

EL JUEGO EN LA ESCUELA

La experiencia de juego aplicada al aula



C.R.A. EL VELLÓN-ESCUELA TORREMOCHA DE JARAMA

IRENE GARCÍA CRUZ

MARÍA BUTRAGUEÑO GIGORRO



EL JUEGO EN LA ESCUELA

La experiencia de juego aplicada al aula

Firma: Sonia Alvarado Rodríguez

1) INTRODUCCIÓN.

Jugar es el medio que utilizan los niñ@s para investigar, aprender y explorar su entorno más inmediato y de forma natural. Jugar significa relacionarse, imaginar, actuar, crear, aprender, enseñar, ayudar...

Por ello él niñ@ debe tener: papel activo, curiosidad, autonomía, diversión y ganas de...

Unir juego y aprendizaje en algunas épocas del desarrollo de la escuela ha sido complicado, pero no lo es tanto en la actualidad si nos alejamos de la concepción tradicional del aprendizaje reglado y académico e intentamos cambiar las formas de enseñanza/aprendizaje y nos centramos en actividades destinadas para la creación, investigación, transmisión de conocimientos donde el alumn@ tiene parte activa en dicho proceso y el profesor es la herramienta/una guía para conseguir alcanzar los conocimientos.

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

Los niñ@s juegan para alcanzar su desarrollo, dotando de un sentido lúdico a las etapas de desarrollo. El juego es la forma que tienen de representar el mundo, entorno, en él que viven, dándole sentido. Jugando conocen el mundo que les rodea, jugando aprenden conceptos y adquieren habilidades.

A través del **JUEGO** los niñ@s son capaces de:

- Aprender a relacionarse jugando.
- Crear actividad y movimiento.
- Interiorizar y Expresar sus sentimientos.
- Utilizar la imaginación para representan realidades y las interiorizan.
- Respetar la importancia de las reglas y las normas.

2) ÁREA DEL CURRÍCULO Y UNIDAD O UNIDADES DIDÁCTICAS EN LAS QUE SE HA DESARROLLADO LA EXPERIENCIA.

En el centro trabajamos a través de proyectos globalizados. Este curso hemos trabajado los miedos y la edad media y los castillos. Los proyectos surgen de los intereses y motivaciones de los niñ@s y como tal se han desarrollado así las actividades por lo que no partimos de ningún material previamente elaborado, se va creando a medida que va avanzando el proyecto.

Al tratarse de la etapa de educación infantil los objetivos están **organizados** en **ÁREAS o ÁMBITOS DE EXPERIENCIA** y se abordaran por medio de actividades globalizadas que tengan interés y significado para los niños. Estas Áreas según el **D 17/2008, de 6 de marzo, del Consejo de Gobierno, por el que se desarrollan para la Comunidad de Madrid las enseñanzas de la Educación Infantil**, serán: **“CONOCIMIENTO DE SI MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL, CONOCIMIENTO DEL ENTORNO Y LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN”**.

Ya que es imposible que trabajemos con los alumn@s *“el descubrimiento gradual de su propio YO y a partir de aquí que el niño sea más autónomo en su vida cotidiana utilizando los recursos personales de los que disponga en cada momento”* (**SENTIDO BÁSICO del ÁREA: CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL**).

Sin trabajar a la vez:

El “conocimiento que el niño va adquiriendo en su contacto con el entorno y con los grupos sociales básicos con los que se relaciona o a los que pertenece” (**SENTIDO BÁSICO de ÁREA: CONOCIMIENTO DEL ENTORNO**);

Y por último, sin *“desarrollar la capacidad de comunicación entre el individuo y medio”* (**SENTIDO BÁSICO de ÁREA: LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN**). Y viceversa.

3) CURSO Y NÚMERO DE ALUMNOS PARTICIPANTES.

Los participantes de este proyecto son todos los alumn@s de 3 a 6 años del C.R.A. El Vellón, de Torremocha de Jarama, en total son 19 niñ@s: 2 de tres años, 10 de 4 años y 7 de cinco años.

4) OBJETIVOS Y COMPETENCIAS TRABAJADAS.

El objetivo de este trabajo es presentar una serie de actividades con materiales que se pueden utilizar para llevar a cabo el proceso de enseñanza/aprendizaje en Educación Infantil.

