





LAS MARILETRAS Y SU LIBROJUEGO

EL JUEGO EN LA ESCUELA

La experiencia de juego aplicada al aula de Infantil





ÍNDICE

Presentación. ¿Quiénes somos?	Pág.3
a. Área del currículo en las que se ha desarrollado	
la experiencia.	Pág. 4
b. Curso y número de alumnos participantes	Pág. 5
c. Objetivos y competencias trabajadas.	Pág. 6
d. Recursos y materiales utilizados	Pág. 7
e. Desarrollo temporal	Pág.8
f. Valoración de la experiencia, resultados y	
conclusiones. Visto bueno de la directora	Pág.10
•	



PRESENTACIÓN

¿Quiénes SOMOS?

El CEIP Pablo Gil Castillo está situado en la pedanía murciana de Sangonera la Seca. El centro se encuentra en un enclave semirrural, atendiendo a población distante que vive en casas entre la huerta.

La plantilla está compuesta por un total de 17 maestros. Contamos con 3 unidades de educación infantil y 6 unidades de educación primaria para atender a un centenar de alumnos.





a. Área del currículo en la que se ha desarrollado la experiencia.

La experiencia se ha desarrollado principalmente en el Área de Los Lenguajes, en sus bloques verbal, escrito, plástico y artístico.

Usando como base de todo el abecedario, el proyecto-trabajo de dos años de duración ha consistido en la realización, por parte de todos los alumnos de una promoción de Educación Infantil, de un



libro de tamaño de página A3 cien por cien artesanal, donde quedado recogida, con creatividad e imaginación desbordantes, la forma lúdica de ver las letras en el mundo que rodea a estos niños. Junto a la construcción paulatina del libro, y como complemento al

mismo, los alumnos han ido confeccionando un juego de marionetas con las letras del abecedario.

Se ha hecho especial hincapié en que sea un proyecto compartido

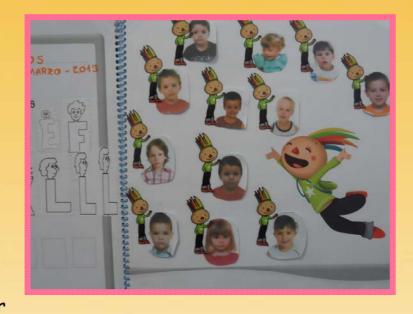
por todos, incluyendo a las familias de los alumnos en su confección. También se ha insistido en el enfoque de lúdico su creación. "vendiéndolo" más como un gue juego como unos "deberes para casa".



b. Curso y número de alumnos participantes

Empezamos el proyecto en el curso escolar 2012/2013. En ese momento la clase estaba formada por 3 niñas y 9 niños matriculados en el segundo nivel del segundo ciclo de educación infantil (4 años).

Actualmente, en este curso 2013/2014, hay 2 niñas y 8 niños matriculados en el tercer



nivel del segundo ciclo de educación infantil (5 años), y están a punto de finalizar el proyecto-trabajo.









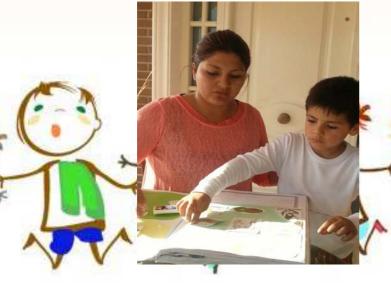
c. Objetivos y competencias trabajadas.

- Ampliar vocabulario, conocer nuevas palabras, oficios...
- Desarrollar la creatividad y la imaginación
- Aprender el abecedario
- Aprender y jugar a nuevos juegos
- Conocer nuevas expresiones plásticas
- Construir y jugar con títeres, conocer el arte e historia de las marionetas.
- Disfrutar con la adquisición de relatos y poesías de la tradición popular
- Convertir un aprendizaje en un juego junto a la colaboración familiar









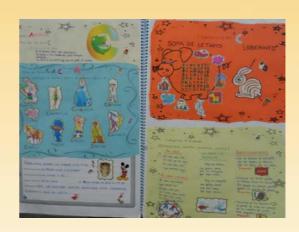




d. Recursos y materiales utilizados

El Librojuego Viajero y sus Mariletras están elaborados con una amplia y enriquecedora variedad de materiales, especialmente llamativos para los niños y niñas, como por ejemplo: pegatinas de personajes de cuentos, de dibujos animados, telas, pasta alimenticia (macarrones), velcro, ojos móviles, goma eva, lana, cinta de terciopelo, algodón, lazo, fieltro, hilo de pesca, encuadernadores (para articular las marionetas)...







e. Desarrollo temporal

Cada viernes a un niño o niña de clase se le adjudica una letra y se lleva a casa "El Librojuego Viajero" para ir completándolo con las aportaciones y ayuda de familiares. También se lleva la imagen de la letra en una cuartilla tamaño folio que servirá como base de la marioneta. Durante el fin de semana se rellenan dos páginas del libro, tal como se describe a continuación:

El primer apartado: "Cómo es la letra". Aquí la creatividad e imaginación desbordadas de los niños y niñas definen cómo es la letra que les ha tocado.

El segundo apartado: "Cosas que tienen la Animales, letra": personajes de cuentos, nombres de personas, oficios, etc, que contribuyen a enriquecer el vocabulario del alumno.

El tercer apartado: "Jugamos con la letra donde representan juegos tales como el «chinchón», las «chapas», los «chinos», juegos que comienzan por la letra en cuestión y que ponen después en práctica en momentos de clase o de patio; se aprenden así nuevos juegos y sus reglamentos o normas

El cuarto apartado:

"Trabajamos el lenguaje": Con adivinanzas, cuentos, canciones, poesías...

Esto se completa con la realización de la MARILETRA, que han personificado y decorado con variadísimos materiales. Y una vez más dando libre albedrío a su imaginación, facultad a potenciar de manera fundamental en estas edades. Las letras se han convertido en marionetas F de futbolistas, D de dálmatas, M de marioneta, P de payaso ...





f. Valoración de la experiencia, resultados y conclusiones.

Además de cumplir satisfactoriamente con los objetivos propuestos, los niños han disfrutado con la adquisición de nuevas destrezas y habilidades plásticas, con el acercamiento al placer de la lectura a través de la búsqueda de cuentos, relatos, leyendas, poesías, rimas o adivinanzas, con el descubrimiento de nuevos juegos, y en general han quedado muy satisfechos con el proceso de participación creativa.

Ha sido una experiencia muy enriquecedora para los alumnos, y muy gratificante para mí como tutora por ver cómo los niños llegaban un lunes a clase con toda la ilusión para mostrar su trabajo del fin de semana. También ha sido muy divertido ver al siguiente alumno de la lista pedir sugerencias para ir preparando nuevas palabras con la letra que le tocaba.

Y sobre todo es de agradecer cómo las familias se han implicado y colaborado en este proyecto, el cual está expuesto en el Rincón de la Biblioteca de clase para su continuo juego, uso y disfrute.

Quisiera agradeceros también a la Fundación Crecer Jugando la oportunidad que me brindáis de hacer público y dar a conocer el trabajo de una pequeñita aula que de esta forma se abre un gran camino al mundo.

Noelia Montiel Villa, Tutora de los alumnos y alumnas de 5 años.

