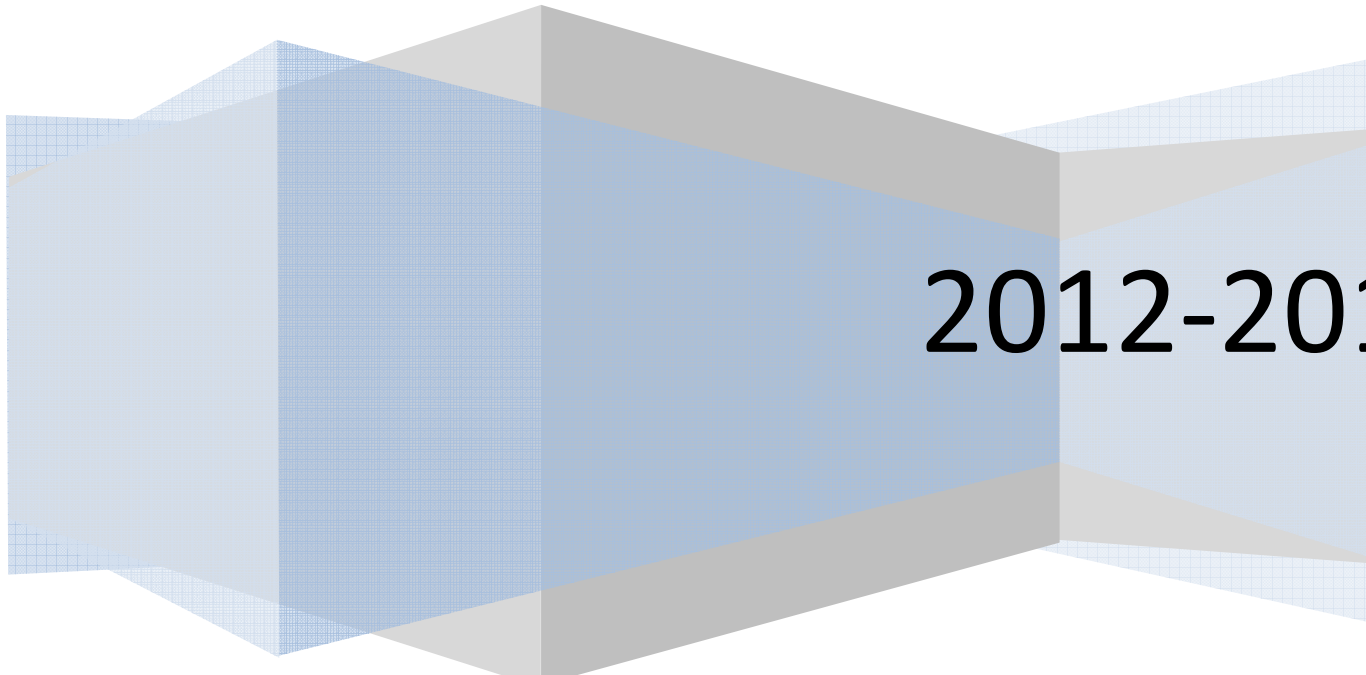


DE OCA A OCA Y REPASO POR QUE ME TOCA

EL JUEGO EN LA ESCUELA



2012-2013

INDICE

Índice	pag.1
Introducción	pag.2-3
Propuesta didáctica	pag.4-8
Recursos y materiales utilizados	pag.9
Conclusión	pag.10
Anexo 1	pag.11

INTRODUCCIÓN

Este proyecto nace por descubrir, explorar, comprobar y verificar la importancia de los juegos educativos en la escuela primaria para la formación física, moral y espiritual.

Nace también por la preocupación actual para proporcionar a los educandos una manera de aprender.

Con este proyecto se plantea una educación cuyo sentido esencial sea el logro de un nuevo hombre en una nueva sociedad esencial, es decir, la configuración de modos de comportamiento personal y social auténticamente humanos y el pleno desenvolvimiento de la persona. Servirá también para motivar a todas aquellas personas identificados en este proceso, poniendo en práctica los aportes de la tecnología educativa, que les permitirá compartir una educación realmente liberadora que no sólo está basada en el diálogo, la criticidad, la participación, la autonomía, sino también en el juego y la creatividad que favorezca el surgimiento y la formación integral del alumno.

Este proyecto se basará en el juego ya que este tiene una gran importancia en la educación, pone en actividad todos los órganos del cuerpo, fortifica y ejercita las funciones psicológicas. El juego es un factor poderoso para la preparación de la vida social del niño; jugando se aprende la solidaridad, se forma y consolida el carácter y se estimula el poder creador.

