



MUCHO MÁS QUE UN JUEGO

"Los juegos infantiles no
son tales juegos sino sus
más serias actividades"

Michel Eyquem de Montaigne

AUTORAS:

Cristina Burriel
Esther Martín
Yolanda Pérez
Patricia Pampliega





1. INTRODUCCIÓN

La importancia del juego en la etapa de educación infantil es algo en lo que todos los pedagogos, educadores y maestros están de acuerdo. Cuando nuestro equipo docente comienza el ciclo de infantil considera el juego como el elemento fundamental en nuestras aulas. Por ello incluimos el juego, no como algo aislado a nuestra metodología sino, como una parte fundamental a la que hay que dedicar su tiempo y espacio.

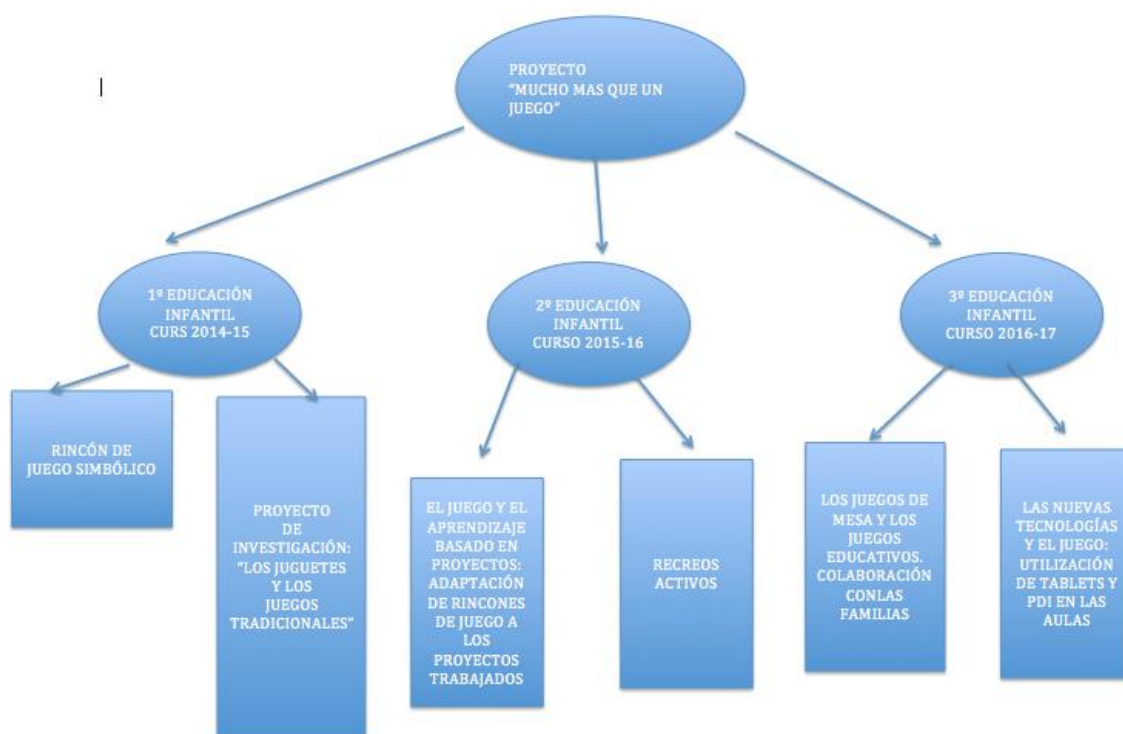
Durante este ciclo, las maestras nos planteamos incluir el juego no sólo como juego libre en el aula (aunque es una parte importante) sino que durante los tres años, durante toda la etapa de infantil, introducimos en nuestra programación un enfoque diferente del juego. Creemos que el juego para nuestros alumnos no necesita ningún tipo de motivación ya que es la actividad principal de los niños de esta edad. Sin embargo consideramos importante incluir distintas perspectivas en nuestras programaciones, no sólo para abrir nuevos mundos al juego de los niños y adaptarla a nuestra metodología basada en los proyectos y en la investigación, sino también para que nosotros, como adultos y educadores, lo tengamos siempre presente para no perder su papel principal en el proceso de enseñanza aprendizaje.

