



EL JUEGO EN LA ESCUELA

LA EXPERIENCIA DE JUEGO APLICADA AL AULA

JUSTIFICACIÓN DE LA EXPERIENCIA

El juego es una actividad facilitadora del aprendizaje que favorece la relación social.

¿Por qué juegos en clase?

- Favorecen el desarrollo de la comunicación verbal y no verbal
- Son un buen facilitador de aprendizajes. Consiguen la aplicación de la lógica con mayor rapidez.
- Desarrollan capacidades y aumentan habilidades: creatividad, coordinación, pericia, motricidad y lateralidad gracias a que obligan al cerebro a trabajar con ambos hemisferios.
- Fomentan la sociabilidad y con ella la interacción y la cooperación entre iguales. Permiten la asimilación de reglas de conducta y suponen un aprendizaje en la resolución de conflictos y de desarrollo de la empatía.
- Desarrollan la imaginación.
- Fomentan el desarrollo de la conciencia personal. Mejoran la autoestima, gracias a la superación del reto.
- Desarrollan conceptos o estructuras conceptuales. Mejoran la capacidad de observación y la comparación, así como la memoria visual.
- Desarrollan habilidades de percepción y razonamiento.

- Favorecen la superación de desafíos, ayudan a la elaboración de una estrategia y, por tanto, benefician la disposición a ser resolutivos.
- Aumentan la tolerancia ante las dificultades.

1. ÁREAS DEL CURRÍCULO Y UNIDADES DIDÁCTICAS EN LAS QUE SE HA DESARROLLADO LA EXPERIENCIA.

Las áreas en las que se ha desarrollado el proyecto han sido las de Valores Sociales y Cívicos, Matemáticas y Lengua. Se ha aprovechado el desdoble en Inglés y Música para poder realizar mejor el seguimiento de la actividad.

Para ello se ha contado con la colaboración de un familiar cada semana, de manera que se podían organizar 2 grupos de 5 alumnos para cada juego.

La experiencia se realiza a lo largo de todo el curso, por lo que los juegos van variando para reforzar los diferentes contenidos de la programación.

2. CURSO Y NÚMERO DE ALUMNOS PARTICIPANTES

La experiencia se realiza con 20 alumnos y alumnas de 2º de Primaria. El alumnado ya estuvo el curso pasado en la misma aula y disponía en el rincón de juegos de muchos de los recursos que este año ha podido disfrutar de manera más reglada. Quiero destacar que, prácticamente, han utilizado los dos cursos el mismo material y es su progreso de madurez lo que ha dado lugar a establecer nuevas reglas de juego o nuevas propuestas en la utilización de algunos juegos y juguetes.

3. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS TRABAJADAS

OBJETIVOS:

1. Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía.

2. Desarrollar hábitos de trabajo en equipo y actitudes de confianza en sí mismo e iniciativa personal.
3. Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos.
4. Respetar las diferencias entre las personas.
5. Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua.
6. Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.
7. Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás

COMPETENCIAS TRABAJADAS:

1. Comunicación lingüística.
2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
3. Competencia digital.
4. Aprender a aprender.
5. Competencias sociales y cívicas.
6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
7. Conciencia y expresiones culturales.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE:

Valores sociales y cívicos:

- Trabaja en equipo, valorando el esfuerzo individual y colectivo para la consecución de objetivos comunes.
- Sabe hacer frente a la incertidumbre o al fracaso adoptando posturas constructivas.
- Propone alternativas a la resolución de los problemas del grupo.
- Interacciona con empatía.
- Contribuye a la cohesión y al buen clima del grupo al que pertenece.

- Valora las cualidades de otras personas.
- Participa activamente en las dinámicas de grupo con actitud cooperativa.
- Resuelve los conflictos de modo constructivo.

Matemáticas:

- Utiliza estrategias heurísticas que le ayudan a resolver un problema.
- Identifica y escribe regularidades y patrones en contextos numéricos, geométricos y funcionales.
- Realiza estimaciones sobre los resultados esperados y contrasta su validez.
- Aplica el proceso seguido en la resolución de un problema a nuevas situaciones similares que se le planteen.
- Elabora y usa estrategias de cálculo mental para resolver situaciones de la vida cotidiana.
- Realiza e interpreta croquis de itinerarios sencillos elaborados por él mismo.

Lengua castellana y literatura:

- Aplica las normas de la comunicación social: espera el turno, escucha atento y participa con respeto.
- Reconoce la información importante en un texto oral sencillo: el tema y las ideas principales.
- Lee de forma silenciosa textos simples: instrucciones.
- Distingue y utiliza adecuadamente los siguientes conceptos: palabra, sílaba, fonema; singular y plural; femenino y masculino.

