

# ¡Déjales jugar!!!



Proyecto de las **profesoras de 5 años** para el concurso **'El juego en la escuela'**



FUNDADO EN 1941

Colegio  
**San Fernando**  
Centro Bilingüe

## Contextualización:

El colegio San Fernando, fundado en 1941, es un centro escolar Privado Concertado de Ideario Católico que imparte enseñanza en Avilés (Asturias). Se encuentra situado en el centro de Avilés.

El colegio imparte enseñanza a un alumnado perteneciente a todos los niveles del sistema educativo español no universitario, siendo un centro autorizado por el ministerio de Educación Ciencia para impartir enseñanza en los niveles de Educación Infantil (primer y segundo ciclo de 0 a 6 años), Educación Primaria y Educación Secundaria (ESO y Bachillerato).

## Introducción:

La **importancia del juego en Educación Infantil** es evidente, pero en nuestro caso hemos querido que el juego pase de ser una herramienta en el proceso cognitivo a ser el **centro de aprendizaje**. Para ello, el trabajo por proyectos nos ha facilitado esta labor.

¿Por qué los juegos tradicionales? La respuesta está en las familias, la labor educativa que desde los hogares han desarrollado las familias ha sido una parte fundamental en este proyecto. Todos hemos sido niños y hemos jugado, padres, abuelos, tíos... con sus experiencias lúdicas han sido **educadores** como el resto de profesores del claustro de nivel.

Consideramos que en la educación se debe involucrar el centro y su comunidad educativa, pero no sólo en la educación de conceptos o aprendizajes, es decir, apoyo a la lectura, sumas, restas... sino a la educación en valores, actividades o destrezas y eso lo hemos conseguido a través de los juegos tradicionales.

El *feed-back* con las familias en cuanto a informaciones sobre experiencias, consultas sobre soportes, curiosidad por las emociones vividas por sus hijos ha sido muy gratificante.

Además, podemos crear una actitud crítica en nuestros alumnos para que en futuro sean capaces de priorizar los valores importantes en sus vidas, rechazando el exceso de consumo de juguetes, el gasto excesivo en los mismos y reforzando la importancia de las tradiciones como fuente de información.

Para apoyar esta labor, y con el fin de no trabajar las áreas del currículo de manera inconexa, nos hemos basado en el desarrollo del trabajo a través de las **Inteligencias Múltiples**. Estas han estado presentes en todas las actividades que hemos llevado a cabo, puesto que consideramos que nuestros alumnos deben ser capaces de poner en práctica, el saber, el saber hacer y el saber ser, desarrollando cada una de las inteligencias en el mayor grado posible.

## Área del currículo y unidad o unidades didácticas en las que se ha desarrollado la experiencia:

El desarrollo de nuestro proyecto no abarca un área o áreas específicas del currículo de Educación Infantil, sino que hemos trabajado usando una **metodología globalizada**.

Para impulsar el desarrollo de las competencias básicas hemos diseñado y propuesto **actividades significativas** y cercanas a los intereses y motivación de nuestros alumnos, tareas que les supongan retos que los inciten en movilizar sus habilidades y conocimientos para resolver problemas, buscar soluciones, tener confianza en sí mismos, explorar, descubrir y ampliar límites de su entorno más cercano.

Con respecto a la **competencia lingüística**, hemos favorecido que el alumno establezca una relación entre significante y significado, entre letra y fonema, pero no sólo lo hemos llevado a cabo con la lengua materna, sino también con un segundo idioma, **el inglés**. Éste ha tenido un lugar siempre presente en todas las rutinas, expresiones habituales, saludos, peticiones, o todas las salidas del aula para desarrollar juegos.

Se ha hecho uso de la lengua inglesa (en todos los procesos de investigación llevados a cabo durante el desarrollo de este proyecto) con el objetivo de que el alumno sea capaz de transferir ese vocabulario a otras situaciones. Para ello se ha hecho uso de bits y otros recursos visuales elaborados específicamente para este proyecto.

Del mismo modo, hemos actuado con la **competencia lógico matemática**, hemos pretendido que nuestros alumnos usen las matemáticas en su **día a día** usando conceptos numéricos y matemáticos para comprender, representar y actuar en un futuro, en las diversas situaciones de la vida cotidiana.

Consideramos que nuestros alumnos deben ser capaces de utilizar los conceptos dados en situaciones reales, haciendo uso de actitudes, emociones, destrezas, habilidades... para ello, la **psicomotricidad**, ha sido un eje fundamental en nuestro proyecto ya que a partir de la **vivencia corporal** nuestros alumnos han adquirido las características, reglas, funciones, posibilidades, variedades y usos de lenguajes plástico, musical... El dominio corporal les permitirá actuar con más iniciativa, autonomía e independencia del adulto en los diferentes entornos donde se desenvuelvan.

## Curso y número de alumnos participantes:

El proyecto se ha llevado a cabo con alumnos del segundo ciclo de educación infantil. Han participado un total de cien alumnos distribuidos de la siguiente forma: Cuatro grupos de veinticinco alumnos cada uno.

