

CONCURSO “EL JUEGO EN LA ESCUELA”

PROYECTO: “MUNDO PIRATA”



CENTRO: RUFINO MANSI

LOCALIDAD: ALCAUDETE DE LA JARA

PROFESORAS: M^ª ÁNGELES BONILLA MORALES

ANA GABRIELA CORTESE ZUNTINI

INTRODUCCIÓN:

En nuestro centro educativo CEIP RUFINO MANSI, de Alcaudete de la Jara, Toledo, se está llevando a cabo en las aulas de Educación Infantil un proyecto **PIRATA**; se ha elegido esta temática porque está muy presente en los juegos de los niños, en sus películas, en sus cuentos; porque son personajes luchadores, independientes, libres, anárquicos, que viven para y según sus propias reglas; y si nos ponemos a pensar cómo funciona la psicología de los más pequeños, entenderemos que en su proceso de autonomía, también quieren y desean vivir bajo sus propias leyes, ajenas, en muchos casos, a las de los adultos. Esta característica de los niños de edades comprendidas entre 3 y 6 años, puede ser un aliciente para que dentro de su juego de “piratas” entiendan que todos necesitamos normas, y es que entre los piratas ¡había muchas! , a pesar de llevar a cabo fechorías, fuera de las reglas del resto de los mortales.

Basándonos en los principios metodológicos de la Educación Infantil, encontramos al juego, como elemento movilizador, al aprendizaje significativo, como forma de que el aprendizaje tenga sentido real y práctico, a la actividad física y mental, para que el niño sea capaz de vivenciar a través del cuerpo, todo lo que la mente debe asimilar, a aprender a aprender, a sentirse querido y socialmente aceptado, así como aprender a dar afecto; nos encontramos con la idea de que no se puede aprender donde el clima de aula y los recursos no sean los adecuados. Por lo que nos hace pensar que nuestra idea de proyecto, cumple con lo establecido.

El uso del juego está garantizado a través de las sesiones de música, de psicomotricidad, de expresión corporal, de los juegos lógicos, del juego simbólico; y de cada zona de las clases, divididas en ISLAS DE JUEGO, donde poco a poco iremos incorporando elementos piratas.

Las Islas son las siguientes, no estando todas a la vez, ya que se van cambiando: Isla de arte, Isla del teatro, Isla de Juegos, Isla de la biblioteca, isla del Ordenador, alguna otra que surja por la unidad didáctica que se trabaje.

La clase estará todo el curso ambientada con esta temática: las islas, la puerta de clase, adornada con un pirata, y con los trabajos que se realizaran tanto individuales como grupales.



1. AREAS DEL CURRÍCULO Y UNIDADES DIDÁCTICAS:

Se ha llevado a cabo en las 3 áreas curriculares de Infantil, ya que trabajamos de forma globalizada.

- Área de Conocimiento de sí mismo y autonomía personal.
- Área de conocimiento e interacción con el entorno.
- Área de los Lenguajes: Comunicación y Representación.

También se ha desarrollado en las unidades didácticas trabajadas este curso:

➤ U.D. : “ VOLVEMOS A LA MAR”

En esta unidad los alumnos empiezan a tomar contacto con el mundo de los piratas.

Cada día el responsable de la clase se convierte en **niño pirata** disfrazándose de pirata, y así realiza las tareas propias del responsable: pasar lista, poner el día, contar a sus compañeros, mirar por la ventana con un catalejo para ver el tiempo que hace, repartir libros y cuadernos, hacer recados,.....

También cada alumno tiene su foto pirata para poner en la isla que les corresponda, o en la casita el día que no asiste a clase.



Se inician en el vocabulario básico: pirata, grumete, barco, velas, bandera, timón, catalejo, mapa, parche, garfio, pata de palo, abordaje, isla,

Además empiezan a conocer su modo de vida, sus ropas y accesorios, costumbres, etc.

Una madre de una de nuestras alumnas viene a clase disfrazada de pirata para contar una historia de piratas.

En la Isla del teatro los niños van tomando contacto con los objetos nuevos y con los que hacen referencia los piratas. Aquí se trata de que se disfracen y representen distintas situaciones que tengan como hilo conductor el mundo pirata.

En la Isla de arte, cada niño hará su propio dibujo, haciéndose a él mismo vestido de pirata y crearán su propia bandera.

En la Isla de la Biblioteca tienen a su disposición libros y cuentos con la temática de los piratas, el mar y animales del mar.

