



EL LADRÓN DE JUGUETES



C.E.I.P. BILINGÜE
"JOSÉ RAMÓN VILLA"
MORA



EL LADRÓN DE JUGUETES

ÍNDICE

1. Introducción.
2. Curso y número de alumnos participantes.
3. Área del currículo y unidad o unidades didácticas en las que se ha desarrollado la experiencia.
4. Objetivos y competencias trabajadas.
5. Recursos y materiales utilizados.
6. Desarrollo temporal.
7. Valoración de la experiencia, resultados y conclusiones.
8. Visto bueno de la directora del centro.

1. INTRODUCCIÓN.

El Colegio público José Ramón Villa, es un Centro Bilingüe de 16 unidades, con 436 alumnos de entre 3 y 12 años. Situado en Mora, provincia de Toledo.

El Centro se caracteriza por un ambiente innovador e inclusivo, en el que las familias juegan un papel importante como agentes colaboradores con el Equipo Docente.

Tanto en la etapa de Educación Infantil como en el los primeros cursos de la etapa de Educación Primaria la metodología utilizada está basada en los Proyectos de Aprendizaje. Creemos que esta metodología es la más adecuada a la edad y características psicoevolutivas de nuestros alumnos puesto que su base es la acción y la experimentación, dándole al niño altas cotas de participación y protagonismo.

En este tipo de aprendizaje el juego es un valor fundamental que estará presente a lo largo de toda la jornada escolar, tanto en Educación Infantil como en Primaria, destacando principalmente en los primeros niveles.

Además en este proyecto en particular el juego toma especial relevancia puesto que no sólo va a ser recurso metodológico sino que va a ser nuestro eje, motivación y contenido de aprendizaje.

2. CURSO Y NÚMERO DE ALUMNOS PARTICIPANTES.

Este proyecto se lleva a cabo en el ciclo de Educación Infantil que consta de tres clases, una por nivel.

No obstante es un proyecto que ha implicado a otros niveles, por ejemplo a segundo de primaria que ha colaborado en la planificación y puesta en marcha de una de las actividades. Y también a otros sectores de la comunidad educativa como son las familias, destacando la implicación de los abuelos.

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

La experiencia que presentamos no se trata de una unidad didáctica sino de un proyecto llamado “El ladrón de juguetes”. Todo comienza un día que llegamos a clase y nos la encontramos vacía...¡los juguetes han desaparecido!

Al tratarse de un proyecto implica el tratamiento de todas las áreas del currículo de forma globalizada. A través de las distintas experiencias se pretende el tratamiento de contenidos que harán referencia a:

- Área de Conocimiento de sí mismo y autonomía personal.
- Área de Conocimiento e interacción con el entorno.
- Área de Los lenguajes: comunicación y representación.

El eje central de este proyecto serán los juguetes. Pero no los juguetes que tenemos a diario en el aula o en casa. Tendremos que hacer uso de toda nuestra creatividad, imaginación, habilidad manual, trabajo colaborativo... para que nuestros juguetes tomen forma.

Además vamos a descubrir si los juegos y juguetes han sido así siempre. Para ello contaremos con la colaboración de las familias y en especial de los abuelos.

4. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS TRABAJADAS.

OBJETIVOS.

- Conocer algunas características de los juguetes.
- Valorar la importancia de cuidar los juguetes.
- Compartir juguetes.
- Aprender canciones, retahílas, poesías, adivinanzas y cuentos referentes a los juegos y juguetes.
- Utilizar distintas técnicas plásticas en la elaboración de juguetes.

- Favorecer la coeducación a través del uso indistinto de juegos y juguetes.
- Respetar y valorar las producciones propias y ajenas.
- Elaborar juguetes con material reciclado, favoreciendo el cuidado del medio ambiente.

COMPETENCIAS BÁSICAS.

Con la puesta en práctica de este proyecto se contribuye de forma general al desarrollo de todas y cada una de las competencias recogidas en el Decreto 67/2007, por el que se establece y ordena el currículo del segundo ciclo de Educación Infantil en Castilla-La Mancha.

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia matemática.
- Competencia en el conocimiento e interacción con el mundo físico.
- Tratamiento de la información y competencia digital.
- Competencia social y ciudadana.
- Competencia en autonomía e iniciativa personal.
- Competencia cultural y artística.
- Competencia para aprender a aprender.
- Competencia emocional.

5. RECURSOS Y MATERIALES UTILIZADOS.

Recursos personales.

- Equipo docente y alumnado del centro.
- Las familias: madres, padres, abuelos...

Recursos materiales.

