

**EMPLEO DEL JUEGO**

**COMO RECURSO DIDÁCTICO**

**ÁREA:**

**MATEMÁTICAS**

**CURSO:**

**3º B**

**TUTOR: MIGUEL ANGEL SANCHEZ MAROTO**

# ÍNDICE

- 1. INTRODUCCIÓN. FUNCIONES DEL JUEGO.**
- 2. MARCO LEGISLATIVO. LOMCE.**
- 3. COMPETENCIAS BÁSICAS.**
- 4. INTELIGENCIAS MÚLTIPLES.**
- 5. CURSO Y NÚMERO DE ALUMNOS.**
- 6. EXPLICACIÓN DE LOS JUEGOS.**
- 7. OBJETIVOS.**
- 8. DESARROLLO TEMPORAL.**
- 9. VALORACIÓN Y CONCLUSIONES**
- 10. RECURSOS Y MATERIALES. ANEXOS.**

# **1. INTRODUCCIÓN.**

El juego es una actividad que se practica con la finalidad de diversión y disfrute de las personas, pero que también puede ser utilizado como herramienta educativa.

Es una actividad inherente al ser humano. Todos nosotros hemos aprendido a relacionarnos con nuestro ámbito social, familiar y cultural a través del juego.

## **FUNCIONES DEL JUEGO:**

Es una actividad útil y necesaria para el desarrollo de los niños.

**El juego sobre el cuerpo y los sentidos**

- Descubre nuevas sensaciones.
- Coordina los movimientos de su cuerpo de forma dinámica, global, etc.
- Desarrolla su capacidad sensorial y perceptiva.
- Organiza su estructura corporal.
- Amplia y explora sus capacidades motoras y sensoriales.
- Descubre los cambios materiales que se derivan de la exploración.

**El juego y las capacidades de pensamiento y creatividad**

- Estimula la capacidad para razonar, estimular el pensamiento reflexivo y el representativo.
- Crea fuentes de desarrollo potencial, es decir, aquello que puede llegar a ser.
- Amplia la memoria y la atención.
- Fomenta el descentramiento del pensamiento.
- Desarrolla la imaginación, la creatividad y la distinción entre fantasía-realidad.
- Potencia el desarrollo del lenguaje y del pensamiento abstracto.

**El juego sobre la comunicación y la socialización**

- Acerca al conocimiento del mundo real y prepara al niño para la vida adulta.
- Favorece la comunicación e interacción con los iguales.
- Fomenta y promueve el desarrollo moral en los niños.
- Potencia la adaptación social y la cooperación.

- Aprende a seguir unas normas impuestas.
- Facilita el autocontrol.
- Desarrolla la responsabilidad y la democracia.
- Potencia la cooperación y la participación.
- Mejora la cohesión social del grupo.
- Mejora el autoconcepto y el concepto del grupo.
- Promueve la comunicación positiva y disminuir la negativa.
- Incrementa las conductas asertivas con sus iguales.

### El juego como instrumento de expresión y control emocional

- Proporciona diversión, entretenimiento, alegría y placer.
- Expresa libremente y descarga tensiones.
- Desarrolla y aumenta la autoestima y el autoconcepto.
- Vive sus propias experiencias acomodándolas a sus necesidades.
- Desarrolla la personalidad.

## 2. MARCO LEGISLATIVO.

La ley educativa en vigor, recientemente aprobada y publicada en el BOE, es la LOMCE, Ley Orgánica 8/2013 de 9 de Diciembre para la mejora de la calidad educativa; publicada en el BOE el 10 de Diciembre del 2013.

Esta ley en su preámbulo establece que:

“Todos los estudiantes poseen talento, pero la naturaleza de este talento difiere entre ellos. En consecuencia, *el sistema educativo debe contar con los mecanismos, herramientas y estrategias necesarias para reconocerlo y potenciarlo.* El reconocimiento de esta diversidad entre alumno o alumna en sus habilidades y expectativas es el primer paso hacia el desarrollo de una estructura educativa que contemple diferentes trayectorias. La lógica de esta reforma se basa en la evolución hacia un sistema capaz de encauzar a los estudiantes hacia las trayectorias más adecuadas a sus capacidades, de forma que puedan hacer realidad sus aspiraciones y se conviertan en rutas que faciliten la empleabilidad y estimulen el espíritu emprendedor a través de la posibilidad, para el alumnado y sus padres, madres o tutores legales”

### **3. COMPETENCIAS CURRICULARES.**

La incorporación de competencias básicas al currículo permite poner el acento en aquellos aprendizajes que se consideran imprescindibles, desde un planteamiento integrador y orientado a la aplicación de los saberes adquiridos. De ahí su carácter básico.

Son aquellas competencias que debe haber desarrollado un joven o una joven al finalizar la enseñanza obligatoria para poder lograr su realización personal, ejercer la ciudadanía activa, incorporarse a la vida adulta de manera satisfactoria y ser capaz de desarrollar un aprendizaje permanente a lo largo de la vida.

