



TÍTULO: LOS JUEGOS DE MESA COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA

PROFESORES: MARCOS FRESQUET MARTÍNEZ

JOSE ANTONIO CASTILLO BIOSCA

MAR ROYO DE LEON

ARANTXA GONZÁLEZ

CARLA ÁLVAREZ CALVO

MARINA BALLESTER CAMARASA

CARMEN PATIÑO LAGULLÓN

IV Edición "El Juego en la Escuela". CEIP Federico Maicas de Torrent

Observatorio del Juego Infantil

A. ÁREA DEL CURRÍCULO DONDE SE ESTÁ DESARROLLANDO LA EXPERIENCIA

Esta experiencia es global y el alumnado desarrolla la mayoría de competencias básicas propuestas en las diferentes áreas curriculares

B. CURSO Y NÚMERO DE ALUMNOS PARTICIPANTES

Como experiencia global estamos trabajando con todos los cursos de Primaria, es decir, con más de **400 alumnos**, siendo más frecuentes las sesiones en los cursos de 5º y 6º de Primaria.

C. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS TRABAJADAS

En primer lugar habría que plantearse por qué utilizar los juegos de mesa en el aula. Nosotros pensamos que a través de los juegos se desarrollan un gran número de habilidades, tanto lingüísticas, como matemáticas, creativas, etc., pero sobretodo se desarrollan **las habilidades sociales**, algo esencial dentro del aula ya que son las habilidades que permiten a los alumnos comunicarse, entenderse, interactuar y respetar a los demás.

Además, consideramos el juego de mesa como parte de nuestra cultura. Consideramos el juego de mesa como un **artefacto cultural**, con la ventaja añadida de que se puede interactuar con éste. Un cuadro o una escultura lo puedes ver, analizar, etc.; una canción la puedes escuchar pero un juego hace que entres a formar parte de él, puesto que el jugador se convierte en parte activa.

OBJETIVOS:

- Potenciar las habilidades sociales del alumnado.
- Crear y respetar las normas de convivencia.
- Favorecer una comunicación adecuada.
- Crear relaciones interpersonales entre el alumnado de distintos niveles educativos del centro.
- Practicar, experimentar, imitar, imaginar, inventar, dominar, obtener competencia y confianza, decidir, etc., todo dentro de un ambiente seguro y cordial que consolide el desarrollo de las normas y valores sociales.
- Descubrir la utilidad de las matemáticas de forma lúdica, desarrollando el cálculo mental, la agilidad verbal y psicomotora.
- Desarrollar la expresión oral y escrita.
- Desarrollar la capacidad de atención
- Potenciar la creatividad

- Fomentar la imaginación para crear ideas o textos orales y escritos.
- Crear y estimular el desarrollo de situaciones de comunicación a través de la lectura y escritura usando el juego y el cuento como estrategia lúdica y creativa del lenguaje.
- Promover la cultura del juego de mesa favoreciendo los contactos con productos elaborados del mercado o creando propios.
- Dar la oportunidad de participar a las familias

COMPETENCIAS:

Las competencias básicas que se desarrollan al jugar a juegos de mesa didácticos son las siguientes:

- **Comunicación lingüística.**

Desde el trabajo con el lenguaje verbal, apoyado en otros lenguajes, se tratan todas las habilidades lingüísticas, con especial atención a la comprensión y expresión oral. Con ello se favorece el desarrollo lógico y las capacidades de relación con los otros.

- **Competencia matemática.**

Se ve favorecida a partir de la manipulación de objetos, de la identificación de sus atributos y cualidades, del establecimiento de relaciones de clasificación y orden, del empleo de cuantificadores básicos (cantidad, tamaño, espacio, etc.) y de la práctica de operaciones matemáticas básicas (sumas, restas, multiplicaciones, etc.), muchas de ellas en el entorno de la acción simultánea, es decir, actuando varios participantes a la vez, teniendo que resolver la operación antes que los demás. Esto ayuda a desarrollar el cálculo rápido (se pueden realizar adaptaciones para que las personas con más dificultades también puedan resolver los problemas que se les presenten).