En la Isla del ordenador, visionan videos infantiles de la misma temática y teclan una poesía, o parte, de las que aprendemos en la asamblea.

➤ U.D.: “NAVIDAD PIRATA”

Los alumnos elaboran un sello pirata, para usarlo durante el curso. Para ello necesitan una cartulina en la que este fotocopiada una calavera; después la recortan o pican; y ya tienen su plantilla de calavera.

Para usarla tenemos que tener en un plato un poco de t mpera y una esponja que mojaremos en la pintura; se coloca la plantilla en un papel y se rellena el agujero pasando con suavidad la esponja por  l.

Este curso la actuaci n de nuestros alumnos en el festival de Navidad no pod a dejar de estar relacionada con nuestro proyecto PIRATA.

Se ha inventado una obra de teatro, donde se mezcla la Navidad con Peter Pan, esta obra se llama “UN CUENTO DIFERENTE”.

El argumento: los Reyes magos camino a Bel n se encuentran con 3 piratas decididos a robarles sus tesoros. En el inter n Peter Pan y los ni os perdidos luchan con los 3 piratas y rescatan los regalos de los Reyes Magos, finalmente todos llegan al Portal de Bel n, excepto los malvados piratas, para dar los regalos al ni o.

Foto teatro

➤ U.D.: “ AL ABORDAJE”

En esta tercera unidad aprender n los distintos oficios que se desempe an en un barco: capit n, grumete, navegante, intendente de marina, contramaestre, carpintero, cocinero y maestro ca onero.

Para el desfile de Carnaval, todos somos piratas, y navegamos en un barco que construimos para el desfile.

Este barco est  hecho con cajas grandes de cart n, que se cortan con la silueta de un barco, tambi n se hace la mar y se une al casco del barco con bridas. Se pinta, se hacen agujeros y se introducen el cart n de rollos de papel, para simular los ca ones. Una vez que



tenemos la estructura la montamos en un carro de la compra, sujet ndolo tambi n mediante bridas. Hacemos la bandera pirata y las velas que colocamos en palos y lo sumamos a lo que se ha hecho anteriormente. En la construcci n colaboran todos los alumnos de la clase.

Además cada alumno fabricará su propio parche, sombrero pirata y catalejo en la isla del arte. Estos se usaran también en diferentes actividades.

En esta unidad también conocemos a hombres y mujeres piratas famosos de la historia.

- Barbanegra: muy alto, casi 1,95 de estatura, larga barba negra, con bucles, trenzas y tiras de colores, impresionaba a todo el mundo.
- Henry Morgan: muy astuto, saqueó para Inglaterra la ciudad cubana de Portobello. Fue nombrado caballero y gobernador de la isla de Jamaica.
- Anne Bonny: fue muy aventurera, y siendo muy joven se enroló en el barco del pirata Jack Rackham.
- Grace O'Malley: es conocida como la reina de los piratas irlandeses. Poseía una flota de 20 barcos y un ejército de 200 hombres.

Pero los que más llaman la atención de los alumnos son los piratas de ficción:

- Capitán Garfio: enemigo de Peter Pan que solo tiene una mano porque Peter le cortó la otra y se la dio a comer a un cocodrilo. Por esto el capitán tiene un Garfio en la muñeca e intimida a sus contrincantes con ella.
- Jack Sparrow: es un personaje de "Piratas del Caribe", capitán de un barco medio fantasma llamado "La Perla Negra".

Los alumnos decorarán con diferentes técnicas y materiales un pirata, de su tamaño, para decorar el colegio. Utilizan lana, algodón papel plata y dorado, servilletas de papel mojadas, témpera con azúcar, etc.....



➤ U.D.: " EL BARCO PIRATA"

Aquí los alumnos aprenderán como es un barco pirata, sus partes, para qué sirve cada una, etc.

Seguimos utilizando el barco pirata que construimos.

Aprenden a distinguir entre BERGANTÍN, CARABELA Y GOLETA.

Aprenden las partes del barco mediante bits, e imágenes de barcos.

En una cartulina grande se les da un barco y ellos en la isla de arte le decoran con diferentes materiales y técnicas.

Para su elaboración utilizan una cartulina negra, de aproximadamente 20 cm de alto y 5 cm de ancho, y cera blanca. En la cartulina dibujan un esqueleto, que después plastificamos y llevan a casa para sus libros de lectura.

➤ U.D.: “FIN DEL VIAJE PIRATA”

Con esta unidad llegamos al final de la aventura pirata.

