

*“Jugando con l@s demás aprendemos más”*





### **Justificación del Proyecto**

*El colegio público Martín de Azpilcueta es un centro pequeño situado en la Comunidad Foral de Navarra. Su finalidad es ofrecer a los niños y niñas del valle de la Valdorba un entorno de aprendizaje lo más rico posible acompañando a sus familias en la labor educativa con el mismo objetivo: lograr personas competentes, con recursos para la vida y sociables. En nuestra manera de ser y pensar tenemos la convicción de que cuando las familias y la escuela se respetan y colaboran el proceso de la enseñanza-aprendizaje mejora. Es por ello que incentivamos a lo largo de toda la vida escolar, las relaciones entre las diferentes personas que pertenecemos a la comunidad escolar (familias, alumnado, profesorado y agentes externos del entorno cercano).*

*Al mismo tiempo consideramos que el juego es una necesidad vital de los niños y niñas, y que en las primeras etapas educativas constituye la mejor forma de aprender la vida. El juego es por tanto un derecho de las niñas y los niños que ha de ser ,no sólo respetado, sino también incentivado y promovido por los adultos, ya que toca directamente todos los aspectos del desarrollo físico, emocional, intelectual y social.*

*Es dentro de este marco donde situamos la actividad que a continuación pasamos a presentar “Jugando con l@s demás aprendemos más”, donde todas las personas participantes, independientemente de su edad, pueden aprender y disfrutar con la interacción y el juego cooperativo.*





**Área del currículo y /o unidad/es didáctica/s en las que se ha desarrollado la experiencia**

*La experiencia se propone actualmente en Educación Infantil y 1º y 2º de Primaria. En Infantil la situaríamos en el área de Representación y Comunicación conectada con el resto de áreas, y en Primaria estaría englobada en el área matemática y conectada también con los valores....*



**Curso y número de alumnado participante**

*Los cursos son 1º, 2º y 3º de Infantil (22 niñas y niños), y 1º y 2º de Primaria (35 niños y niñas).*



### **Objetivos y competencias trabajadas**

El objetivo principal es fomentar el juego y su disfrute como modo de aprendizaje, creando unas condiciones que nos permitan asegurar la participación simultánea de todas las personas en una dinámica de respeto e inclusión, siendo los grupos heterogéneos (diferentes edades y capacidades), y fomentando la solidaridad y la cooperación como valores. Los objetivos específicos serían:

*Conocer, disfrutar y sentirnos competentes con los juegos cooperativos, superando desafíos y jugando con los/as otros/as, y no en su contra.*

*Favorecer la integración de las personas participantes desde el conocimiento, la escucha, el entendimiento y la aceptación de las reglas del juego.*

*Desarrollar los valores del juego: placer, libertad, crecimiento, diversidad, integración, creatividad, transformador de conflictos, participación, interculturalidad y cooperación.*

*Desarrollar la comunicación y la interacción entre los alumnos y alumnas participantes, y las personas adultas que forman parte del proyecto, fomentando un ambiente de afecto y respeto mutuo.*

*Practicar la motricidad fina, las habilidades lógico-matemáticas, la lectoescritura y el movimiento, el gesto etc.*





**Recursos humanos y materiales utilizados**

El proyecto se desarrolla esencialmente con juegos de mesa que en su mayoría son cooperativos, es decir que tienen como finalidad la superación de un objetivo común. En Educación Infantil se combinan los juegos de mesa con alguno de suelo puesto que los niños y niñas de estas edades necesitan combinar su necesidad de movimiento con la de estar concentrados/as. En Primaria sin embargo los juegos son mayoritariamente de mesa y alternan finalidades de estrategia, con las matemáticas y las de lenguaje.

Pasamos a enumerar algunos de ellos de diferentes casas o editoriales:

<b>HABBA</b>	<b>SELECTA SPIEL</b>	<b>OTROS JUEGOS</b>
<i>El frutalito</i>	<i>El baile de disfraces de las mariquitas</i>	<i>Dominós</i>
<i>El Memo de la mímica</i>	<i>Imágenes y nubes</i>	<i>Ocas y parchís</i>
<i>Tesoro a la vista</i>	<b>GOULA</b>	<i>Cartas</i>
<i>Danza del huevo</i>	<i>Pio, pio memo</i>	
<i>La princesa Hada-maga</i>	<b>AMIGO</b>	
<i>Animaladas</i>	<i>Halligalli</i>	
<i>Bella-flor</i>	<b>DJECO</b>	
<i>Villa Paletti</i>	<i>Hop, hop,hop</i>	
<i>Los caballeros del castillo</i>	<i>Besos , dodo</i>	
<i>Zizkezazkecocratico</i>	<b>EKILIKUA</b>	
	<i>¿Quién vive aquí?</i>	





A principios de curso y desde hace ya tres años en la reuniones de clase con las familias solicitamos personas voluntarias dispuestas a participar con la escuela en la preparación de los grupos interactivos para jugar. Contamos hoy día con una veintena de voluntarias/os que acuden regularmente a jugar con el alumnado.