- Material de reciclado: papel, botellas de plástico, tapones, etc.
- Baúl de los juguetes.
- Maleta viajera.
- Ordenador: CDS, audiciones...
- Materiales para el fomento de la lectoescritura:
 - o Poesía del pirata.
 - o Libros y/o cuentos aportados por las familias.
- Material fungible: Folios, colores, pintura de dedos y tijeras.

6. DESARROLLO TEMPORAL. (ACTIVIDADES.)

Este proyecto se desarrollará durante el primer trimestre del curso escolar 2014-2015, comenzando en octubre una vez que el periodo de adaptación y puesta en marcha del curso esté organizada.

A la vez que este proyecto se llevan también a cabo otro tipo de actividades como las relacionadas con la estación del otoño, el día del libro, la constitución, navidad, etc.

Las actividades a continuación expuestas se desarrollan cronológicamente tal y como están planteadas, teniendo en cuenta que algunas se comienzan y su desarrollo se prolonga durante un tiempo (por ejemplo la construcción de juguetes) solapándose con otras.

ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN.

SESIÓN 1

- **Actividad 1: ¿Dónde están nuestros juguetes?**

Al llegar a sus respectivas clases, los niños/as de Educación Infantil descubren que todos los juguetes han desaparecido, tanto en sus aulas como en las de sus compañeros/as de pasillo.

Cada tutora con su grupo de alumnos/as, en la asamblea, realiza una lluvia de ideas para intentar averiguar qué es lo que ha ocurrido. Llegando a un consenso en cada una de las clases que decide una causa.

ACTIVIDADES DE DESARROLLO.

SESIÓN 2

- **Actividad 1: ¿Qué ha ocurrido?**

Todas las clases de Infantil se reúnen para exponer sus conclusiones, y entre todos se toma una decisión sobre qué ha ocurrido con los juguetes. Concluyendo que ha sido un pirata con mala pata, quien se los ha llevado. La idea viene motivada por la presencia de actividades relacionadas con los piratas que se están llevando a cabo en la etapa de primaria. Incluso más adelante una vez iniciado el proyecto se pasó por allí un día el pirata.



• **Actividad 2: Y ahora... ¿qué?**

Nos planteamos cómo vamos a jugar ahora que no tenemos juguetes.

En la pizarra recogemos las posibles soluciones que van proponiendo los niños/as. Por ejemplo: comprar nuevos juguetes, traer juguete de casa, buscarlos por el colegio, llamar a la policía, ... Pero, estas propuestas tenían algunos inconvenientes, como que no teníamos dinero, el colegio era demasiado grande para buscarlos en él, la policía estaba demasiado ocupada,...

Finalmente, a uno de los alumnos se le ocurrió que podíamos construir nuevos juguetes. A todos nos pareció una estupenda idea.

Creamos una poesía que resume todo nuestro proceso hasta ahora y que da inicio a nuestro proyecto.

Esta poesía se convertirá en un texto significativo para nosotros y a través de ella podemos trabajar la lectoescritura y dependiendo de los niveles de los niños podrán leer el texto, leer los pictogramas, ordenar la secuencia temporal, etc.



Un pirata con mala pata,
nos ha venido a visitar.
Y por la noche muy callado,
los juguetes se ha llevado.

La casita, la comidita,
los muñecos y su cunita.
puzles , construcciones
y pinchitos a montones.

Después de mucho pensar
lo vamos a solucionar.
Con vasos, cartones,
botellas y tapones.

• **Actividad 3: ¿Qué necesitamos?**

Nos planteamos qué materiales íbamos a necesitar para ello. Entonces, hicimos un listado con las diferentes propuestas de materiales: papel, botellas de plástico, tapones, vasos de plástico, palos, globos, cartón,...

- **Actividad 4: Necesitamos ayuda**

Escribimos una nota para pedir a las familias que nos ayuden a conseguir estos materiales. Dependiendo del nivel de lectoescritura de los alumnos/as, algunos copian la nota, mientras que otros completan algunos huecos con palabras.

SESIÓN 3

- **Actividad 1: Fábrica de juguetes**

Dividimos la clase en pequeños grupos para comenzar a fabricar nuestros juguetes.

Cada grupo elige qué juguete elaborará y realiza un boceto del mismo en el que incluye el nombre del juguete, un dibujo del mismo y un listado del material necesario para su construcción.

Una vez que hemos diseñado los bocetos de nuestros juguetes, se utilizará el tiempo dedicado al juego por rincones, para la construcción de los mismos.



SESIÓN 4

- **Actividad 1: Aprendiendo de los mayores**

Los alumnos/as de segundo de Primaria han preparado una actividad para nosotros. Cada uno ha elegido un juguete de fácil elaboración utilizando material de reciclaje, por ejemplo una peonza, una mini raqueta, una tortuga, etc.