Culminaremos el viaje con una gran despedida pirata, en la que jugaremos a varios juegos piratas, bailaremos, recitaremos las poesías piratas aprendidas durante el curso, etc. Y celebraremos una batalla pirata, muy divertida.

Prepararemos una cuerda y pegaremos en su mitad una calavera hecha en cartón. Marcaremos una línea en el suelo, y formaremos dos equipos de piratas, cada uno de los cuales se pondrá a un lado de la raya. Cada equipo sujeta un extremo de la cuerda, y a una señal los dos equipos tiran a la vez. El primer equipo que consiga hacer entrar la calavera en su terreno gana.

Finalmente acabaremos con una merienda pirata y una gran fiesta del agua con globos y pistolas de agua.

2. CURSO Y NÚMERO DE ALUMNOS:

El curso en el que se lleva a cabo este proyecto es en Educación Infantil 5 años, con un total de 14 alumnos.

3. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS TRABAJADAS:

➤ **Objetivos:**

- Distinguir distintos tipos de piratas
- Identificar el tipo de vestimenta que llevaban.
- Conocer algunas costumbres piratas.
- Aprender diferentes juegos de tipo grupal e individual.
- Conocer algunas de sus normas sociales.
- Conocer distintas leyendas piratas.
- Identificar los distintos oficios de un pirata en un barco.
- Conocer los nombres de algunos/as piratas famosos/as de la ficción y la realidad.
- Observar las diferentes embarcaciones.
- Conocer las dependencias de un barco
- Conocer las partes estructurales que conforman un barco.
- Conocer los elementos que todo pirata debe llevar a bordo.

- Descubrir a través del uso del globo terráqueo, algunos lugares por los que navegaban.
- Utilizar el cuerpo como medio de expresión y comunicación a través de: gestos, dramatización, plástica, música, otros.
- Comprender la utilización de los mapas, a través de actividades que los obliguen a seguir unas pautas dadas.
- Interpretar los diferentes significados de las banderas piratas y otros símbolos.
- Memorizar y reproducir canciones y poesías de piratas.
- Conocer diferentes tipos de texto.
- Desarrollar una actitud positiva hacia la lectura y la escritura, mostrando interés y curiosidad por participar en la elaboración de textos, escritura de palabras, etc.
- Clasificar, seriar y contar elementos.
- Adquirir hábitos saludables relacionados con la higiene personal, las posturas corporales y la prevención de accidentes.
- Iniciarse en la actividad de investigación a través de un proyecto, adecuado a su edad.
- Mostrar una actitud participativa y activa durante el desarrollo del proyecto.
- Desarrollar la capacidad creativa a través del proyecto, y de actividades que favorezcan la adquisición de la misma.
- Desarrollar actitudes que favorezcan la buena convivencia, la aceptación del otro y la no discriminación.
- Disfrutar de todas las actividades que se realizan, tanto a nivel individual como grupal.

➤ **Competencias básicas:**

A través de todas estas actividades lúdicas-didácticas se han trabajado todas las competencias básicas, destacando las siguientes:

- Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo que le rodea. Los niños amplían el conocimiento del mundo que les rodea a través de la interacción con las personas, la manipulación de los objetos y la exploración del espacio y del tiempo, fundamentalmente en situaciones de juego.
- Competencia social y ciudadana. Los alumnos adquieren y desarrollan habilidades de respeto y cumplimiento de la norma; la relación con los demás, tanto adultos como niños, está asociada a la actividad que se realiza.
- Competencia cultural y artística. Los niños empiezan a conocer, comprender, usar y valorar las diferentes manifestaciones culturales y artísticas de su entorno; utilizan el propio cuerpo como un elemento expresivo más, capaz de expre-

sar sentimientos, emociones y vivencias, de seguir un ritmo y utilizar el canto asociado o no al movimiento.

- Competencia para aprender a aprender. Aprenden a utilizar la observación, manipulación y exploración para conocer mejor el mundo que le rodea; organiza la información según sus cualidades; establece sencillas relaciones causa y efecto en función de las consecuencias; se habitúa a respetar unas normas básicas sobre el trabajo, la postura necesaria, su tiempo y espacio y el uso de los materiales y recursos de forma ordenada y cuidadosa.
- Competencia emocional. Manifiestan y asumen el afecto de los compañeros, se interesan por sus problemas o felicidad. Controlan su comportamiento y toleran la frustración, en determinadas situaciones

4. RECURSOS Y MATERIALES UTILIZADOS:

Se han utilizado numerosos recursos y materiales, y muy variados.