Los objetivos que nos hemos propuestos en nuestro proceso de enseñanza son:

- Potenciar las habilidades sociales.
- Favorecer una comunicación adecuada.
- Apoyar la participación del alumno, de forma natural, espontánea, escuchándole.
- Promover una actitud investigadora, curiosa y crítica.
- Aportar orientaciones y recursos que puedan ser llevados al aula.
- Ofrecer variadas experiencias de juegos mediante las cuales los niños puedan conocerse así mismo, a los demás y ser cada vez más independientes.
- Presentar al alumno actividades desafiantes.
- Plantear desafíos que facilitan la flexibilidad y originalidad de las ideas, favoreciendo el desarrollo de la creatividad, a través de la invención.

Del mismo do hemos planteados una serie de objetivos que queremos que los alumn@s adquieran a lo largo de dicho proyecto, como son:

- Identificación números del 1 al 20.
- Asociación número-cantidad.
- Iniciación a la suma.
- Reconocimiento del abecedario tanto en mayúscula como en minúscula.
- desarrollo del espíritu crítico y de investigación
- Gusto por la lectoescritura (cuentos, letras de imanes...).

Por último señalar las competencias básicas trabajadas como son:

- 1) **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.
- 2) **Competencia matemática:** identificando aspectos cuantitativos y espaciales de la realidad, resolviendo problemas relacionados con la vida y el mundo más próximo e integrando conocimientos matemáticos en diferentes situaciones.

- 3) **Competencia social y ciudadana:** relacionándose con los demás de forma correcta y resolviendo los conflictos que puedan surgir y aceptando las diferencias.
- 4) **Competencia cultural y artística:** desarrollando habilidades perceptivas, la imaginación y la creatividad.
- 5) **Competencia para aprender a aprender:** ser consciente de lo que se sabe y lo que estamos o tenemos que aprender.
- 6) **Autonomía e iniciativa personal:** desarrollar valores personales y capacidad de transformar las ideas en actos.

5) RECURSOS Y MATERIALES UTILIZADOS.

Este proyecto de trabajo está incluido dentro de nuestro proyecto de centro de comunidades de aprendizaje.

En palabras del propio CREA (Centro especial en teorías y prácticas superadoras de desigualdades): *“Una comunidad de aprendizaje es un Proyecto de transformación social y cultural de un centro educativo y de su entorno para conseguir una Sociedad de la Información para todos y todas las personas, basada en el aprendizaje dialógico, mediante una educación participativa de la comunidad, que se concreta en todos sus espacios, incluida el aula.”* (CREA, 2006a:s.p.; Valls, 2005b:33).

La práctica educativa que llevamos a cabo desde el curso pasado son los GRUPOS INTERACTIVOS. No es una metodología sino una forma de organizar el aula educativa. La clase se divide en grupos lo más heterogéneos posibles. Están presentes varios adultos dentro de la clase. El tutor de aula está presente en el aula con un papel de supervisor de las actividades. Por otro lado, cada adulto voluntario tendrá el papel de fomentar las interacciones dentro de cada pequeño grupo (para que entre ellos se resuelvan las dudas, se expliquen, hablen,...) manteniendo siempre altas expectativas para todos los miembros. Se fomentará la colaboración, la solidaridad y que todos los miembros del grupo hayan entendido la actividad y la hayan resuelto de manera adecuada.

Presento a continuación los **JUEGOS**, que son la vía de relación entre el profesor y alumno y permiten la materialización de los objetivos planteados. En ellas se pueden apreciar muy concretamente mis pautas de actuación con los alumnos.

En todos los **JUEGOS** primará el criterio de FLEXIBILIDAD horaria, que se puede vincular por una parte, con el momento del día. Pero también, con la Duración (más o menos largas). Paso a la descripción de los **JUEGOS**:

<u>NOMBRE DEL JUEGO</u>	ABECEDARIO
<u>MATERIALES</u>	Letras de imán, tarjetas individuales del abecedario.
<u>CAMPO/TEMÁTICA TRABAJADA</u>	Lecto-escritura
<u>NÚMERO DE JUGADORES</u>	4 alum@s
<u>NIVELES DE UTILIZACIÓN</u>	3-4 años

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO:

- 1) Primeramente, deberán buscar las letras del abecedario y colocarlas en su lugar correspondiente.
- 2) Después las identificamos y decimos que letras son cada una.
- 3) Y por último, buscamos las letras de nuestro nombre, el de los compañeros...



