

DESCUBRO MI MUNDO:

¿DE DÓNDE VIENEN LOS JUGUETES?

-C.P.A Los Pégajales-

Curso 2015-2016





Introducción y contextualización de la experiencia

Hola, soy Noelia Martín. Maestra de nacimiento, perseguidora de sueños, lectora empedernida y bloguera en mis ratos libres (esos que me deja “mi currusina” de año y medio)

Trabajo en un Colegio Rural Agrupado en la provincia de Ávila compuesto por cuatro localidades: Nava de Arévalo (cabecera del CRA) que cuenta con 22 alumnos distribuidos en dos clases. Tiñosillos con 30 alumnos organizados en tres aulas. San Vicente de Arévalo con 5 alumnos y Cabezas de Alambre con 4 alumnos.

Nuestro cole tiene las ventajas y los inconvenientes de ser un CRA. Las aulas están separadas geográficamente y al ser bastantes escasos los recursos materiales con los que cuenta el centro, cada curso escolar realizamos numerosas experiencias de convivencia, optimización de recursos e innovación. Así que le buscamos “tres pies al gato” para aprovechar y sacar el máximo partido a lo que tenemos a nuestro alrededor y que nos ofrece nuestro entorno.

Somos una pequeña-gran familia donde todos nos conocemos y vivimos el día a día como una aventura en la que vamos descubriendo el por qué de las cosas.

Si quereis conocernos un poquito más:

<http://cralosregajales.centros.educa.jcyl.es/sitio/>

Vamos entrando en materia para contaros cómo surgió el proyecto:

Mi clase es un aula mixta con 10 pequeños genios de Infantil y Primaria. Son despiertos, alegres, habladores y sobre todo muy curiosos.

Los juguetes siempre están presentes en nuestro quehacer diario, pero al acercarse las Navidades, más que presentes se convierten en plenos “protagonistas” de todas las conversaciones. Y más aún cuando vuelven de vacaciones con los “tesoros” que les han traído los Reyes Magos, que deberían llamarse “Majos” por lo bien que se portan y por no tener en cuenta las travesuras y ocurrencias varias que a veces tienen los peques y que todos tenemos el gusto de conocer.





Y es ahí cuando surgió la gran pregunta:

¿De dónde salen los juguetes?

¿Todos los juguetes que tenemos nos los traen los Reyes?

Entonces... ¿De dónde vienen los juguetes?

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

La experiencia se enmarca dentro del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)

Una de las características de la experiencia es la transversalidad, con lo cual intentamos trabajar en la medida de lo posible todas de áreas del currículo.

Para conocer más sobre el ABP, en la Red hay multitud de información muy útil al respecto. Comparto aquí un enlace que a mi me ha servido de referencia a la hora de realizar la propuesta.

<http://www.aulaplaneta.com/wp-content/uploads/2015/02/INFOGRAF%C3%8DA-El-aprendizaje-basado-en-proyectos.jpg>

Curso y número de alumnos participantes

Este proyecto se ha realizado con 10 alumnos de Educación Infantil y Educación Primaria que se encuentran agrupados en un mismo aula. El grupo se compone de dos alumnas de 3 años, una alumna de 4 años, tres alumnos de 1º de Primaria y cuatro alumnos de 2º de Primaria.

Objetivos y competencias trabajadas

Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor

- Actuar con creciente autonomía en diferentes situaciones: plantear ideas, elección de materiales, tomar decisiones en las diferentes actividades, formular propuestas...

Competencia matemática, científica y tecnológica.

- Aplicar los contenidos matemáticos a situaciones de la vida cotidiana: monedas y billetes, precios, situaciones de compra-venta...





- Conocer el proceso de producción de los juguetes, valorando las diferentes profesiones implicadas en él.

Comunicación lingüística

- Narrar experiencias personales sobre juegos y juguetes, expresar opiniones sobre el orden y cuidado de las cosas y reflexionar oralmente sobre su propio aprendizaje.
- Escribir invitaciones y etiquetas, atendiendo a los elementos que la componen.

Competencia social y cívica

- Aceptar y poner en práctica reglas y normas en el juego.
- Valorar el cuidado de los objetos de uso cotidiano: juegos y juguetes.

Competencia cultural y artística

- Realizar un boceto utilizando técnica libre, utilizando el color como forma de expresión y creatividad.
- Construir juguetes con material de reciclaje.

Tratamiento de la información y competencia digital

- Iniciarse en las habilidades básicas necesarias para buscar información básica en internet.
- Utilizar el procesador de textos para escribir invitaciones formales.

Aprender a aprender

- Utilizar la observación y la experimentación en la adquisición de nuevos conocimientos.

Recursos y materiales utilizados

Como iréis viendo, realmente en la experiencia hemos intentado aprovechar al máximo los materiales que tenemos a nuestro alcance y que hemos reutilizado en la parte manual (cartón de huevos, cajas, botellas...)