- Disfraz de pirata.
- Cartulinas grandes y pequeñas, folios de colores, papel seda, celofán y charol; rotuladores, ceras, témperas de colores, ceras Manley,....; plastificadora y plásticos.
- Cajas de cartón grandes, cartón de los rollos de papel, tanto higiénico como de cocina.
- Palos, bridas, encuadernadores, carro de la compra.
- Globos, pistolas de agua, sacos de arena, pandero, claves, triángulo, etc...
- “Manual del pirata”, Editorial LIBSA.

5. DESARROLLO TEMPORAL:

Se lleva a cabo a través de 6 unidades didácticas, repartidas de la siguiente forma durante el curso:

Primer trimestre: “Volvemos a la mar” y “Navidad pirata”

Segundo trimestre: “El barco pirata” y “Al abordaje”

Tercer Trimestre: “El mapa del tesoro” y “Fin del viaje pirata”

6. VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA, RESULTADOS Y CONCLUSIONES.

Esta experiencia ha sido muy gratificante, para todos, alumnos y profesoras, muy positivo y enriquecedor, debido a que el conocimiento del mundo de los piratas no solo concierne a los piratas como personajes, sino un abanico muy extenso en el cual los niños han conocido: animales de mar, de granja, domésticos, aves, etc, así como vehículos, diferentes tipos de embarcaciones, el mar como hábitat natural, diferentes países de la geografía, por donde andaban los piratas, el globo terráqueo, el uso del mapa, de la brújula, conocimientos de los astros (la noche y el día), alimentos, oficios,

normas sociales; los vendedores ambulantes, relacionado con el comercio de la época, el cuerpo humano (sus partes, aspecto físico, vestimenta, enfermedades, cuidados, higiene, alimentación, etc).

Nuestros alumnos de E. Infantil, (haciendo referencia a sus entornos familiares) carecen en su mayoría de capacidad creativa, debido al entorno en el que viven, poco estimulante (en muchos casos) hacia el pensamiento creativo, falta de lectura en casa, y pocas actividades relacionadas con el espacio infantil. Se observa mucha utilización de las nuevas tecnologías, pero con escaso control de los juegos utilizados y escaso control del tiempo empleado en jugar, por lo que en algunos casos vemos desmotivación dentro del espacio escolar.

Como vía alternativa a lo que tienen en sus hogares, creemos que el trabajo por proyecto facilita el acceso al aprendizaje creativo, emocional, expresivo y por supuesto, facilita el acceso a las capacidades lecto-escritoras y lógico-matemáticas, ya que se da al aprendizaje significativo, un lugar especial, por medio de una metodología que no solo proporciona interés y curiosidad, sino que a la vez, estas dos actitudes se fomentan y se hacen reales, a través de la investigación constante, de la búsqueda de información, que hace que el alumno no sea mero receptor, sino que pueda proporcionar también sus conocimientos al grupo.

Estamos convencidas de que el feedback está garantizado en propuestas como estas, donde además las familias tendrán un papel importante, ya que cuando el alumno lleva una “tarea de búsqueda de información”, se movilizan todos los miembros de la comunidad educativa, por lo tanto también estamos haciendo práctico uno de los principales principios educativos.

Trabajar con nuestros alumnos por proyectos, y teniendo como eje motivador el juego, nos parece que es una de las mejores formas de llevar a cabo la actividad de enseñar para que ellos aprendan y adquieran.

Esta forma de trabajar ofrece muchas posibilidades, tanto a maestros como alumnos, que no ofrece un aprendizaje tradicional. Al realizar este proyecto los alumnos han aprendido investigando, experimentando y viviendo cada uno de los procesos de enseñanza – aprendizaje, además de contar con el extra de nacer de sus propios intereses e inquietudes. Por todo ello creemos que hemos obtenidos tan buenos resultados.

Trabajar de esta manera concreta nos ha permitido globalizar todas las áreas curriculares; mientras los alumnos estaban embelesados con todo lo nuevo que se les presentaba, con sus pensamientos y descubrimientos surgidos, y disfrutando, no se dan cuenta de todo lo que están interiorizando, de la cantidad de ideas y conceptos asimilados ni de la construcción tan importante que han hecho de su aprendizaje.

Trabajando en esta línea también se han favorecido las relaciones sociales y, con ellas, normas sociales de convivencia y valores tan importantes como la cooperación y el respeto, al trabajar en pequeños grupos, y por tanto, les ha ayudado a aprender a organizar el trabajo, las ideas y a repartir responsabilidades.