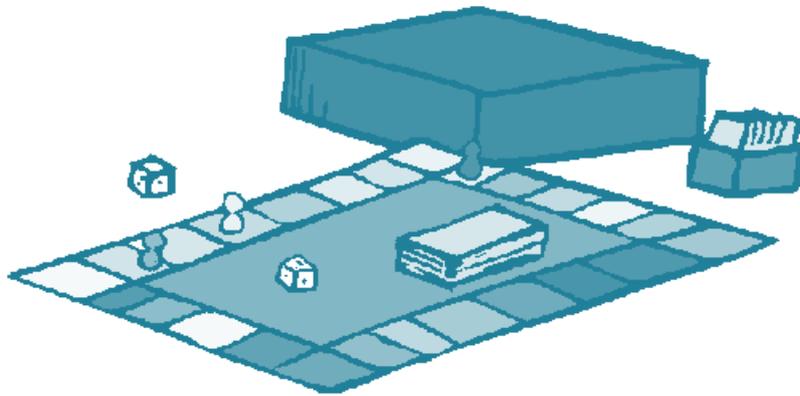


# EL JUEGO EN LA ESCUELA

Una experiencia de juego aplicada en la escuela

## "JUEGOS DE MESA"



**CEIP D<sup>a</sup> Mencía de Velasco**

**Curso 2014/2015- 2<sup>o</sup> trimestre**

**Etapa 1<sup>o</sup> EPO A**

**Tutora: Marina González Lorenzo**

# ÍNDICE

1. ÁREA DEL CURRÍCULO Y UNIDAD O UNIDADES DIDÁCTICAS EN LAS QUE SE HA DESARROLLADO LA EXPERIENCIA.	3
2. CURSO Y NÚMERO DE ALUMNOS PARTICIPANTES.	3
3. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS TRABAJADAS.	3
4. RECURSOS Y MATERIALES UTILIZADOS	4
5. DESARROLLO TEMPORAL	4
❖ EL PROYECTO EN IMÁGENES	7
6. VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA, RESULTADOS Y CONCLUSIONES.	9

# "JUEGOS DE MESA"

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

El enfoque de esta experiencia didáctica es **interdisciplinar** por lo que ha tenido lugar en las áreas de lengua, matemáticas y educación artística. Se ha elaborado a lo largo del **segundo trimestre** de este curso 2014/15, como complemento didáctico a las tareas desarrolladas en el aula.

## 2. CURSO Y NÚMERO DE ALUMNOS PARTICIPANTES.

El curso que ha participado en la propuesta ha sido **1º EPO -A**, con 21 alumnos.

## 3. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS TRABAJADAS.

### OBJETIVOS

#### Área de matemáticas

- Valorar la importancia de los números en la vida cotidiana.
- Expresar matemáticamente situaciones cotidianas de juego.
- Determinar los números anterior y posterior a uno dado.
- Desarrollar interés por reconocer y aplicar regularidades matemáticas en la formación y representación de los números (la guerra de los barcos y la tabla numérica).
- Verbalizar los números del 1 al 100.

#### Área de lengua

- Favorecer la lectura comprensiva de textos instructivos, como son las normas de los juegos.
- Participar activamente en situaciones colectivas de comunicación.
- Valorar la utilidad de la lengua escrita en actividades cotidianas.
- Desarrollar gusto por la presentación clara y cuidada de los trabajos.

#### Área de educación artística

- Mostrar actitudes de cooperación y participación responsable.
- Adoptar un comportamiento constructivo que acepte las diferencias hacia las ideas y aportaciones ajenas.
- Desarrollar la creatividad, aumentando las capacidades para aprovechar la información y las ideas.
- Presentar conclusiones innovadoras, originales y creativas.

## COMPETENCIAS BÁSICAS

- ❖ Competencia en comunicación lingüística: lectura y escritura de las normas de los juegos, intercambios orales durante el juego y mientras se elaboran los materiales, elaboración del libro de los juegos de mesa...
- ❖ Competencia matemática: Utilización de la numeración para fines lúdicos en la guerra de los barcos, juego de la oca (numeración de casillas, número anterior y posterior, suma al avanzar por las casillas y resta al retroceder), dominó (constelaciones numéricas)...
- ❖ Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico: Analizar y representar información sobre los juegos de mesa.
- ❖ Tratamiento de la información y competencia digital: Utilización de la PDI para la búsqueda y lectura de las normas de los juegos de mesa.
- ❖ Competencia social y ciudadana: trabajo cooperativo para la elaboración de los juegos y su posterior uso, respetando los turnos y las normas previamente aprendidas.
- ❖ Competencia cultural y artística: Elaboración de un tablero de juego para la oca y otro para el tres en raya, aprendizaje de juegos tradicionales de mesa.
- ❖ Competencia para aprender a aprender: crear sus propios juegos y disfrutar con el uso de los mismos, resolución de conflictos que nacen del trabajo en grupo.
- ❖ Autonomía e iniciativa personal: imaginar proyectos, llevar adelante las acciones necesarias para desarrollar sus propios juegos responsabilizándose decisiones y reflexionando sobre los resultados.