2. PARTICIPANTES

Los participantes de este proyecto son las maestras y los alumnos de 3º de Educación Infantil del CPEIP Foro Romano de Cuarte de Huerva. En este momento hay 98 alumnos. Las maestras que están llevando a cabo este proyecto son Cristina Burriel Aldea, Yolanda Pérez Mauri, Esther Martín Julve y Patricia Pampliega.

3. PRESENTACIÓN

Para comenzar creemos importante recalcar que este proyecto forma parte de una programación de toda una etapa de infantil, que comenzó en el curso 2014-15 hasta el presente curso 2016-17. Debido a las características de este concurso detallaremos a continuación las características de la programación del curso 2015-16 y 2016-17. Sin embargo para tener una visión global del proyecto reflejamos en este apartado un mapa conceptual del proyecto completo.



A partir de ahora nos centraremos en los cursos de 2º y 3º de educación infantil, siempre teniendo en cuenta que en nuestro proyecto intentamos incorporar los contenidos y actividades trabajadas en cursos anteriores.

4. ÁREA DEL CURRÍCULO Y UNIDADES DIDÁCTICAS EN LAS QUE SE HA DESARROLLADO LA EXPERIENCIA.

El trabajo que presentamos es algo más amplio que una unidad didáctica. Es un proyecto multidisciplinar de tres cursos de duración y que engloba contenidos de las tres áreas del currículo de Educación Infantil de una forma globalizada. En el área de conocimiento de sí mismo y autonomía personal encontramos como bloque de contenido el juego y el movimiento, pero a través de nuestro proyecto trabajamos otros bloques como la actividad y la vida cotidiana y el cuerpo humano entre otros.

Pero además trabajamos contenidos del área de conocimiento del entorno, los elementos, objetos y materiales con los que jugamos y creamos juegos, la cultura, la naturaleza, etc. Y del área de Los lenguajes: comunicación y representación trabajamos aspectos de la lengua oral, el lenguaje artístico, etc.

El juego se convierte en nuestro hilo conductor y recurso para conseguir los objetivos de la etapa de Educación Infantil.

5. CURSO Y NÚMERO DE ALUMNOS PARTICIPANTES.

El proyecto "Mucho más que un juego" se lleva a cabo por las 4 aulas que comienzan primero de Infantil el curso 2014-2015. Estas 4 aulas han continuado con este proyecto hasta el presente curso escolar. En la actualidad este nivel de 3º de Educación Infantil lo forman 98 alumnos. Y en él se implican las 4 tutoras del nivel como hemos dicho anteriormente.



6. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS TRABAJADAS.

Hay que tener presente que tal como recoge nuestra legislación vigente en educación infantil el juego constituye el principal recurso metodológico de la etapa.

OBJETIVOS:

- 1- Fomentar la utilización del juego como recurso didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje.
- 2- Favorecer las relaciones entre iguales por medio del juego
- 3- Favorecer la expresión de sentimientos, emociones y necesidades de nuestros alumnos a través de su actividad más natural, el juego.
- 4- Introducir el juego como elemento imprescindible en la metodología de ABP (aprendizaje basado en proyectos) utilizada en nuestra aula.
- 5- Fomentar la colaboración de toda la comunidad educativa, especialmente las familias a través del juego.
- 6- Introducir diferentes recursos relacionados con el juego en la vida diaria del aula : juegos de mesa, online, tradicionales, elaborados con material reciclado etc...

Muy relacionados con nuestros objetivos podemos señalar que se trabajan las siguientes competencias, teniendo en cuenta nuestra metodología globalizada de enseñanza aprendizaje.

Competencia en comunicación lingüística. Jugando, los niños hablan, cantan, dialogan, pero también escriben se expresan y leen. En este proyecto podéis ver como los niños escriben recetas en el rincón del médico, dialogan y mejoran su expresión oral con los juegos tradicionales etc...

Competencia matemática. A través del juego los niños comprenden e interiorizan conceptos lógico matemático, ya sea con juegos en los que su objetivo principal sea meramente matemático, como juegos de mesa como el Dobble o Speed Cups, o como consecuencia del propio juego espontáneo, como cuando saltamos a la comba, o encestamos aros en los conos.

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico. Los proyectos de nuestras aulas siempre tienen un espacio para el juego simbólico que hace que los conocimientos del entorno sean vivenciales. Así podemos ver el rincón del hospital cuando se trabajó el cuerpo el curso pasado, o el rincón del camerino en el proyecto del cine en el presente curso escolar.