La inclusión de las competencias básicas en el currículo tiene varias finalidades. En primer lugar, integrar los diferentes aprendizajes, tanto los formales, incorporados a las diferentes áreas o materias, como los informales y no formales. En segundo lugar, permitir a los estudiantes integrar sus aprendizajes, ponerlos en relación con distintos tipos de contenidos y utilizarlos de manera efectiva cuando les resulten necesarios en diferentes situaciones y contextos. Y, por último, orientar la enseñanza, al permitir identificar los contenidos y los criterios de evaluación que tienen carácter imprescindible y, en general, inspirar las distintas decisiones relativas al proceso de enseñanza y de aprendizaje.

Éstas son:

1. Competencia en comunicación lingüística
2. Competencia matemática
3. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico
4. Tratamiento de la información y competencia digital
5. Competencia social y ciudadana
6. Competencia cultural y artística
7. Competencia para aprender a aprender
8. Autonomía e iniciativa personal

### **4. INTELIGENCIAS MÚLTIPLES.**

Todos los seres humanos son capaces de conocer el mundo de nueve modos diferentes. Según el análisis de las ocho inteligencias todos somos capaces de conocer el mundo a través del lenguaje, del análisis lógico-matemático, de la representación espacial, del pensamiento

musical, del uso del cuerpo para resolver problemas o hacer cosas, de una comprensión de los demás individuos y de una comprensión de nosotros mismos. Donde los individuos se diferencian es en la intensidad de estas inteligencias y en las formas en que recurre a esas mismas y se les combina para llevar a cabo diferentes labores, para solucionar diversos problemas y progresar en distintos ámbitos.

Lógicamente cada inteligencia está compuesta por determinados subconjuntos lo cual explica la inabarcable biodiversidad incluso en este tema. La educación actual, por tanto, no es que se centre realmente en las dos primeras inteligencias, sino que se centran en determinados subconjuntos de dichas inteligencias.

Las personas aprenden, representan y utilizan el saber de muchos y diferentes modos. Estas diferencias desafían al sistema educativo que supone que todo el mundo puede aprender las mismas materias del mismo modo y que basta con una medida uniforme y universal para poner a prueba el aprendizaje de los alumnos. Esto conlleva a crear supuestas jerarquías, cuando en realidad todos los seres humanos son igual de inteligentes, solo que cada persona tiene un tipo de combinación de las ocho inteligencias distinto.

Son:

1. Inteligencia lingüístico-verbal.
2. Inteligencia lógico-matemática.
3. Inteligencia espacial.
4. Inteligencia musical.
5. Inteligencia corporal cinestésica.
6. Inteligencia intrapersonal.
7. Inteligencia interpersonal.
8. Inteligencia naturalista.

## **5. CURSO Y NÚMERO DE ALUMNOS.**

La experiencia está dirigida a alumnos de 3º curso de primaria, con un total de 21 alumnos, pudiendo a veces reducir el número de alumnos dependiendo de la actividad y del tiempo a emplear, en grupos reducidos la actividad resulta más provechosa, intensa, activa y controlable, para un adecuado proceso y resultados óptimos.

## **6. EXPLICACIÓN DE LOS JUEGOS.**

En el área de Matemáticas, este curso he empleado varios juegos, correspondiendo a varios temas impartidos:

### **- “BINGO DE LAS TABLAS DE MULTIPLICAR”**

Este juego consiste en el típico juego del bingo, pero los cartones son números de productos de las tablas de multiplicar y las “bolas” que van saliendo son los factores de las distintas tablas. Es decir, cada bola, que son trozos de papel plastificado con todos los factores de las tablas desde la del 2 hasta la del 9, por ejemplo  $7 \times 3$ ,  $4 \times 8$ ,  $8 \times 3$ ,  $9 \times 5$ ... y los alumnos tienen cartones con el resultado de esas multiplicaciones y con monedas van tapando los productos que vayan saliendo, por ejemplo 21, 32, 24, 45... respectivamente.

Realmente son tres juegos de bingo, con tres tipos de cartones diferentes:

Un juego con cartones de 6 números cada uno con los productos de las tablas del 2, del 3, del 4 y del 5.

Un juego con cartones de 6 números cada uno con los productos de las tablas del 6, tabla del 7, tabla del 8 y tabla del 9.

Un juego con cartones de 12 números cada uno con los productos de todas las tablas.

### **- “BINGO DE CALCULO MENTAL”**

Consiste en el mismo diseño y la misma dinámica que el juego anterior pero las “bolas”, son operaciones sencillas de cálculo mental, que se han ido repasando durante el curso, por ejemplo:

$47+9$   $78-9$   $132+11$   $843-11$   $645+101$   $836-101$   $853+200$   $346+300$   
 $967-400$  el doble de 32 la mitad de 86... y los cartones son números con los resultados de estas operaciones.

En este caso es sólo un único juego con cartones de 12 números.