Conjuntamente a esta participación del alumnado, también queremos mencionar y considerar la participación de todo el claustro de profesores del nivel, así como también el apoyo y colaboración prestado por las familias de nuestros alumnos mediante la aportación de experiencias personales, aportación de materiales,

elaboración de juguetes así como también la asistencia al centro para enseñar juegos tradicionales a nuestros alumnos.

## Objetivos y competencias trabajadas:

Presentamos a continuación los **objetivos de nuestro proyecto** junto con algún ejemplo de juego llevado a cabo con nuestros alumnos.

### Objetivos:

- **Conocimiento de sí mismo:**
  - Favorecer la participación en las costumbres y prácticas tradicionales propias de su entorno valorando el juego como medio de disfrute y relación con los demás.
    - Ejemplos: Carrera de sacos, juegos de comba, goma elástica, bolos...
  - Confiar en las propias posibilidades de acción, participación y esfuerzo personal en los juegos.
    - Ejemplos: Pilla-pilla, un dos tres pico paloma es...
  - Aceptar las reglas para jugar, desarrollando actitudes de tolerancia y respeto hacia las propias posibilidades y las de sus iguales.
    - Ejemplos: Juego se las sillas, pañuelo...
- **Conocimiento del entorno:**
  - Potenciar el uso no convencional de objetos cotidianos y sus posibilidades para jugar.
    - Ejemplos: Chapas, cubilín...
  - Valorar la importancia del número para poder jugar a los juegos de siempre.
    - Ejemplos: Oca, parchis, cascayo...
- **Lenguajes:**
  - Utilizar progresivamente la lengua oral para expresar y comunicar ideas y sentimientos favoreciendo la escucha activa y vivencias a través del dibujo.
    - Ejemplos: Para la consecución de este objetivo se ha hecho uso de varios soportes de trabajo individual. La actividad en las fichas se basaba en llevar a casa un soporte en el que los alumnos debían escribir las conclusiones sobre una investigación sobre los juegos a los que jugaban los adultos abuelos, padres..., cuando eran pequeños, investigar sobre canciones o retahílas que cantaban en sus momentos de juego... una vez hecho esto, el alumno debía explicar a sus compañeros todo lo que había “aprendido” y “descubierto” en su investigación.
  - Enunciar hechos, sentimientos, emociones y vivencias a través del dibujo.
    - Ejemplos: De manera parecida al objetivo anterior, para la consecución de este objetivo los alumnos disponían de un soporte en el que debía reflejar por medio un dibujo, lo vivenciado en la realización de un juego tradicional. Posteriormente realizado el dibujo, explicaban a sus compañeros sus conclusiones.

**Competencias:**

- **Verbal - lingüística:**
  - Utilizar el lenguaje oral y escrito para poder aprender a aprender, y para comunicar los propios saberes.
  - Mantener una actitud de escucha atenta durante las intervenciones de los iguales y adultos.
    - Ejemplos: En este caso, los alumnos debían transmitir a sus compañeros lo aprendido de “adultos” en lo que respecta a juegos tradicionales de canciones. Canciones de comba, corro...
- **Corporal - cinestésica:**
  - Conocer las propias posibilidades sensitivas, resolutivas y expresivas del propio cuerpo utilizándolo como vínculo y vehículo de comunicación con los demás.
    - Ejemplos: Gallinita ciega, juego de las sillas, carrera de sacos, bolos...
- **Musical:**
  - Conocer e interpretar las canciones que acompañan a los juegos.
    - Ejemplos: Canciones de corro, canciones de comba...
- **Visual - espacial:**
  - Utilizar el lenguaje plástico como medio de expresión.
    - Ejemplos: Museo del juguete. Una de las actividades más representativas y llamativas de nuestro proyecto es la realización del “museo del juguete”. Este museo consiste en la elaboración de un juguete tradicional por parte de cada uno de nuestros alumnos con materiales no convencionales y con el apoyo de la familia.
- **Lógico - matemática:**
  - Descubrir la clasificación, agrupación, comparación, ordenación... como medios para conocer la realidad.
    - Ejemplos: Bolos, damas, dominó...
  - Adquirir herramientas matemáticas para explorar y observar el entorno.
    - Ejemplos: Cascayo, oca, parchis, bolos, damas, dominó...
- **Interpersonal - Intrapersonal:**
  - Conocerse a sí mismo y valorar las propias capacidades y límites.
    - Ejemplos: La gallinita ciega, el juego de las sillas, la zapatilla por detrás...
  - Establecer relaciones sociales en ámbitos cada vez más amplios.
    - Ejemplos: El pilla-pilla, stop, el pañuelo, “un, dos, tres... pico paloma es...”
- **Naturalista:**
  - Categorizar, clasificar y jerarquizar unos hechos.
  - Representar un proceso.
  - Realizar predicciones.

- Ejemplos: Elaboración del cubilín, creación de los Angry Bird's, elaboración de "tirachinas", bolos, "piedra" del cascayo con diferentes objetos...