En una primera reunión informamos de la actividad, solicitamos un compromiso de confidencialidad de lo que ocurre en el marco escolar, y exponemos los objetivos de cada una de las partes implicadas, profesorado y personas voluntarias, siendo éstos:

PROFESORADO	PERSONAS VOLUNTARIAS
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Preparar los juegos y/o el material y desarrollar los contenidos de cada grupo.</li> <li>2. Distribuir al alumnado en los grupos</li> <li>3. Preparar el ambiente del aula y la estructura organizativa.</li> <li>4. Distribuir el tiempo.</li> <li>5. Estar en un grupo o en varios como tutor/a si se requiere.</li> <li>6. Hacer un seguimiento de todos los grupos ofreciendo ayuda si se necesita y aportando una conclusión final.</li> <li>7. Establecer criterios de evaluación cuando se considere.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Explicar su actividad o juego asegurándose de que todas y todos la entienden y generando un ambiente de cooperación en el grupo.</li> <li>2. Supervisar, intervenir y dar apoyo al alumnado del grupo procurando que participen de forma activa y evitando que nadie se sienta excluido/a o rezagado/a.</li> <li>3. Potenciar que las y los más capaces ayuden a los/las que tienen mayor dificultad potenciando la dinámica interna del grupo.</li> <li>4 Contribuir a la evaluación a través de las observaciones y el seguimiento.</li> </ol>



### **Marco temporal y espacial**

Los grupos interactivos funcionan en Infantil los viernes a la tarde con una periodicidad de 2 veces al mes en una de las aulas de la etapa; y en Primaria una vez al trimestre en sus respectivas aulas. El alumnado se agrupa mezclando edades y género.

### **Desarrollo de una sesión de juego**

- 1 El/la profesor/a responsable se reúne con las personas voluntarias para presentar los juegos, dar a conocer las normas y elegirlos haciendo el reparto.
- 2 Vamos al aula, hacemos las presentaciones, asignamos un juego a cada grupo y comienza la actividad hasta que el profesorado de referencia anuncie el cambio y proponga la rotación de los grupos.
- 3 Tras los juegos y la despedida del alumnado, nos volvemos a reunir para valorar la experiencia y aportar registrando por escrito posibles mejoras.





### **Valoración de la experiencia, resultados y conclusiones**

*La valoración de todas las personas que asisten a dicha actividad es muy positiva.*

*El alumnado vive una situación inter-edades con un grupo distinto al de su grupo-clase pudiendo sentirse durante la etapa más o menos competente según su edad y capacidad, lo que no impide su participación en el juego al ser este cooperativo y no competitivo. Las relaciones del alumnado se amplían, el respeto y la apertura hacia nuevas personas adultas que facilitan el juego también juegan un papel importante siendo muchas de ellas familiares del alumnado y la satisfacción es grande.*

*Las familias que participan, tras los juegos, mantienen con el profesorado un momento de intercambio y valoración aportando si lo consideran aspectos a mejorar. También a fin de curso completan un registro de satisfacción incluido en los planes de calidad del centro valorando la actividad con una nota media de 8.*

*Para el profesorado la experiencia también se valora positivamente ya que los juegos son muy interesantes y también facilitan el conocimiento de las familias y su implicación, el aprendizaje de diferentes conceptos matemáticos, estrategias de lógica y a su vez la cohesión entre el alumnado de la clase.*

*En general los puntos más fuertes de este tipo de organización para jugar son:*

*Aumentan las expectativas y la autoestima de las niñas y los niños.*

*Mejora la cooperación a nivel de alumnado, profesorado y familiar.*

*Incide positivamente en los resultados académicos.*

*Disminuyen los conflictos*

*El profesorado amplía su mirada del aula al Centro*

*Se incrementa la confianza de las familias hacia la escuela*

**“La escuela se convierte en un lugar de juego y aprendizaje para todas las personas que acuden a ella independientemente de su edad, género y rol educativo”**



***Visto bueno de la directora del centro***

*La dirección del centro facilita en los horarios y en la disposición del profesorado , el desarrollo de esta actividad que forma parte del Plan General Anual del centro y es una de las actividades sugeridas en las Comunidades de Aprendizaje, objetivo y sueño de nuestra escuela.*