- **Aprender a aprender.**

La combinación de estrategias de aprendizaje que aportan los juegos de mesa permite reforzar el pensamiento lógico y utilizarlo para resolver problemas sencillos que en el entorno familiar y social aparecen de forma natural.

- **Conocimiento e interacción con el mundo físico, social y natural.**

Esta competencia se desarrolla dentro de los juegos a través de los contenidos o temas que presentan, así como a partir de la observación y la manipulación de objetos, de la interacción con las personas, y de la exploración del espacio y del tiempo.

- **Autonomía e iniciativa personal.**

Las situaciones que se producen de observación y expresión artística, de experimentación y de verbalización favorecen el conocimiento de uno mismo. Los juegos permiten la exploración e indagación de los mecanismos apropiados para buscar soluciones, adquirir conocimientos y elaborar planes que desarrollen la iniciativa del jugador.

- **Competencia social y ciudadana.**

El trabajo desplegado en habilidades y destrezas en esta competencia permite a los participantes relacionarse con los demás de forma cada vez más equilibrada y satisfactoria, interiorizando progresivamente las pautas de comportamiento social y ajustando su conducta.

D. RECURSOS Y MATERIALES UTILIZADOS

Utilizamos una importante selección de juegos de mesa comerciales y algunos de elaboración propia. A continuación vamos a ver una representación de éstos (por problemas de espacio no los podemos plasmar todos):

DIXIT:



Se trabaja:

- Desarrollo de la imaginación y la creatividad.
- Conexión de ideas.
- Expresión oral y escrita.
- Empatía.
- Intuición.

Desarrollo:

Un jugador escoge una carta en secreto, da una pista. Los demás añaden una de sus cartas también en secreto. El narrador las mezcla y las coloca en fila para que intenten adivinar cuál es su carta

CAOS EN LA HABITACIÓN DE LOS NIÑOS:



Se trabaja:

- Capacidad de observación
- Velocidad de reacción

Desarrollo:

Es un juego con muchos dibujos, tres en cada ficha. Todos juegan a la vez buscando el símbolo idéntico entre dos fichas. El más rápido en atrapar al duende se lleva las fichas.

http://tierrasdenarghai.blogspot.com.es/2014/06/aprender-jugando-con-los-papas-y-mamas_28.html

GRAFITTI:



Se trabaja:

- Observación
- Asociación de ideas
- Dibujo
- Razonamiento lógico

Desarrollo:

Uno de los jugadores se va del aula mientras los demás dibujan la palabra de la carta. Luego intercambian los dibujos y tendrá que adivinar qué concepto es y de quien es cada dibujo

CAMEL UP:



Se trabaja:

- Estimación de resultados
- Probabilidad
- Estrategias básicas

Desarrollo:

Los jugadores son espectadores de una carrera de camellos y han de apostar por cual llegará primero, cual llegará último y también decidir dónde poner oasis, espejismos y cuándo mover a los propios camellos

KING OF TOKYO:



Se trabaja:

- Estrategia
- Suma de elementos
- Probabilidad
- Comprensión lectora

Desarrollo:

Los jugadores se ponen en el papel de un monstruo que debe dominar la ciudad de Tokyo sobreviviendo a sus rivales y evolucionando durante el transcurso de la partida

HOMBRES LOBO:



Se trabaja:

- Capacidad de atención
- Empatía
- Control inhibitorio
- Capacidad de observación
- Expresión corporal

Desarrollo:

Los jugadores adoptan el rol de un aldeano o un hombre lobo. Este papel es oculto y entre todos han de adivinar quienes son los malos antes de que sea demasiado tarde.

SUPER RINO:



<http://tierrasdenarghai.blogspot.com.es/2015/01/resenas-infantiles-super-rino.html>

Se trabaja:

- Psicomotricidad fina
- Nociones de equilibrio
- Estrategias básicas
- Cooperación

Desarrollo:

Los jugadores tratan de construir entre todos el edificio más alto para que Super Rino suba a vigilar la ciudad. Por turnos van construyendo pisos y moviendo la figura de Super Rino.

