas y cognitivas, así como de muchas habilidades y destrezas manuales e intelectuales; fomenta valores como la democracia, el compañerismo, el respeto, la libertad. Ayuda al niño al desarrollo de su identidad, autonomía y subjetividad.

Hoy en día debemos alejarnos de la idea tradicional de enseñanza-aprendizaje, y centramos en actividades destinadas para la creación, investigación y transmisión de conocimientos, donde el alumno@ tiene parte activa en dicho proceso y el profesor es la herramienta o guía para conseguir alcanzar los conocimientos.

El uso del JUEGO en la escuela es esencial, ya que es la manera natural que tienen los niños@s de aprender. El aprendizaje puede y debe ser divertido. Si apoyamos los procesos de aprendizaje desde el juego alcanzaremos posibilidades infinitas.

### a) **Dónde y para quién se desarrollan**

Este proyecto está realizado para alumnos de primer ciclo del CRA El Vellón, en la localidad de Torremocha de Jarama. Es un pequeño pueblo situado en la sierra norte de Madrid con unos 900 habitantes aproximadamente.

El colegio pertenece al CRA El Vellón, junto con otros dos pueblos, Patones y Valdepiélagos.

### b) **Justificación**

Dada la dificultad que conlleva la enseñanza a dos niveles educativos juntos, se vió la necesidad de buscar actividades en las que, los alumnos/as, pudieran desarrollar su potencial, sin que influyera la diferencia de conocimientos.

Se llegó a la conclusión de que un proyecto de juegos, sería un punto de partida para esta situación. A través de éstos, se pueden afianzar, desarrollar y ampliar, los contenidos trabajados en clase en cualquiera de las áreas del currículum y personalizarlos a las edades.

## 2. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS

Los objetivos que se pretenden conseguir con este proyecto son:

- Potenciar las habilidades sociales de los alumnos.
- Afianzar y repasar los contenidos trabajados en el área de lengua.
- Afianzar y repasar los contenidos trabajados en el área de conocimiento del medio.
- Respetar las aportaciones e ideas de los demás durante el desarrollo de los juegos.
- Favorecer una comunicación adecuada.

Las competencias que se trabajan a través de los juegos son:

Competencia en comunicación lingüística: utilizando el lenguaje como un instrumento de comunicación oral y escrita, de aprendizaje y para la regulación de conductas y emociones.

Competencia social y ciudadana: relacionándose con los demás de forma correcta y resolviendo los conflictos que puedan surgir y aceptando las diferencias.

Competencia cultural y artística: desarrollando habilidades perceptivas, la imaginación y la creatividad.

Competencia para aprender a aprender: ser consciente de lo que se sabe y lo que estamos o tenemos que aprender.

Autonomía e iniciativa personal: desarrollar valores personales y capacidad de transformar las ideas en actos.

### **3. ÁREAS DEL CURRÍCULUM Y UNIDAD O UNIDADES EN LAS QUE SE HA DESARROLLADO LA EXPERIENCIA.**

Las áreas que se trabajan en los juegos tienen relación, principalmente, con lengua y conocimiento del medio. No están destinadas a una unidad en concreto, si no que se van modificando los juegos según se vaya avanzando en la materia.

Aunque los juegos se pueden acoplar a los distintos contenidos que se trabajan, sí que se ha puesto más énfasis en desarrollar los siguientes:

- Lengua:
  - 1º de primaria: se trabajan con la formación de palabras, continuación de la lectoescritura, formación e invención de frases, reconocimiento de sílabas, ortografía...
  - 2º de primaria: formación de palabras, ortografía, tipos de nombres, su género y número, sinónimos y antónimos,...
- Conocimiento del medio:
  - 1º y 2º de primaria: conocer los distintos grupos de animales que hay, mamíferos, aves, insectos, reptiles, peces y anfibios. Ver sus características principales y aprender a identificarlos.

### **4. RECURSOS Y MATERIALES**

La forma de llevar este proyecto a cabo, ha sido gracias a la colaboración de la comunidad educativa, formada por profesores, padres y madres, antiguos alumnos, familiares y toda persona que, de algún modo, ha estado o quiere estar vinculado con la escuela.