Tratamiento de la información y competencia digital. Las tecnologías de la información están muy presentes en nuestras aulas. Los niños tienen en los dispositivos móviles (tablet) juegos adaptados a los temas y conceptos trabajados en el aula y usan la PDI con juegos on line.

Competencia social y ciudadana. A través del juego se relacionan con sus amigos , por ejemplo, con los juegos de mesa aprenden a respetar las normas y con el juego libre interactúan con los demás

Competencia cultural y artística. El arte y la cultura están presentes en nuestros proyectos. Un ejemplo se dio en el curso pasado cuando trabajamos la arquitectura ya que creamos nuestros propios edificios para jugar con ellos libremente, teniendo como modelos la arquitectura mundial trabajada en el aula.



Competencia para aprender a aprender. Todos los juegos que se proponen en el aula hacen que los niños aprendan nuevas formas de juego que les hace crecer y hacen que puedan generalizarlo en su vida. Se hacen más autónomos en momento de juego libre, son más creativos en sus dinámicas de juego por lo que también se trabaja la competencia de **Autonomía e iniciativa personal.**

7. DESARROLLO DEL PROYECTO:

7.1. Actividades desarrolladas en 2º de educación infantil en el curso 2014-15.

ADAPTACIÓN DE LOS RINCONES DE JUEGO A LOS PROYECTOS TRABAJADOS:

La metodología utilizada en nuestras aulas se basa en el ABP (Aprendizaje Basado en Proyectos) este curso, nos planteamos que todos nuestros proyectos van a tener un rincón lúdico, en el que mediante el juego los niños puedan experimentar, manipular y divertirse con los contenidos trabajados en los distintos Proyectos.

Estas son algunas imágenes de nuestros rincones:

- **Proyecto “El cuerpo Humano”:** un Hospital y una Farmacia en nuestras clases en la que nos convertimos en medic@s y enfermer@, escribimos recetas, cuidamos a nuestros amigos etc.



- **Proyecto Aragón:** un restaurante en la clase para conocer los oficios que se desempeñan y la gastronomía de la Comunidad Autónoma. También viajamos por todo Aragón, haciendo construcciones de nuestros pueblos y jugando con nuestro robot Bee Bot que nos acerca a la programación y a la robótica de una manera lúdica (podéis conocer un poquito más esta actividad en <http://micoleesunmuseo.blogspot.com.es/2016/04/de-paseo-por-los-pueblos-de-aragon-con.html>)





Para conocer más sobre el rincón del restaurante:

<http://garabatosybuenosratos.blogspot.com.es/2016/03/restaurante-aragones.html>

Además en este proyecto usamos diferentes materiales naturales para que los niños jugaran en el rincón de mesa de luz y crearan paisajes aragoneses de forma libre.



- **Proyecto Arquitectura:** rincón de arquitecto para realizar dibujos y planos con reglas, revistas, sellos etc. y rincón del constructor para crear con diversos materiales estructuras en 3D.



En este enlace podéis ver cómo eran nuestros rincones de juego en el proyecto de arquitectura. <http://garabatosybuenosratos.blogspot.com.es/2016/04/de-reformas.html>



Enlace: <http://masqcolores.blogspot.com.es/2016/06/arquitectura-del-mundo.html>



- **Los super recreos: recreos activos** en los que se dota de diferentes materiales para que nuestros alumnos tengan posibilidades distintas de juego. También potenciamos juegos tradicionales como la rayuela que conocimos el curso anterior.



7.2. Actividades desarrolladas en 3º de educación infantil en el curso 2016-17

Este curso seguimos incorporando un rincón de juego en nuestros proyectos.

- **Rincón de camerino:** un espacio para crear personajes con complementos, maquillaje y vestuario en el proyecto cine



Además seguimos planteando actividades dentro de nuestro proyecto “Más que un juego” teniendo su propio rincón dentro del aula:

- **Juegos de mesa.**

Durante este curso nos planteamos el conocimiento por parte de nuestros alumnos de juegos como el dominó, el parchís, el juego y la oca.