- “DOMINÓ DE LAS HORAS”

Este juego es el típico dominó, hecho con cartulina plastificada en la que las fichas dividida en dos partes, por un lado son relojes digitales y analógicos y por otro la hora en texto escrito y deben ir enlazando hasta que un jugador se quede sin fichas.

El juego contiene 24 fichas, con el fin de que puedan jugar 3 jugadores (8 fichas cada uno), 4 jugadores (6 fichas cada uno), 6 jugadores (4 fichas cada uno) o incluso 8 jugadores con 3 fichas cada uno; de manera que así en las sesiones de juego no se quede ningún niño sin jugar, pudiendo ser fácil adaptarse al número de niños que cada día haya en el aula.

- “DOMINÓ DEL TIEMPO”

Este juego, contiene también 24 fichas de dominó en cartulina plastificada dividida en dos partes, por un lado son periodos de tiempo y por otro su equivalencia, por ejemplo 1 minuto enlaza con 60 segundos, 1 hora enlaza con 60 minutos, 1 día enlaza con 24 horas, 1 semana enlaza con 7 días, 1 mes enlaza con 30-31 días, 1 trimestre enlaza con 3 meses, 1 semestre enlaza con 6 meses, 1 año enlaza con 12 meses, 1 siglo con 100 años, 1 año bisiesto con 366 días, enero con 31 días, febrero con 28 días, abril con 30 días, 1 año con 52 semanas...etc.

- “DOMINÓ DE LOS CUERPOS GEOMÉTRICOS-FIGURAS PLANAS”

Este juego, igual que los anteriores, con 24 fichas de cartulina plastificada dividida en dos partes, una de ellas con dibujos de los distintos tipos de ángulos (agudo, recto y obtuso), distintos tipos de triángulos según sus lados (equilátero, escaleno e isósceles), triángulos según sus ángulos (rectángulo, acutángulo y obtusángulo), los distintos paralelogramos (rombo, romboide, trapecio, rectángulo...), rectas paralelas, perpendiculares, secantes, los poliedros regulares, prismas, pirámides y cuerpos redondos, círculo, circunferencia...

- “DOMINÓ DE UNIDADES DE MEDIDA, CAPACIDAD Y PESO”

En construcción...



## **7. OBJETIVOS:**

El juego es una herramienta de aprendizaje altamente motivadora. La dinámica de las clases, las explicaciones y las fichas de actividades pueden resultar monótonas, incluso aburridas para algunos alumnos. Para memorizar y entender la gran cantidad de conceptos nuevos que se dan en el área de matemáticas es necesario trabajarlos mucho con ejercicios y problemas, explicarlos con ejemplos prácticos y reales, asociarlos a la vida real, pero estos juegos cumplen un objetivo común principal: ***recordar, reforzar y afianzar todos los conceptos explicados.*** La naturaleza competitiva de los alumnos, bien dirigida y controlada, favorece la motivación por los juegos, todos quieren ganar.

Pero además, se consiguen otros fines:

- Fomentar el compañerismo y respeto a los demás.
- Establecer y respetar las normas, turnos, esperas...
- Mejorar las relaciones entre compañeros.
- 

## **8. DESARROLLO TEMPORAL:**

Las sesiones de juego normalmente son una vez cada mes, aprovechando sesiones de ajuste de programación temporal, sesiones de desdoble, recreos en los días de lluvia, sesiones previas a los días de vacaciones, etc.

## **9. VALORACIÓN Y CONCLUSIONES:**

Como profesor de educación física, que he sido durante 12 años, he comprobado que se aprende mucho más y más a gusto cuando son actividades lúdicas, a través del juego, con juegos cooperativos, en grupos pequeños o gran grupo, y en estos tres años de experiencia como tutor de primaria he comprobado que los juegos de aula, son igualmente motivadores, enriquecedores y formativos, afianzando mucho mejor los conceptos gracias a la memoria visual y la motivación.

# 10. RECURSOS MATERIALES. ANEXOS.



**BINGO TABLAS 2, 3, 4 Y 5**



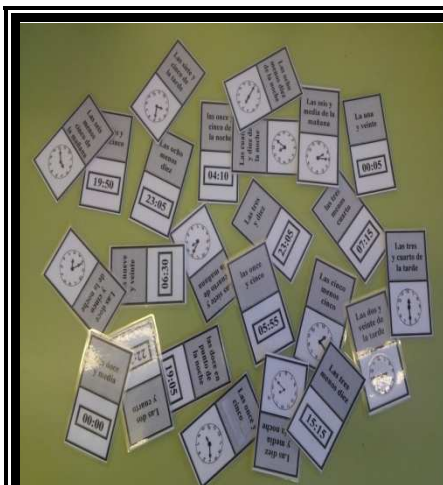
**BINGO TABLAS 6, 7, 8 Y 9**



**BINGO CALCULO MENTAL**



**BINGO TABLAS (TODAS)**



**DOMINÓ HORAS**



**DOMINÓ TIEMPO**



**DOMINÓ FIG. PLANAS**