En lo que respecta al poder individual, los juegos desenvuelven el lenguaje, despiertan el ingenio, desarrollan el espíritu de observación, afirma la voluntad y perfeccionan la paciencia. También favorecen la agudeza visual, táctil y auditiva; aligeran la noción del tiempo, del espacio; dan soltura, elegancia y agilidad del cuerpo.

La aplicación provechosa de los juegos posibilita el desarrollo biológico, psicológico, social y espiritual del hombre. Su importancia educativa es trascendente y vital.

La escuela tradicionalista sume a los niños a la enseñanza de los profesores, a la rigidez escolar, a la obediencia ciega, pasividad, ausencia de iniciativa.

Es logo-céntrica, lo único que le importa cultivar es el memorismo de conocimientos. El juego está vedado o en el mejor de los casos admitido solamente al horario de recreo.

Frente a esta realidad la Escuela Nueva es una verdadera mutación en el pensamiento y accionar pedagógico. Tiene su origen en el Renacimiento y Humanismo, como oposición a la educación medieval, dogmática autoritaria, tradicional. Tiene la virtud de respetar la libertad y autonomía infantil, su actividad, vitalidad, individualidad y colectiva. Es paidocentrista. El niño es el eje de la acción educativa. El juego, en efecto, es el medio más importante para educar.

PROPUESTA DIDÁCTICA

Justificación.

Para empezar, buscamos un título al proyecto que queremos llevar a cabo.

“De oca a oca y repaso por que me toca”

¿Por qué este título? ¿Qué quiere decir esto?

Buscamos un titulo que sea llamativo para nuestros alumnos para que despierte su interés y en el cual se vea reflejado el objetivo general de este proyecto (repaso de los contenidos del curso) a la vez que el juego elegido para llevarlo a cabo.(el gran juego de la oca).

Con todo ello intentaremos que los niños conozcan y aprendan una nueva manera de trabajar y repasar los contenidos interiorizados durante el curso además de una manera muy efectiva de interrelacionarse con los demás.

Hemos tratado de enfocarlo todo de manera que sea un proyecto globalizado ya que en este proyecto tomarán parte muchas de las áreas que trabajan diariamente en el colegio.

De esta manera trataremos de hacer ver a los alumnos que es posible repasar los contenidos aprendidos durante el curso mediante un divertido juego.

Curso y número de participantes.

El proyecto está dirigido al 2º ciclo de educación primaria más concretamente a 3º de primaria.

El juego final se realizará por clases, es decir, 25 alumnos participantes que estarán divididos en 5 grupos de 5 alumnos cada uno.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

La siguiente propuesta se inserta desde un paradigma constructivista, donde el objetivo es propiciar en los niños ciertas habilidades, destrezas y habilidades que fortalezcan su educación integral.

El juego propuesto para el desarrollo del proyecto es el tradicional “Juego de la oca”. Mediante un proyecto interdisciplinar en el que trabajan al unísono varias áreas del currículum se pretende construir un gigantesco juego de la oca con el que vamos a repasar los conocimientos adquiridos durante el curso en las áreas de conocimiento del medio y educación física.

El juego constará de 45 casillas. Para avanzar por las mismas los alumnos se ayudarán de unos dados los cuales le indicarán a la casilla que deben ir. En cada una de ellas habrá una pregunta de conocimiento del medio o prueba deportiva relacionada con los contenidos vistos durante el curso en estas dos áreas.

Los alumnos tendrán que contestar correctamente a la pregunta o prueba deportiva planteada para poder avanzar en el juego.

Gana el equipo que antes consiga llegar a la última casilla (una gran oca).

OBJETIVOS

- Repasar contenidos dados durante el curso en las áreas de conocimiento del medio y educación física.
- Desarrollar la capacidad creadora de nuestros alumnos.
- Fomentar las diferentes competencias señaladas en el proyecto.
- Desarrollar los diferentes objetivos de área.

CONTRIBUCIÓN DE NUESTRO PROYECTO PARA EL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS

Competencia de aprender a aprender:

Esta competencia situada en el primer lugar de la lista es sin duda la más importante de todas ya que es la clave del aprendizaje significativo que pretendemos que consigan nuestros alumnos.

Aprender a hacer las cosas, a relacionarlas, aprender a pensar, a encontrar respuestas por ellos mismos. Siempre guiados por nosotros, los docentes.

Competencia en comunicación lingüística.