<u>NOMBRE DEL JUEGO</u>	SECUENCIAS TEMPORALES
<u>MATERIALES</u>	Imágenes de acciones
<u>CAMPO/TEMÁTICA TRABAJADA</u>	Lógica-matemática(Percepción temporal)
<u>NÚMERO DE JUGADORES</u>	4 alum@s
<u>NIVELES DE UTILIZACIÓN</u>	3-4 años

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO:

El juego consiste en colocar en orden cronológico diferentes imágenes que se les dan desordenadas.



<u>NOMBRE DEL JUEGO</u>	CUENTO INVENTADO
<u>MATERIALES</u>	3 cajas con imágenes: - Personajes. - Acciones. - Contexto/espacios.
<u>CAMPO/TEMÁTICA TRABAJADA</u>	Lecto-escritura
<u>NÚMERO DE JUGADORES</u>	4 alum@s
<u>NIVELES DE UTILIZACIÓN</u>	3-4 años

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO:

Cada niñ@ saca una imagen de las diferentes cajas y tienen que ir inventando una historia con dichas imágenes y siguiendo la historia que el compañer@ empezó.



<u>NOMBRE DEL JUEGO</u>	INICIACIÓN A LA SUMA I
<u>MATERIALES</u>	Dado puntos y dado de colores, 4 bandejas y cada una con diferentes materiales: animales, pinchitos, construcciones... y de diferentes colores, tarjetas de números, pizarra y rotulador.
<u>CAMPO/TEMÁTICA TRABAJADA</u>	Lógica-matemática
<u>NÚMERO DE JUGADORES</u>	4 alum@s
<u>NIVELES DE UTILIZACIÓN</u>	3-4 años

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO:

El juego consiste en que un jugador lanza el dado de puntos y otro el dado de colores. A partir de ahí todos tienen que coger tantos objetos como indique el dado y en el color correspondiente.

Una vez que todos han cogido sus objetos tienen que identificar la cantidad con el número correspondiente utilizando para ello las tarjetas de números.



A continuación escribimos el número en la pizarra. Y repetimos el mismo proceso anteriormente descrito.

Cuando tenemos 2 números en la pizarra realizamos la suma.

<u>NOMBRE DEL JUEGO</u>	BLOQUES, BLOQUES Y MÁS BLOQUES
<u>MATERIALES</u>	Bloques lógicos
<u>CAMPO/TEMÁTICA TRABAJADA</u>	Lógica-matemática
<u>NÚMERO DE JUGADORES</u>	3 alumn@s
<u>NIVELES DE UTILIZACIÓN</u>	4-5 años

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO:

✓ 1ª parte: unos 3 minutos de juego libre con los bloques lógicos. (construir un castillo)

✓ 2ª parte: Con los bloques lógicos, el juego consiste en enseñar lo más rápido posible la figura pedida (para que retengan propiedades): un triángulo rojo, un cuadrado rojo, una figura roja (a los que mantengan la misma figura les diremos que han sido los más rápidos, callando ante los que han cambiado la figura)...



Enunciaremos las órdenes en afirmativa y negativa. Les diremos que no pueden hacer nada hasta que demos una palmada (para que les dé tiempo a pensar).

Enseñadme lo más rápido posible: un triángulo azul, una figura que no sea verde, una figura que sí sea triángulo, una figura que no sea azul.

✓ Serie de tres elementos: círculo – cuadrado – triángulo (primero con los bloques lógicos, después con gomets)

<u>NOMBRE DEL JUEGO</u>	INICIACIÓN A LA SUMA II
<u>MATERIALES</u>	Cartas de animales, tarjetas mariposas.
<u>CAMPO/TEMÁTICA TRABAJADA</u>	Lógica-matemática (suma)
<u>NÚMERO DE JUGADORES</u>	3 alumn@s
<u>NIVELES DE UTILIZACIÓN</u>	5 años

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO:

✓ 1ª parte: se presentan a los niñ@s unas cartas de animales de diferentes colores y de representan cantidades del 1 al 9. los niñ@s deberán completar las barajas del 1 al 9 respetando el orden creciente y el color de cada escalera de cartas.



✓ 2ª parte: el adulto presentará una tarjeta que representará la cantidad a averiguar y las mariquitas que faltan para llegar hasta dicho número.