## 4. RECURSOS Y MATERIALES UTILIZADOS

Para el desarrollo de este proyecto hemos necesitado:

- ✓ PDI
- ✓ Adaptación de las normas de los juegos de mesa al nivel del grupo.
- ✓ Cartulinas y folios.
- ✓ Ficha con la estructura básica del juego de la oca.
- ✓ Ficha con la tabla numérica para la guerra de los barcos.
- ✓ Ficha del tres en raya.
- ✓ Fotocopia del dominó.

## 5. DESARROLLO TEMPORAL

Como ya he mencionado previamente esta actividad ha tenido lugar a lo largo del segundo trimestre en 10 sesiones, que resumo a continuación:

❖ **Sesión 1-** 30 min.

Tipo de agrupamiento: toda la clase, asamblea.

**Introducción al proyecto.** En situación de asamblea charlamos sobre los juegos que nos gustan y los juegos de los que disponemos este curso en el aula. Algunos como las cartas, el cuatro en raya, la oca, o el quién es quién, los utilizamos habitualmente en clase. Este curso hemos aprendido varios juegos de cartas que sirven de refuerzo para el área de matemáticas.

Planteo la posibilidad de adquirir juegos nuevos, pero nos encontramos con el problema de que no disponemos de suficiente dinero para comprarlos, así que les propongo crear nuestros propios juegos de mesa. A los alumnos les entusiasmó la idea desde el principio y comenzaron a proponer algunos, que posteriormente limitamos a 4: *La oca, el tres en raya, la guerra de los barcos y el dominó.*

❖ **Sesión 2-** 60 min.

Tipo de agrupamiento: Asamblea y trabajo individual.

**Presentación del primer juego: La oca.** En gran grupo, leemos las normas y los materiales necesarios en la pizarra digital. La mayoría de los alumnos conocía el juego, aunque surgieron algunas discrepancias a cerca de las normas del mismo. Pronto llegamos a un acuerdo y copiamos las normas del juego en un folio, para así crear nuestro libro de juegos de mesa.

❖ **Sesión 3-** 60 min.

Tipo de agrupamiento: pequeño grupo.

**Elaboración del tablero de juego.** Inicialmente les proporcioné una hoja con la estructura básica del tablero. Los alumnos numeraron las casillas y añadieron los dibujos teniendo en cuenta aquellas casillas con una normativa especial. Surgieron algunos roces en varios grupos por pequeñas discrepancias.

Al final de la sesión, cada grupo presenta su trabajo y pone de manifiesto como se ha sentido en el grupo de trabajo, además de exponer su valoración de los resultados obtenidos.

❖ **Sesión 4-** 60 min.

Tipo de agrupamiento: Asamblea y trabajo individual.

**Presentación del segundo juego: La guerra de los barcos.** En gran grupo, leemos las normas y los materiales necesarios en la pizarra digital. Explicamos varias veces el juego ya que ninguno conocía esta versión. Jugamos una vez a modo de ejemplo. Finalmente, copiamos las normas del juego en un folio.

❖ **Sesión 5-** 60 min.

Tipo de agrupamiento: pequeño grupo.

**Jugamos a “La guerra de los barcos”.** Repartimos unas pequeñas tablas numéricas, una para cada jugador (los alumnos jugaron en parejas y en grupos de cuatro), colocan los barcos según el código de colores y comienzan el juego. Voy pasando por los grupos para ayudar a algunos alumnos que aún no comprendían muy bien las normas del juego.

Para terminar, realizamos una valoración general del juego en asamblea, discutiendo si nos ha gustado, si nos ha parecido difícil... Incluso uno de los alumnos exclamó “¡Profe, esto se parece a matemáticas!”.

❖ **Sesión 6-** 60 min.

Tipo de agrupamiento: Asamblea y trabajo individual.

**Presentación del tercer juego: Tres en raya.** En gran grupo, leemos las normas y los materiales necesarios en la pizarra digital. Explicamos varias veces el juego, los alumnos lo conocen muy bien. Después, copiamos las normas del juego en un folio.

❖ **Sesión 7-** 60 min.

Tipo de agrupamiento: pequeño grupo.

