



GENERALITAT VALENCIANA

CONSELLERIA D'EDUCACIÓ

CEIP FEDERICO MAICAS
C/ Simancas, 1 46900 TORRENT

Telèfon: 96 158 80 48

Fax: 96 155 85 91

TÍTULO: APRENDER JUGANDO CON LA AYUDA DE LOS PAPÁS Y MAMÁS

CENTRO: CEIP FEDERICO MAICAS (TORRENT)

COORDINADOR: MARCOS FRESQUET MARTÍNEZ

PROFESORES PARTICIPANTES: MARIA JOSÉ LLOPIS CANTERO

MARCOS FRESQUET MARTÍNEZ

ÍNDICE

- 1- JUSTIFICACIÓN
- 2- ÁREA DEL CURRÍCULO Y UNIDAD DONDE SE DESARROLLÓ LA EXPERIENCIA
- 3- CURSO Y NÚMERO DE ALUMNOS PARTICIPANTES
- 4- OBJETIVOS Y COMPETENCIAS TRABAJADAS
- 5- RECURSOS Y MATERIALES UTILIZADOS
- 6- DESARROLLO TEMPORAL
- 7- VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA, RESULTADOS Y CONCLUSIONES

1. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

1.1. Introducción.

El proyecto que presento consistió en una experiencia innovadora basada en el uso del juego y, en concreto, el juego de mesa, como método de aprendizaje y relación con los demás (alumnado, profesores, padres y madres).

Dicho proyecto se presentó en una convocatoria del Ayuntamiento de Torrent para la realización de experiencias que fomentaran la participación de las familias en las actividades educativas de los centros docentes de la localidad durante el curso 2013/2014

Tradicionalmente, el juego se ha definido como una actividad lúdica propia de la infancia y opuesta al concepto de aprendizaje.

Actualmente se considera el juego como una actividad lúdica que se mantiene durante toda nuestra vida y que además no sólo desarrolla el aprendizaje sino que se trata de una necesidad vital en nuestras vidas que motiva la capacidad constructiva y creadora y también la exploradora. Además se convierte en un medio de comunicación y liberación. También favorece el desarrollo físico, intelectual y social.

Vista esta última concepción podemos afirmar que el juego es un instrumento que facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje que debemos utilizar en la escuela de forma constante y efectiva.

2. ÁREA DEL CURRÍCULO Y UNIDAD DONDE SE DESARROLLÓ LA EXPERIENCIA

Esta experiencia se desarrolló en el área de Educación Física, dentro del bloque de contenidos 5: Juegos y Deportes, aunque, por su contenido y desarrollo, podría englobarse dentro de muchas áreas, como veremos al repasar las competencias trabajadas.

3. CURSO Y NÚMERO DE ALUMNOS PARTICIPANTES

Este proyecto fue dirigido al alumnado de 1º curso de Primaria, formado por tres clases de unos 26 alumnos cada una.

4. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS TRABAJADAS

El objetivo primordial de este proyecto era que los niños y niñas se divirtieran y aprendieran jugando y que, además, se relacionasen con sus iguales y con los adultos a través de las diferentes situaciones que los juegos les iban a deparar.

Ahora vamos a ver con más detalle los demás objetivos que nos fijamos alcanzar:

- Contribuir a que las niñas y los niños desarrollen las capacidades que les permitan:
 - a) Practicar, experimentar, imitar, imaginar, inventar, dominar, obtener competencia y confianza, decidir, etc., todo dentro de un ambiente seguro y cordial que consolide el desarrollo de las normas y valores sociales.
 - b) Desarrollar la creatividad, la imaginación y la espontaneidad.
 - c) Desarrollar la comunicación y la interacción entre los alumnos y alumnas participantes y los adultos que participen en el proyecto.
 - d) Desarrollar sus capacidades afectivas.
 - e) Relacionarse con los demás y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en la resolución pacífica de conflictos.
 - f) Comprender y respetar las normas del juego. Aceptar los distintos roles en el juego.
 - f) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
 - g) Practicar las habilidades lógico-matemáticas, la lectoescritura y el movimiento, el gesto y el ritmo e, incluso, la motricidad fina.
 - h) Valorar las diversas manifestaciones artísticas que aparecen en los juegos.

Las **competencias básicas** que desarrollaron los niños y niñas al realizar este proyecto fueron las siguientes:

a) Competencias instrumentales

- Comunicación lingüística.