Se les pidió ayuda a la hora de organizar los juegos para que pudieran estar con los alumnos/as en el aula. Para ello se mantuvieron reuniones y se les dio a conocer el proyecto que se quería realizar.

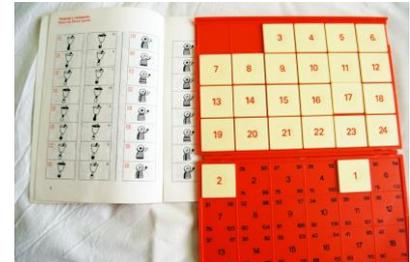
Este proyecto lo denominamos “grupos interactivos”, idea que surge de una metodología mucho más amplia que se llama “comunidades de aprendizaje”.

Estos grupos interactivos están compuestos por los voluntarios que vienen al aula todos los días. No es algo obligatorio, pero si existe un compromiso con este proyecto, por parte de todas las personas que quieren participar en él, de asistir el máximo de días posibles.

Las actividades están programadas y propuestas por el tutor, aunque siempre están abiertas a modificaciones o cambios. Los voluntarios están con los grupos de alumnos, ayudando y dirigiendo las actividades, guiándoles para conseguir el objetivo que se plantea.

Durante el presente curso se han utilizado los siguientes materiales:

NOMBRE DEL JUEGO	ARCO
MATERIALES	CUADERNILLOS TABLERO DE RESPUESTAS
ÁREA	LENGUA
NÚMERO DE JUGADORES	2-3 alum@s
NIVELES DE UTILIZACIÓN	1º Y 2º



Desarrollo de la actividad:

Dependiendo del nivel del grupo se les da un cuadernillo u otro. Se trabaja en parejas o tríos, hasta que consiguen terminar la hoja que se les da. Luego comprueban con la solución si está bien hecha y si no, junto con el voluntario, comentan los fallos.

NOMBRE DEL JUEGO	FONIDIL
MATERIALES	TABLEROS, FICHAS Y DADO CUADERNO
ÁREA	LENGUA Y CONOCIMIENTO
NÚMERO DE JUGADORES	2-4 alum@s
NIVELES DE UTILIZACIÓN	1º Y 2º



Desarrollo de la actividad:

El juego es similar al de la oca, pero con un tablero en el que nos centramos en un sonido en concreto. Por ejemplo, cogemos el tablero de la "B", en el que todas las imágenes tienen la letra "B", con los de primero se trabaja la pronunciación del sonido "b", con los dibujos que salen. Con los de segundo se trabaja la escritura, teniendo que escribir la palabra correctamente. Si se falla al decirla o al escribirla, se vuelve a la casilla de donde se venía. Como salen animales, también se repasa el vocabulario de conocimiento del medio.

NOMBRE DEL JUEGO	LECTO-FOTO
MATERIALES	FICHAS DE IMÁGENES Y DE PALABRAS
ÁREA	LENGUA Y CONOCIMIENTO
NÚMERO DE JUGADORES	4-5 alum@s
NIVELES DE UTILIZACIÓN	1º Y 2º



Desarrollo de la actividad:

El juego consta de unas fichas con imágenes y otras con las palabras. Con los compañeros de primero se hace que unan la foto con la palabra, que las separen en familias de palabras, deletreo, que las ordenen por número de letras, ... Con los alumnos de segundo se trabaja la formación de frases con fotos o palabras, invención de una historia, descripciones, ...

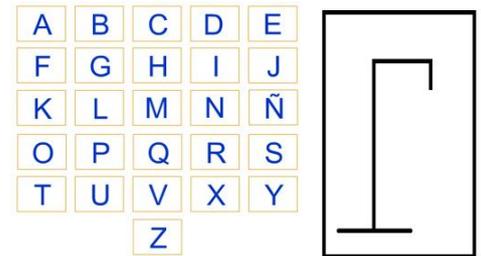
NOMBRE DEL JUEGO	DADOS LETRA
MATERIALES	10 DADOS CON VOCALES Y CONSONANTES
ÁREA	LENGUA
NÚMERO DE JUGADORES	4-5 alumn@s
NIVELES DE UTILIZACIÓN	2º



Descripción de la actividad:

Los alumnos tiran los dados y escriben en su cuaderno todas las palabras que hayan formado, con las letras que han salido, en un tiempo determinado, más o menos 2 minutos. Luego se ponen en común. En este nivel no se usan las vocales acentuadas.