**Elaboración del tablero de juego.** Inicialmente les doy una hoja con la estructura básica del tablero. Los alumnos lo decoran y elaboran las fichas de juego. Cuando van terminando comienzan a jugar.

Al final de la sesión, cada grupo presenta su trabajo y pone de manifiesto como se ha sentido en el grupo de trabajo y su valoración de los resultados obtenidos.

❖ **Sesión 8-** 60 min.

Tipo de agrupamiento: Asamblea y trabajo individual.

**Presentación del último juego: El dominó.** En gran grupo, leemos las normas y los materiales necesarios en la pizarra digital. Explicamos varias veces el juego. Después, copiamos las normas del juego en un folio.

❖ **Sesión 9-** 30 min.

Tipo de agrupamiento: pequeño grupo.

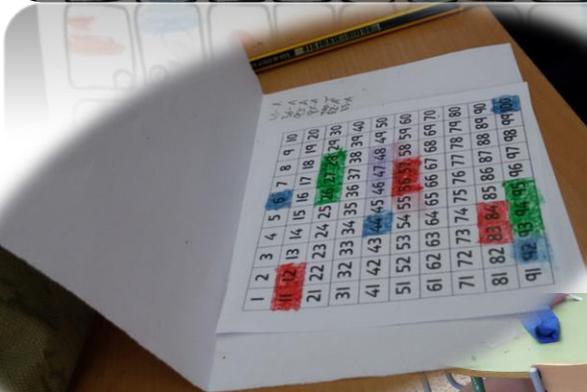
**Jugamos con el dominó.** Utilizamos el dominó del que disponemos en clase junto con otros dos juegos que previamente he fotocopiado y plastificado. Voy pasando por los grupos para ayudar a algunos alumnos que aún no comprendían muy bien las normas del juego.