ALHAMBRA:



Se trabaja:

- Estrategia
- Suma de elementos
- Organización espacial

Desarrollo:

Los jugadores intentan construir la mejor Alhambra reuniendo dinero y comprando nuevas secciones de construcción

EL JUICIO (elaboración propia):



Se trabaja:

- Roles
- Empatía
- Teatralidad
- Imaginación

Desarrollo:

Los jugadores forman parte del jurado de un juicio. La mayoría tendrá que acertar cuál de los 16 sospechosos es el verdadero culpable pero alguno tendrá que impedirlo. Juego de roles ocultos

TIMELINE (adaptación del original):



<http://tierrasdenarghai.blogspot.com.es/2015/01/resenas-familiares-timeline-inventos.html>

Se trabaja:

- Conocimientos históricos y científicos
- Estrategias básicas
- Razonamiento lógico
- Toma de decisiones

Desarrollo:

Por turnos, los jugadores van construyendo una línea temporal con las cartas que tienen en la mesa. Si un jugador coloca un invento o evento en la época incorrecta se descarta y roba una nueva carta. Si lo coloca bien ya le quedan menos cartas para alzarse con la victoria. Luego hacemos una línea temporal artesana

KALEIDOS (adaptado):



<http://tierrasdenarghai.blogspot.com.es/2014/12/taller-de-juegos-ultimo-dia-de-cole.html>

Se trabaja:

- Vocabulario
- Idiomas
- Capacidad de observación
- Trabajo en equipo

Desarrollo:

Todos los jugadores observan la misma escena y en un minuto han de anotar en su bloc el mayor número de objetos que empiecen por la letra que haya salido esa ronda y que aparezcan en dicha escena. Las palabras que encuentre un solo jugador o pareja valen el triple, así se premia la amplitud de vocabulario. Se puede trabajar cualquier idioma. Nosotros lo hacemos también en inglés y usando la PDI

COYOTE:



http://tierrasdenarghai.blogspot.com.es/2013/06/proyecto-desarrollo-de-las-competencias_6.html

Se trabaja:

- Conceptos matemáticos
- Razonamiento lógico
- Empatía
- Estrategias básicas

Desarrollo: Los jugadores se ponen una pluma con una cifra en la frente pero no saben qué número es (también puede ser un multiplicador o un anulador, etc). Un jugador dice una cifra que crea que es menor que el conjunto de plumas de todos los jugadores. El siguiente jugador decide si supera esa cifra o no se lo cree. El juego se convierte en un divertido pulso matemático

E. DESARROLLO TEMPORAL

La experiencia está teniendo lugar a lo largo de todo el curso escolar 2015-2016 con una frecuencia de una sesión semanal. Suelen desarrollarse en talleres o dentro de diferentes unidades didácticas. En los cursos de 5º y 6º contamos con la participación de las familias.

F. VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA, RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Valoramos muy positivamente esta experiencia ya que apreciamos el gran valor educativo y social de los juegos de mesa que utilizamos y observamos el resultado favorable que tiene con el alumnado y las familias participantes.

A través de esta experiencia, los alumnos adquieren habilidades y conocimientos de forma lúdica y diferente y esta forma de aprender hace que precisamente mejoren las relaciones entre los alumnos y entre familia y escuela.

G. VISTO BUENO DE LA DIRECCIÓN DEL CENTRO

Coordinador de la experiencia: Marc Fresquet Martínez

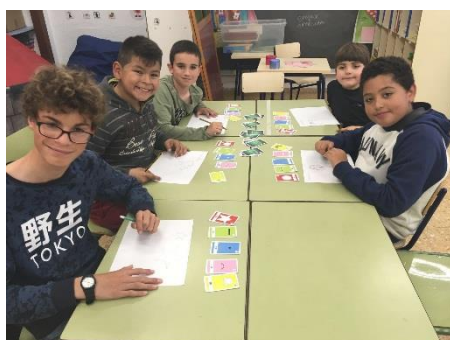
Directora: Mar Usagre Ojeda



Fauna en 5º



Ciudad Machi Koro en 6º



Monster Kit en aula CYL



Kaleidos en aula de inglés