Desde el trabajo con el lenguaje verbal, apoyado en otros lenguajes, se trataron todas las habilidades lingüísticas, con especial atención a la comprensión y expresión oral. Con ello pretendimos favorecer el desarrollo lógico y las capacidades de relación con los otros.

- Competencia matemática.

Se vio favorecida a partir de la manipulación de objetos, de la identificación de sus atributos y cualidades, del establecimiento de relaciones de clasificación y orden, del empleo de cuantificadores básicos (cantidad, tamaño, espacio, etc.) y de la práctica de operaciones matemáticas básicas (sumas, restas, multiplicaciones, etc.), muchas de ellas en el entorno de la acción simultánea, es decir, actuando varios participantes a la vez, teniendo que resolver la operación antes que los demás. Esto ayudó a desarrollar el cálculo rápido (las adaptaciones permitieron que los alumnos y alumnas con más dificultades también pudieran resolver los problemas que se les presentaron).

- Aprender a aprender.

La combinación de estrategias de aprendizaje que aportaron los materiales utilizados en este proyecto permitió reforzar el pensamiento lógico y utilizarlo para resolver problemas sencillos que en el aula se presentan de manera guiada y en el entorno familiar y social aparecen de forma natural.

b) Competencias experienciales

- Conocimiento e interacción con el mundo físico, social y natural.

Esta competencia se vio potenciada en situaciones de juego y, a través de la observación y la manipulación de objetos, de la interacción con las personas, y de la exploración del espacio y del tiempo.

- Autonomía e iniciativa personal.

Las situaciones que se produjeron de observación y expresión artística, de experimentación y de verbalización favorecieron el conocimiento de uno mismo. Los juegos permitieron la exploración e indagación de los mecanismos apropiados

para buscar soluciones, adquirir conocimientos y elaborar planes que desarrollaran la iniciativa del alumno/a.

c) Competencias relacionales

- Competencia social y ciudadana.

El trabajo desplegado en habilidades y destrezas en esta competencia permitió a los niños relacionarse con sus iguales y con los adultos que intervinieron de forma cada vez más equilibrada y satisfactoria, interiorizando progresivamente las pautas de comportamiento social y ajustando su conducta a ellas.

5. RECURSOS Y MATERIALES UTILIZADOS

El proyecto se basó en la práctica de diversos juegos de mesa con diferentes grupos de alumnos y alumnas de 1º curso de Primaria y sus familias. Por tanto, los materiales que se utilizaron fueron los juegos en sí.

Los juegos utilizados los clasificamos en diferentes bloques y temáticas que fuimos combinando en aras de dotar de una mayor variedad al proyecto y conseguir el aprendizaje más integral en cada momento.

Los juegos seleccionados, todos ellos de autor y de carácter innovador, fueron los siguientes:

- Caos en el cuarto de los niños, El burrito equilibrista, Animal sobre animal, Kie Koi, Diego Drago, Todos a una Hormigojuna, Viva Topo, Zoowaboo, Dobble, Zanimatch, Pares a mares y Zicke Zacke

Como recursos humanos, además de con nuestra presencia como maestros, contamos con la ayuda de todos los familiares que quisieron participar en el proyecto. En principio pedimos seis por clase, aunque hubo una de las clases donde siempre venían el doble. También contamos con alumnos voluntarios de 6º de Primaria.

Otro recurso que utilizamos fue la agenda del alumnado para comunicarnos con las familias en cada fase del proyecto.

Por último, empleamos un par de recursos informáticos: la traducción de uno de los juegos, que originalmente estaba sólo en alemán y, sobretodo, el uso de mi blog personal para informar a las familiar del desarrollo del proyecto y plasmar el mismo.

6. DESARROLLO TEMPORAL

La temporalización fue de una sesión semanal en cada clase durante nueve semanas, entre los meses de marzo y mayo.

En cada sesión, cada equipo formado por niños y uno o dos familiares adultos jugó a un juego diferente, que se explicó y se puso en práctica a continuación, para finalizar realizando una pequeña valoración de la actividad.

El proyecto tuvo dos fases: en la primera utilizamos seis juegos más sencillos de aprender y en la segunda otros seis más complejos. Aparte, hubo tres reuniones con las familias para coordinar la experiencia y explicarles los juegos.