## Recursos y materiales utilizados:

Para la realización de este proyecto hemos contado con los siguientes **materiales**:

- Material impreso para los alumnos:
  - Soportes de trabajo individual.
- Juegos de siempre llevados a cabo de manera práctica:
  - Carrera de sacos
  - Bolos
  - Comba
  - Goma
  - Peonza
  - Juegos de cartas (baraja tradicional española y otras).
  - Dominó
  - Bingo
  - Parchís
  - Oca ...
- Juegos de elaboración en el centro escolar con diferentes materiales.
  - Comecocos de papel
  - Angry Bird's
  - Cubilín
  - Chapas
  - "Museo del juguete": Juguetes elaborados por los alumnos con la colaboración de las familias.
- Recursos lingüísticos
  - Retahílas
  - Canciones de juegos tradicionales.
- Diario del proyecto
- Uso del blog para informar a las familias.
- Representaciones teatrales...

## Desarrollo temporal:

El juego se utiliza como recurso didáctico durante todo el curso escolar, pero centramos la atención en los juegos tradicionales en el tercer trimestre, cuando los alumnos ya han adquirido suficiente comprensión lectora y competencia matemática para ser más independientes a la hora de desarrollar los juegos tradicionales.

## Valoración de la experiencia y resultados:

### Resultados:

En cuanto a los **resultados** obtenidos en el desarrollo de este proyecto, hemos llegado a las siguientes conclusiones:

- En el desarrollo de las actividades grupales, ha sido el docente el que se ha encargado de que todos los niños se implicasen en los juegos y participasen en el desarrollo de los mismos, valorando y respetando las propias posibilidades de acción y las de sus compañeros.
- En las tareas individuales que se han llevado a cabo en casa por medio de los soportes de trabajo individual, el alumno en su vuelta al aula, ha enriquecido al resto de sus iguales con sus aportaciones.
- Otro de los aspectos a mencionar en la progresión en la aceptación, por parte de nuestro alumnado, de normas necesarias para llevar a cabo el juego en gran grupo.
- Además de esto, también pretendemos dejar constancia de que nuestros alumnos han revalorizado la palabra escrita como fuente de información y disfrute así como un aumento progresivo en su expresión oral, valorando fuentes orales como vehículo de aprendizaje.
- Nuestros alumnos a través del desarrollo de su curiosidad e investigación, han adquirido e interiorizado multitud de conceptos de forma lúdica.
- Creación del museo del juguete con todos los juguetes y juegos que han sido elaborados por nuestros alumnos con la ayuda de su familia.

### Valoración de la experiencia:

La valoración de la experiencia ha sido, el curso pasado, totalmente positiva, por eso se ha repetido este curso académico. La amplitud de conocimientos destrezas y actitudes adquiridas no sólo por los alumnos sino también por el profesorado de nivel, nos ha llevado a continuar trabajando en este proyecto.

Emocionalmente ha sido muy gratificante desarrollar juegos acompañados de canciones, recuerdos, risas... y poderlos compartir con alumnos, familias y profesorado.

Consideramos que la labor docente no sólo es transmitir conocimientos, también es transmitir vivencias que en este caso han resultado una fuente de aprendizaje enorme para nuestros alumnos.

### Conclusiones:

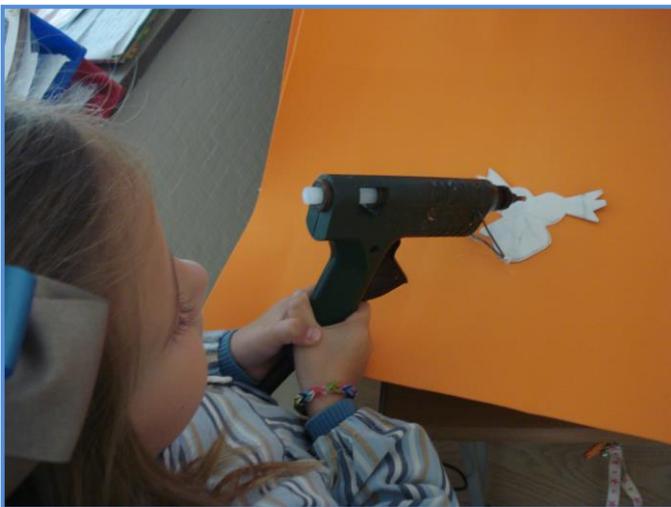
Los juegos tradicionales nos han permitido conseguir aprendizajes de forma globalizada a través de una metodología activa y partiendo de experiencias familiares que son significativas para los alumnos, despertando sentimientos de satisfacción, cooperación y educación en valores donde los alumnos se han autoevaluado, han investigado, creado y resuelto problemas.

**Anexo:**

Selección de varias fotos sobre alguno de los juegos que se han llevado a cabo en la realización de este proyecto:



¡Un, dos, tres... pico paloma es!



Angry Birds.



Escondite.



Comemocos.



Bolos.



Cascayo.



Angry Birds.



Juego de aros.



Juegos con diana.



Pañuelo.



Juego de las sillas.



Stop.



Museo del Juguete.



Grupo de clase de 5 años.