Para la parte de investigación: un ordenador con conexión a internet.

Y por supuesto los recursos humanos, ya que la colaboración de las familias ha sido un punto clave.



Desarrollo temporal

La experiencia se está desarrollando a lo largo de todo el curso escolar. Concretamente comenzamos en el mes de enero que es cuando surgió la pregunta inicial, la cual fue el punto de partida del proyecto como ya he comentado anteriormente.

Descripción de la experiencia. Sesiones.

PRIMERA SESIÓN: LA ASAMBLEA

En nuestro cole nos encanta sentarnos a conversar. En esta ocasión el tema os podéis imaginar cual era: los juguetes.

Y esto es lo que contaron los peques...¡no os lo perdáis!



SEGUNDA SESIÓN: CREAMOS NUESTRO BOCETO

- *Los juguetes llevan su tiempo. Un tiempo muuuuy muyyyy largo...Lo primero que se hace cuando se quiere sacar un producto al mercado es elaborar un boceto en papel.*
- *¿Boce...qué?*
- *BOCETO. Para que lo entiendas: un dibujo de la idea que has tenido.*
- *¡Ahhhh! ¡Pues manos a la obra!*





TERCERA SESIÓN: DISEÑAMOS Y CREAMOS EL JUGUETE

- El siguiente paso es hacer un diseño en 3D.
- ¿En 3 días?
- Nooooo...¡En 3 dimensiones! Aquí concretamos más nuestro boceto, teniendo en cuenta la seguridad, la estética, los colores...Después diseñamos el prototipo del juguete que deberá superar controles físicos y mecánicos.
- ¡Ah! Como un examen...¡madre mía! ¡Hasta los juguetes tienen exámenes!





CUARTA SESIÓN: REGISTRO Y ETIQUETADO

- Ha llegado el momento de registrar la marca y patentar el juguete.
- ¡Uffffff! ¡Mejor no te pregunto qué es eso! No puede ser nada bueno con ese nombre: ¡¿patentar?! ¡¿patentar?! ¡¿patentar?!
- ¡Es muy fácil! Quiere decir que te dan permiso para registrar tu juguete y decir que es tuyo. ¡Así no te copian la idea!



QUINTA SESIÓN: EL PROCESO DE PRODUCCIÓN Y MONTAJE

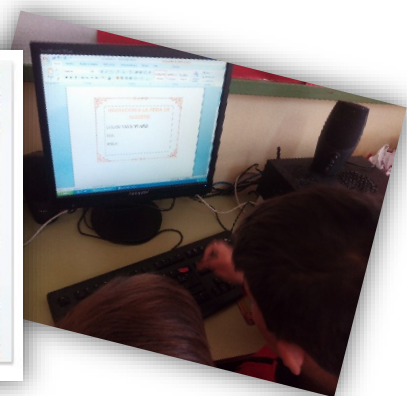
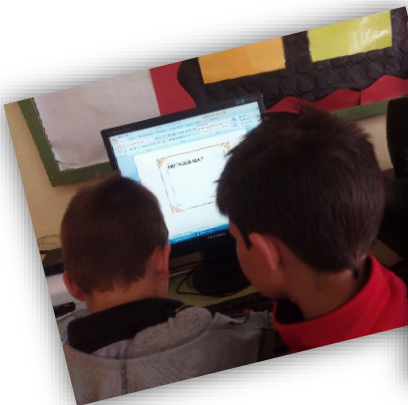
- Puedes ponerte en contacto con fabricantes que quieran colaborar contigo, o ser tú mismo quien se encargue de fabricarlo.
- ¡Creo que necesitaremos algo de ayuda! Consultaré mi agenda de contactos...¡Mamaaaaaa! ¡papaaaaaaa!





SEXTA SESIÓN: PUBLICIDAD DE NUESTRO JUGUETE

- Llega el momento de presentar tu juguete: para ello puedes asistir a ferias, darle publicidad...
- ¡Ya se! Voy a invitar a mis amigos a que vengan a conocer el juguete. Y a mis primos. Y al vecino de...
- ¡Para, para! Será mejor que hagamos una invitación formal para que visiten nuestro stand.





SÉPTIMA SESIÓN: LA JUGUETERÍA

- Sólo nos queda vender el juguete y ¡jugar sin parar!!
- ¡Pasen y vean señores! ¡qué estamos de oferta!





Valoración de la experiencia, resultados y conclusiones

Y ya para terminar, como broche final toca hacer balance de esta bonita experiencia. ¿Y quién mejor que los propios protagonistas de la aventura?



«El niño debe jugar sin darse cuenta de que se les está educando, para que cuando sea mayor sólo recuerde su paso por el jardín de infancia, que jugó y fue feliz», F. Froebel.

En Nava de Arévalo, a 28 de abril de 2016

Vº Bº La Directora

Mª del Carmen Vergara Pérez