Es muy importante en este proyecto, ya que consolida esta competencia utilizando estrategias lingüísticas en su comunicación en el aula.

Utiliza la lengua de manera adecuada y correcta.

Además de comunicarnos y relacionarnos y realizar intercambios orales en todas las áreas.

Competencia matemática:

Se desarrollará en el propio juego de la oca ya que para avanzar casillas tendrán que hacer cálculo mental.

Por ejemplo: en Conocimiento del medio.

Ed. Plástica. A la hora de elaborar el juego de la oca (enumerar casillas).

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico:

Aquí nos centramos en el conocimiento y la interacción con el medio ambiente y también cómo actuamos en relación con la igualdad.

Competencia cultural y artística:

Plástica forma parte del el área de Ed. Artística y como su propio nombre indica contribuye a desarrollar esta competencia.

También, la elaboración del juego de la oca favorece la actitud creadora y artística de los niños ya que ellos mismos elaborarán el tablero del juego de la oca.

CONTENIDOS**CONOCIMIENTO DEL MEDIO**

- Lectura y repaso de los temas dados durante el curso.
- Realización de preguntas relacionadas con esos temas para su posterior utilización durante el juego.
- Trabajo de investigación de la historia del juego de la oca.
- Interacción con el medio ambiente ya que el juego se realizará en el patio del colegio.

EDUCACIÓN FÍSICA

- En esta área se idearán una serie de actividades deportivas relacionadas con los contenidos vistos durante e curso las cuales se realizarán al caer en algunas de las casillas del juego de la oca y que serán imprescindibles pasar para poder avanzar en el juego.

EDUCACIÓN PLÁSTICA

- Realización de las casillas del juego de la oca. Cada niño elegirá una casilla del juego y la dibujará y coloreará en un folio. Una vez finalizado se pegarán en orden en un papel continuo y por último la forraremos con plástico para mantenerla.

MATEMÁTICAS

- Realización de pequeñas operaciones de cálculo mental durante el juego ya que deberán utilizarlas para avanzar en las casillas.

TEMPORALIZACIÓN

Curso 2011/2012

MES	DÍAS
Junio	Del 4 al 21

RECURSOS Y MATERIALES UTILIZADOS

- Libro conocimiento del medio 3º primaria (Santillana).
- Programación del área de educación física (colegio Nuestra Señora de la Paz).
- Material de educación plástica; papel continuo, pinturas, folios, rotuladores, pegamento (material utilizado para la construcción del tablero del juego de la oca).
- Diverso material deportivo para la realización de las diferentes pruebas deportivas (conos, balones, aros...).
- Página web http://es.wikipedia.org/wiki/Juego_de_la_oca (utilizada para realizar una introducción y explicación sobre reglas e historia del juego de la oca).

CONCLUSIÓN

El juego, en general, es fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, permite que el niño desarrolle la empatía y la tolerancia, también facilita la socialización, ya que fomenta el apoyo mutuo y la relación en términos de igualdad.

Por otra parte, en lo personal, considero que la forma de actividad esencial de los niños consiste en el juego, este desarrolla en buena parte sus facultades. Jugando los niños toman conciencia de lo real, se implican en la acción, elaboran razonamientos y juicios. Es importante que el educador asegure que la actividad del niño sea una de las fuentes principales de su aprendizaje y desarrollo, pues a través de la acción y la experimentación, ellos expresan sus intereses y motivaciones y descubren las propiedades de los objetos, afianzan las relaciones con su entorno social.

De acuerdo a lo anterior, es importante recalcar que el papel del docente, consiste en facilitar la realización de actividades y experiencias que, conectando al máximo con las necesidades, intereses y motivaciones de los niños, les ayuden a aprender y a desarrollarse.

Visto la importancia que tiene el juego en nuestras aulas la valoración final del proyecto "de oca a oca y repaso porque me toca" creo que es muy positiva ya que hemos conseguido crear un ambiente de enseñanza-aprendizaje desde un contexto lúdico y distendido utilizando los contenidos propios de las áreas trabajadas.

Finalmente me gustaría destacar la siguiente reflexión realizada por Jerome Bruner en la que sintetiza de forma muy directa la importancia del juego.

"El juego no es sólo juego infantil. Jugar, para el niño y para el adulto..., es una forma de utilizar la mente e, incluso mejor, una actitud sobre cómo utilizar la mente. Es un marco en el que poner a prueba las cosas, un invernadero en el que poder combinar pensamiento, lenguaje y fantasía".

(Bruner, 1984, p.219)

ANEXO 1