El papel del maestro en cada sesión fue el siguiente:

a) Participación indirecta:

- Organizar el aula para que los niños tengan tiempo y espacio para jugar.
- Disponer de los materiales necesarios para la realización del juego.
- Distinguir mecánicas de juego adecuadas (que fomenten el desarrollo de cualquier habilidad) de aquellas inadecuadas (que fomenten la pasividad, frustración, etc.)
- Crear actitudes adecuadas.
- Proporcionar compañeros de juego de nivel de desarrollo similar.
- Potenciar la independencia y la iniciativa.
- Observar los comportamientos de los niños mediante el juego.
- Observar sus progresos y logros.

- Premiar el esfuerzo y el buen comportamiento del alumnado.

b) Participación directa:

- Seleccionar los juegos.
- Jugar con los niños.
- Guiar en el juego cuando los niños no son capaces de descubrir por sí solos ciertas estrategias o soluciones a problemas que surjan.
- Ser el iniciador y organizador del juego dentro de la programación.
- Proporcionar modelos de conducta a imitar (actitud ante las trampas, al perder, etc.)
- Integrador de niños aislados, y más tratándose de juegos colectivos.

7. VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA, RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Estamos muy satisfechos con la realización de esta experiencia, de hecho este año repetimos introduciendo nuevos juegos y ampliándola a otras clases.

En un principio, el proyecto tuvo un trabajo previo que consistió en solicitar una ayuda económica para su realización al Ayuntamiento de Torrent. Después tuvimos que seleccionar cuidadosamente los juegos a utilizar y convocar a las familias para explicarles el proyecto y enseñarles las reglas de los primeros juegos, además de redactarlas en el blog para que pudieran revisarlas junto con las bases del proyecto.

Una vez iniciada la experiencia, las sesiones se realizaron en la biblioteca, el aula más adecuada para desarrollar nuestra actividad. Los alumnos estaban organizados en seis grupos de, aproximadamente, cuatro niños por grupo. Los padres se repartían equitativamente por los grupos y su función consistía en organizar el juego de su mesa, jugar con los niños y velar por el buen funcionamiento del juego.

Los seis juegos elegidos para las primeras sesiones eran más simples e hicimos rotaciones, es decir, que en cada sesión, el alumnado pasaba por dos juegos diferentes. Pasadas las tres primeras sesiones, cambiamos de juegos e introducimos los seis juegos siguientes, con unos reglamentos más complejos. Como eran juegos más largos dejamos de hacer rotaciones.

Entre el primer y el segundo bloque de juegos celebramos otra reunión con los padres para explicarles los juegos nuevos y no perder tiempo efectivo en las sesiones con los alumnos.

Durante el desarrollo de esta experiencia nos encontramos con algunas dificultades:

- 1- Había juegos pensados para un máximo de cuatro niños, por lo que tuvimos que idear pequeñas adaptaciones para algunos grupos de cinco alumnos o para que jugaran sus padres.
- 2- Nos encontramos con falta de asistencia a las reuniones. A pesar de que las hacíamos por la tarde nada más acabar las clases, por cuestiones de horarios u otros asuntos, no todos los padres y madres participantes acudían a las reuniones. Esto provocó que en algunas sesiones, en las que se suponía que los padres se iban a encargar de enseñar a jugar a los niños, era el profesor el que tenía que explicar el juego rápidamente, porque el tiempo pasaba volando.
- 3- La asistencia de padres y madres en una de las tres clases fue muy justa. Este problema lo solucionamos con la ayuda de un grupo de alumnos de 6º de Primaria que vinieron a hacer de padres en dicha clase.

CONCLUSIONES:

Finalmente acabamos el proyecto muy satisfechos con los resultados y la respuesta que tuvo por parte del alumnado y de las familias participantes. De hecho, los más participativos no querían que terminara la experiencia en mayo y nos pidieron que hiciéramos una segunda parte el curso siguiente.

Durante el transcurso del proyecto, observamos la evolución positiva de los niños con respecto a los objetivos propuestos, especialmente en los objetivos esenciales de aprender pasándolo bien y relacionándose con los demás, incluyendo a sus propios padres.

En general, nos pareció muy positivo el acercamiento a las familias a través de esta experiencia en la que niños y mayores disfrutaron y aprendieron utilizando los juegos de mesa como herramienta educativa y socializadora.

Para terminar, dejamos la dirección del blog con el artículo que recogía el final del proyecto:

<http://tierrasdenarghai.blogspot.com.es/2014/06/aprender-jugando-con-los-papas-y-mamas.html>