NOMBRE DEL JUEGO	AHORCADO
MATERIALES	HOJA PLASTIFICADA CON EL ABECEDARIO Y EL AHORCADO
ÁREA	LENGUA
NÚMERO DE JUGADORES	2-4 alumn@s
NIVELES DE UTILIZACIÓN	1º



Desarrollo de la actividad:

Trabajamos con las palabras del juego de Lecto-foto, ya que vienen escritas y les resulta más sencillo. Ponen en la pizarra tantas rayas como letras tienen la palabra y empieza el juego. En la hoja van tachando las letras que ya han dicho y dibujando al ahorcado si fallan.

NOMBRE DEL JUEGO	SCATTERGORIES
MATERIALES	HOJA DE JUEGO CON UN CUADRO CON LAS CATEGORÍAS
ÁREA	LENGUA
NÚMERO DE JUGADORES	3-5 alumn@s
NIVELES DE UTILIZACIÓN	2º

Nombre: \_\_\_\_\_ curso: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

Letra	Nombre común	Nombre propio	Palabra/símbolo	Palabra/símbolo	Mamífero

Desarrollo de la actividad:

Se les prepara un cuadro con los conceptos que hemos ido trabajando a lo largo de la unidad, por ejemplo, nombres masculinos, mamíferos, partes de la casa... y con la letra que salga de unas cartas, buscan palabras que empiecen por esa letra y tengan relación con la categoría.

NOMBRE DEL JUEGO	FORMAR PALABRAS
MATERIALES	TABLEROS, FICHAS DE LETRAS
ÁREA	LENGUA
NÚMERO DE JUGADORES	2-4 alumn@s
NIVELES DE UTILIZACIÓN	1º



Desarrollo de la actividad:

Se reparten los tableros, individual o por parejas, a los alumnos/as y ellos van buscando las letras que encajan en los huecos para formar las palabras de los dibujos.

NOMBRE DEL JUEGO	SCRABLE
MATERIALES	TABLERO Y FICHAS CON LETRAS
ÁREA	LENGUA
NÚMERO DE JUGADORES	3-5 alumn@s
NIVELES DE UTILIZACIÓN	2º



Desarrollo de la actividad:

El juego tienen las mismas reglas que el scrable, aunque apuntan los puntos para practicar las sumas, no mantienen el aspecto competitivo de gana el que tiene más puntos.

## 5. TEMPORALIZACIÓN

Los grupos interactivos se realizan todos los martes de 15:00 a 16:30 durante todo el curso escolar. Siempre que un voluntario no puede venir, avisa y se modifican los grupos y las actividades dependiendo del número de ayudantes que haya ese día.

## 6. VALORACIÓN, RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Algunos martes, después de las actividades, nos reunimos todos los adultos que participamos en el proyecto y hacemos una pequeña valoración de las actividades y los grupos. El tutor recoge las ideas y se modifica lo que se ve necesario para que los grupos funcionen de la mejor manera posible.

Al principio fue difícil encontrar grupos equilibrados para realizar las actividades, pero con el paso del tiempo, y observando como trabajaban, se fueron realizando cambios y adecuando cada actividad dependiendo del grupo que le tocará.

Está siendo un apoyo muy bueno para los alumnos, ya que, de una forma muy lúdica y participativa, repasan y trabajan los conceptos que se dan en el resto de clases.

A la vez, los voluntarios, que es su mayoría son madres de alumnos del colegio y de la clase, se ven reforzadas y sacan buenas experiencias para trabajar con sus hijos y con otros niños/as.

Con el tiempo, y sirviendo este pequeño proyecto de referencia, se quiere llegar introducir los juegos en todas las áreas del currículum, para que los alumnos/as vean que **aprender es un juego de niños/as**.