Por parejas, cada alumno de primaria le enseñará a un alumno de infantil el juguete que ha elegido y lo elaborará con él.

SESIÓN 5

- **Actividad 1: Abuelo, ¡enséñame a jugar!**

Hemos visto en un libro traído por un compañero que nuestros abuelos jugaban a unos juegos que nosotros no conocemos y nos ha parecido buena idea invitarles al colegio para que nos los enseñen.

Así, una mañana recibimos a los abuelos de varios alumnos y junto a ellos descubrimos y jugamos a juegos como: la comba, la rayuela, las tabas, las canicas, las chapas, la pita y el mocho, peonzas, etc.

También visitamos la residencia de ancianos que hay en nuestro pueblo para que nos siguiesen explicando muchos más.



- **Actividad 2: El baúl de los juguetes**

Recogemos todo el material necesario para jugar a los juegos que nos han enseñado nuestros mayores y lo colocamos en una caja que a partir de ahora pasará a formar parte del material utilizado en el tiempo de recreo.

- **Actividad 3: La maleta viajera.**

Como nos han gustado muchos los juegos que nos han enseñado nuestros abuelos queremos seguir investigando sobre juegos y juguetes del pasado y para ello cada clase de infantil contará con una maleta que viajará a los hogares para recopilar información y materiales sobre éstos.

SESIÓN 6.

- **Actividad 1: Mi juguete reciclado**

Con el material de reciclaje que hemos recopilado de casa vamos a construir nuestros propios juguetes, esta vez de manera individual. En gran grupo por clases elaboraos juguetes como peonzas, raquetas, tortugas...



ACTIVIDADES DE CONCLUSIÓN.

SESIÓN 1

- **Actividad 1: Intercambiamos maletas.**

Una vez que todas las maletas viajeras de los juegos estén completas las intercambiaremos para ir descubriendo los juegos nuevos que han investigado nuestros compañeros.

- **Actividad 1: Museo del juguete.**

Nuestro trabajo, el de nuestros compañeros el de nuestras familias tiene que ser expuesto para que todo el que quiera disfrute de él para ello vamos a organizar un museo del juego.

Pero organizar un museo requiere un trabajo previo como por ejemplo:

- Realizar varios carteles con el nombre del museo.
- Clasificar los juguetes por tipos para una mejor organización: coches, muñecas, juegos de mesa, juegos para música, juegos matemáticos, etc.
- Hacer carteles para cada una de las secciones.
- Distribuir el espacio adecuadamente ya que necesitamos utilizar dos recibidores.
- Poner normas para el museo, por ejemplo flechas que indiquen por donde empezar o carteles de prohibido tocar, un horario.
- Preparar invitaciones y llevarlas a las clases de primaria para que conozcan nuestro museo, también se invitará a las familias.



7. VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA, RESULTADOS Y CONCLUSIONES.

Consideramos que la actividad lúdica y el uso del juego y el juguete tienen que ser el pilar fundamental en cualquier aula, pero si cabe su importancia se hace más notable cuando hablamos de la Educación Infantil.

Pero cuando les preguntamos a los niños por los juegos que conocen o juguetes que utilizan tan solo nos saben nombrar los juegos comercializados. Creemos que es necesario que conozcan y valoren otra forma de jugar ya que los juegos y juguetes comerciales son muy apropiados y útiles y no se trata de prescindir de ellos, sino de hacer un buen uso y de ampliar su ámbito de conocimiento hacia otras perspectivas.

Esta experiencia creemos fue muy fructífera y adecuada y que se cumplieron los objetivos, ya que a lo largo del curso fueron incluyendo esas nuevas formas de jugar y nuevos juguetes junto a los que forman parte del aula (que al final el pirata nos los devolvió). Así por ejemplo además de jugar con los coches que tenían en la alfombra demandaban usar rollos de papel o tapas otros materiales para construirse los suyos.

Además hemos logrado, a través del trabajo cooperativo, crear un gran sentimiento de grupo entre ellos y con otras clases ya que hemos realizado muchas actividades de manera conjunta, en pequeños grupos, con la ayuda de los mayores de Educación Primaria.

Destacar también la presencia de la educación emocional y en valores reforzando actitudes como el respeto, la ayuda, la solidaridad, valoración y respeto de los mayores y el uso no discriminatorio de los juguetes, evitando los estereotipos sexistas.

8. VISTO BUENO DE LA DIRECTORA DEL CENTRO.

Yo Marcelina Curiel Sánchez directora del CEIP "José Ramón Villa" de Mora (Toledo) certifica que lo expresado en el presente proyecto goza de total veracidad habiéndose desarrollado la experiencia durante el curso 2014-2015, en nuestro centro escolar.

Mora a 27 de abril de 2016.



Fdo: Marcelina Curiel Sánchez