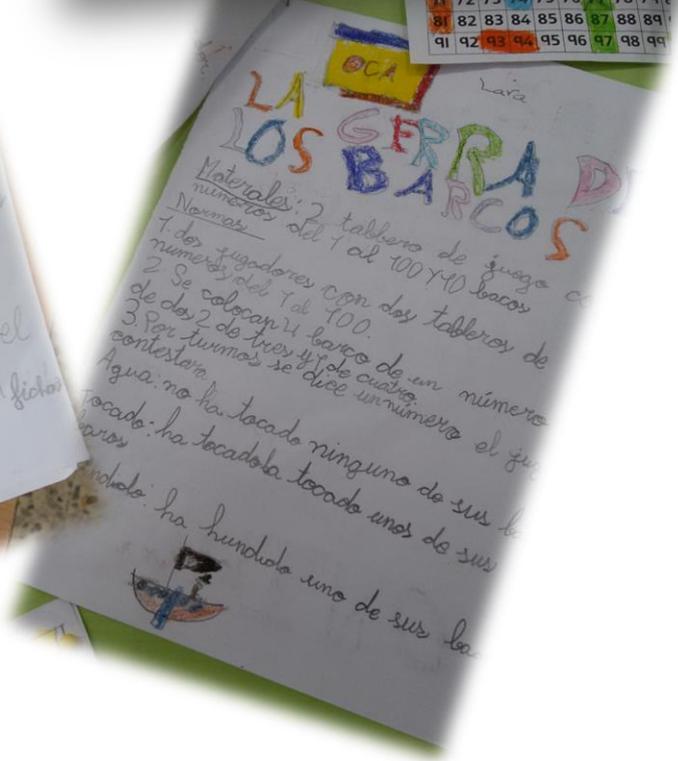
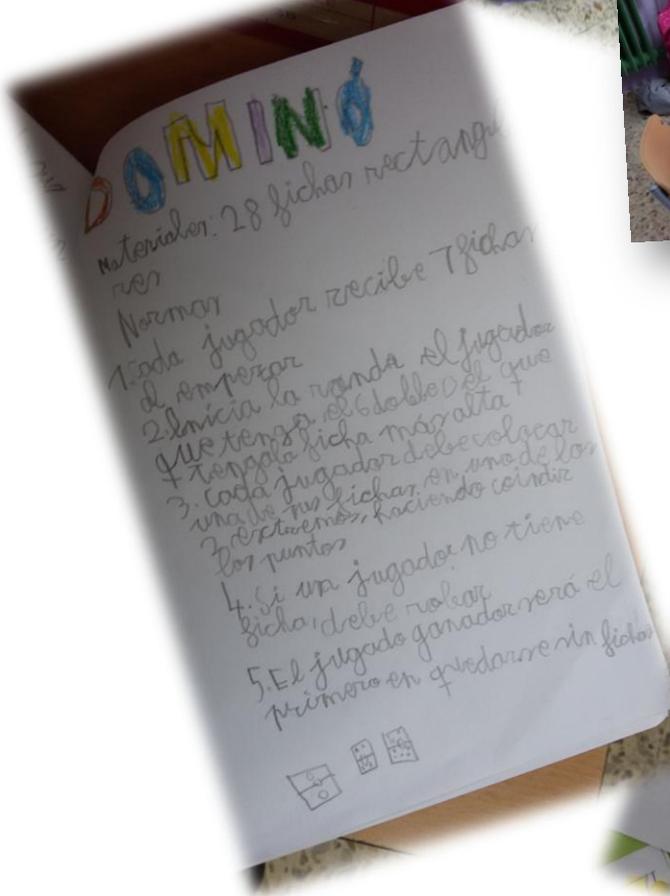
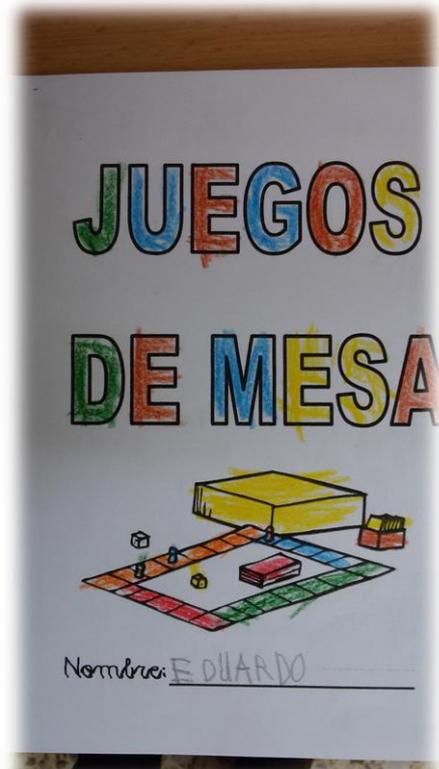
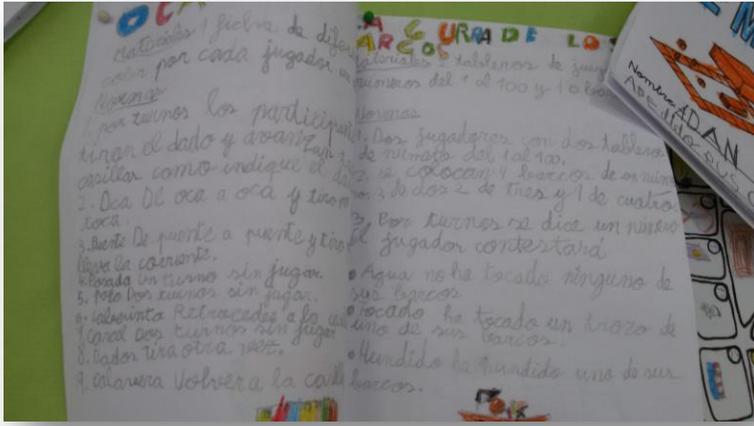
❖ **Sesión 10-** 60 min.

Tipo de agrupamiento: Trabajo individual y pequeño grupo.

**Libro y juego.** Elaboramos la portada de nuestro libro de juegos de mesa, unimos todas sus páginas y lo grapamos. Y ahora... ¡Es tiempo de jugar!

## ❖ EL PROYECTO EN IMÁGENES





61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

## 6. VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA, RESULTADOS Y CONCLUSIONES.

La valoración general de esta experiencia ha sido muy positiva. Los alumnos han utilizado la herramienta del juego para progresar en sus habilidades lingüísticas y matemáticas, además de verse inmersos en situaciones de toma de decisiones y trabajo en grupo. Asimismo, se han implicado en la actividad y han disfrutado a lo largo del desarrollo de la misma.

Del trabajo en grupo, han surgido pequeños conflictos, sobre todo en la toma de decisiones y en la asunción del rol de líder dentro del grupo. Estos problemas se han discutido al final de cada sesión, reflexionando sobre ellos y llegando a acuerdos para posteriores momentos de trabajo en grupo.

Para los alumnos que presentaban algunas dificultades en la lectoescritura, completar el “libro de los juegos de mesa” ha resultado más complicado, por lo que adapté la actividad y limité su trabajo a escribir únicamente los materiales necesarios para cada juego.

Desde un punto de vista personal y profesional, el desarrollo de este pequeño proyecto me ha permitido profundizar en el conocimiento de mis alumnos, conocer sus motivaciones y sus debilidades. Igualmente, esta actividad me ha facilitado poner a disposición del grupo herramientas y recursos que les posibiliten desarrollar su creatividad y capacidad de crear.