También realizamos talleres de juegos de mesa para que nuestros alumnos conozcan otros juegos educativos:

Este aspecto también es trabajado con las familias desde las reuniones haciendo hincapié en la importancia del juego para la adquisición de los contenidos de infantil

Se cuenta con la colaboración de las familias para realizar talleres. Esto nos facilita por una parte el juego en pequeño grupo de nuestros alumnos. Es algo importante para el conocimiento de las normas en cada uno de los juegos así como otros aspectos del juego de mesa importantes como saber esperar el turno, etc.



"Los juegos infantiles no
son solo juegos sino que
más series actividades"
Mabel Cigarras de Plasencia

AUTORA:

Corralos Borrero,
Educar Martín,
Teresa Pérez,
Patricia Pascual



de JUEGOS DE MESA

★ COLOUR CODE

TALLERES

de JUEGOS DE MESA

★ DOBBLE KIDS

TALLERES

de JUEGOS DE MESA

★ CAMELOT JR

TALLERES

de JUEGOS DE MESA

★ LOS TRES CERDITOS

TALLERES

de JUEGOS DE MESA

★ LA OCA

TALLERES

de JUEGOS DE MESA

★ SPEEDS CUPS

TALLERES

Enlace <http://garabatosybuenosratos.blogspot.com.es/2016/12/juegos-de-mesa.html>

Además en los distintos rincones del aula tenemos juegos comerciales y juegos elaborados por nosotras mismas.

Enlace:

<http://cierzodeilusiones.blogspot.com.es/2016/10/jugando-y-aprendiendo.html>





El blog también nos sirve para realizar recomendaciones a las familias sobre los juegos que utilizamos en el aula dando alternativas a otros juegos convencionales.

Enlace: <http://garabatosybuensratos.blogspot.com.es/2016/12/me-lo-pido-ii-parte.html>

7.1. Las nuevas tecnologías y el juego: las tablets y la pizarra digital en nuestras aulas.

Nuestros alumnos tienen en su entorno muchos materiales tecnológicos como tablets o móviles. Para nosotras estos dispositivos son un recurso más tanto para el aprendizaje como para el juego.

Nos parece importante, además de su utilización en el aula, las recomendaciones que se dan en los blogs para que las familias vean distintos usos de estas tecnologías. En las reuniones de padres también se tratan estos temas

Para facilitar el conocimiento de distintos juegos en el aula y en familia, en nuestros blogs de aula, realizamos recomendaciones y recopilamos distintos juegos a través de tableros, symboloo, etc.



En este enlace al blog <http://cierzodeilusiones.blogspot.com.es/p/juegos-online.html> podéis encontrar un ejemplo de las recopilaciones en nuestros blogs de aula tanto de juegos recomendados como juegos de elaboración propia

8. RECURSOS Y MATERIALES UTILIZADOS:

Recreos activos: bicicletas y patinetes, pelotas, conos, aros, etc.

Elaboración de rincones relacionados con los proyectos de trabajo: juegos y juguetes relacionados con el rincón (por ejemplo maletines de médico), material reciclado y aportado por las familias, etc.

Juegos de mesa y educativos. Tableros de juegos como la oca y el parchís y materiales comerciales de distintas marcas como las que se ven en esta imagen.



9. BIBLIOGRAFÍA:

Si quereis conocer más sobre este proyecto o nuestras actividades de aula podeis visitar nuestros blogs de aula:

<http://cierzodeilusiones.blogspot.com.es/>

<http://masqcolores.blogspot.com.es/>

<http://garabatosybuenosratos.blogspot.com.es/>

<http://nuestrascosetasdeclase.blogspot.com.es/>

10. VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA, RESULTADOS Y CONCLUSIONES:

Valoramos esta experiencia de una manera muy positiva. Consideramos muy importante que el juego sea valorado como recurso de aprendizaje y no como algo ajeno al mismo.

Las familias comienzan a ver el juego como un elemento más del aprendizaje preguntándonos en ocasiones especiales y agradeciendo las recomendaciones.

La actividad lúdica es en nuestras aulas un elemento fundamental de aprendizaje y seguiremos acompañando a nuestros alumnos en su actividad más natural: el juego.

11. VISTO BUENO DE LA DIRECTORA DEL CENTRO:

Yo María del Mar Ballesteros, directora del CPEIP Foro Romano de Cuarte de Huerva (Zaragoza) certifico que lo reflejado en este proyecto se ha realizado en nuestro centro escolar durante los cursos 2015-16 y 2016-17.

En Cuarte de Huerva a 7 abril de 2017


Edo: María del Mar Ballesteros