<u>NOMBRE DEL JUEGO</u>	BINGO LETRA
<u>MATERIALES</u>	Cartones con los nombres de los niñ@s de la clase, cartones con las letras del abecedario
<u>CAMPO/TEMÁTICA TRABAJADA</u>	Lecto-escritura
<u>NÚMERO DE JUGADORES</u>	3-4 alumn@s
<u>NIVELES DE UTILIZACIÓN</u>	3-4-5 años

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO:

✓ 1ª parte: los niñ@s identificarán qué letras hay en los cartones. A continuación jugaremos al bingo con sus nombres, también podrán intercambiarse los cartones con los compañer@s.

✓ Variante 1: jugarán con los cartones de las letras del abecedario en mayúsculas.

✓ Variante 2: jugarán con los cartones de su nombre en minúsculas.

✓ Variante 3: jugarán con los cartones de las letras del abecedario en minúscula.



<u>NOMBRE DEL JUEGO</u>	INICIACIÓN A LA SUMA III
<u>MATERIALES</u>	Tapones
<u>CAMPO/TEMÁTICA TRABAJADA</u>	Lógica-matemática (sumas)
<u>NÚMERO DE JUGADORES</u>	3 alumn@s
<u>NIVELES DE UTILIZACIÓN</u>	5 años

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO:

- ✓ 1ª parte: se presentan a los niñ@s la serie numérica que deberán ordenar del 1 al
- ✓ 2ª parte: a continuación se presentarán series de números de 3 o 4 y deberán averiguar el número que falta, por ejemplo => 1 – 3 4.
- ✓ 3ª parte: introduciremos los símbolos de la suma + el igual = y realizaremos sumas sencillas.



<u>NOMBRE DEL JUEGO</u>	BUSCO MI MELLIZO
<u>MATERIALES</u>	Tapones
<u>CAMPO/TEMÁTICA TRABAJADA</u>	Lecto-escritura
<u>NÚMERO DE JUGADORES</u>	3 alumn@s
<u>NIVELES DE UTILIZACIÓN</u>	4-5 años

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO:

- ✓ 1ª parte: los niñ@s identificarán las letras del abecedario.
- ✓ 2ª parte: deberán asociar cada letra en mayúscula con su correspondiente en minúscula y unir los tapones.



<u>NOMBRE DEL JUEGO</u>	A TENDER LOS NÚMEROS
<u>MATERIALES</u>	Pinzas de la ropa y números impresos del 1 al 20 sobre cartulina plastificada.
<u>CAMPO/TEMÁTICA TRABAJADA</u>	Lógica-matemática
<u>NÚMERO DE JUGADORES</u>	4 alumn@s
<u>NIVELES DE UTILIZACIÓN</u>	3-4 años

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO:

- ✓ Identificamos nº hasta el 20 para ver hasta que número son capaces de reconocer.
- ✓ A continuación contamos grupos de pinzas.
- ✓ Colocamos tantas pinzas como indique el número.



6) DESARROLLO TEMPORAL.

Este proyecto se va a llevar a cabo durante todo el curso en concreto los jueves de 11:30 a 13 h., contando con la colaboración y participación de padres y madres del centro.

7) VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA, RESULTADOS Y CONCLUSIONES.

La valoración que hemos tenido tras la realización de las diferentes actividades ha sido muy satisfactoria. Hemos podido observar como los niños por medio del JUEGO han ido desarrollando sus capacidades y consiguiendo los objetivos planteados tanto para este proyecto como para este curso escolar.

Se ha demostrado que el rendimiento del alumnado mejora cuando todos los agentes educativos con los que se relacionan están en procesos de formación y que en las escuelas donde se implementa tanto formación del profesorado como de las familias, los resultados del alumnado mejoran.

Son actividades que complementan el trabajo del aula y al ser más motivadores los niños muestran un mayor interés y les cuesta mucho menos alcanzar los objetivos.

Otro aspecto a destacar es la formación de pequeños grupos de trabajo (3/4), por lo que la atención es mucho más individualizada centrándonos así en las necesidades específicas de cada alumno.

Los grupos interactivos logran que el alumnado consiga mejores resultados académicos y mejore la convivencia en el aula. Se consigue una atención más personalizada y se da un mayor protagonismo a niños "más invisibles", más tímidos, que les cuesta participar en un grupo grande... Esta forma de trabajar también beneficia a los alumnos con necesidades educativas especiales.

Este eje está basado en la consideración en que la familia cobra un papel cada vez más importante en el aprendizaje de sus hijos y el éste se enriquece aún más a partir de las aportaciones que hacen los miembros de la comunidad educativa.