4. RECURSOS Y MATERIALES UTILIZADOS

- 1.- Juegos de mesa generales
- 2.- Juego simbólico/Juego dramático
- 3.- Juegos de patio

4.- Juegos de lenguaje

5.- Aplicación de estos juegos en el ordenador

JUEGOS DE MESA:

Estos juegos se realizan los **miércoles** aprovechando el desdoble de la clase de música. Los alumnos hacen una ficha con las normas del juego. La duración de la actividad es de media hora y juegan en grupos de 5 acompañados de un adulto que dirigirá el juego. Para esta actividad se cuenta con la **colaboración de las familias**. El otro grupo de 5 alumnos realiza mientras tanto los juegos que hemos incorporado en la página web de la clase:

<http://complementosdeclase.jimdo.com/>

JUEGOS UTILIZADOS:

- Dominós
- Damas
- Tangram
- Puzzles
- Producto Cartesiano
- Parchís, Oca, Escalera
- Cartas: Cinquillo, Burro, Gato negro, Familias.
- Lotería
- Coloca cuatro
- Palillos
- Laberintos
- Geplano
- Dados
- Ceros
- Barcos
- Tres en raya
- Iniciación al ajedrez

JUEGO SIMBÓLICO/ JUEGO DRAMÁTICO:

Esta actividad no tiene un horario fijo. Es un recurso para momentos de descanso en días en que la climatología impide hacer recreo en el patio o para momentos distendidos tras unas actividades que han implicado mucha concentración.

Los recursos son variados y muchos son restos de juegos que los niños van aportando a lo largo de los cursos. Para niños de 7 años todos estos elementos les sugieren escenarios que crear con los que luego interactúan. Normalmente juegan en grupos de 4.

RECURSOS QUE UTILIZAMOS:

- Juegos de construcción variados (Tenemos 8 clases diferentes)
- Maleta Casita
- Playmobil: Zoo, Granja, Colegio, Casa
- Caja de Superhéroes
- Caja de coches
- Muñecos de goma personajes de series.
- Peluches
- Muñecos de guiñol (de mano y de dedo)
- Plastilina y herramientas
- Rincón de materiales variados: papel para reciclar, tijeras, pajitas, palillos , lanas, cello...

JUEGOS DE "PATIO" :

Se realizan en función del tiempo meteorológico y durante media hora a la semana.

- - Carrera de parejas
- - Chapas
- - San Juan del dedo
- - Las sillas
- - Tejo

- - Anillas
- - 123 carabí caraba
- - Declaro la guerra a...

JUEGOS DE LENGUAJE:

Se realizan los martes aprovechando el desdoble de Música. Estos se hacen en grupo de 10 alumnos durante media hora de la sesión.

Juegos de lenguaje de mesa:

- Pasapalabra elaborado en el aula.
- Trivial elaborado en el aula.
- ¿Quién es quién?
- Scrabble
- Lápiz quieto
- Que gire la botella ¿verdad o reto?

JUEGOS EN EL ORDENADOR:

En la página de clase, cada mes, se van incorporando juegos que tienen relación con los contenidos del curso y con el desarrollo de habilidades. Estos juegos sirven de repaso para hacer en casa con el fin de que las familias conozcan estas actividades-juegos de ordenador educativos.

5. DESARROLLO TEMPORAL

Los juegos se iniciaron el curso pasado en 1º con la colaboración de madres, con las que hacíamos una rueda de juegos, de manera que los alumnos iban pasando por todos para ir aprendiendo.

Cuando estaban en 1º, el juego simbólico sirvió para hacer la transición de Educación Infantil a Primaria. A través del juego, fueron incorporándose con confianza a las actividades del nuevo curso.

También en 1º se realizaron muchos juegos de patio para estimular el espíritu de equipo dentro del grupo clase.

En 2º, la actividad se incorpora al horario desde el inicio del curso. El juego del ajedrez se intensificará en el tercer trimestre.

6. VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA, RESULTADOS Y CONCLUSIONES

La valoración de la experiencia es global e incide dentro del desarrollo del alumnado en su aspecto general. Ha sido una herramienta muy importante en la educación y aprendizaje de los niños en estos dos cursos.

El hecho de implicar a las familias ha hecho que éstas colaborasen aportando ideas y juegos. El haber tenido diferentes “moderadores” ha hecho que los alumnos/as se relacionasen con diversas personas y modos de actuar.

Los niños en sus casas han jugado con sus familias y han aprendido variantes de los juegos.

Los alumnos se han responsabilizado de recoger y mantener ordenados los juegos después de su uso. Han colaborado en decorar las cajas de almacenaje y rotularlas. A ningún juego le falta ninguna pieza.

Tenemos un cesto con una mascota donde se depositan los juguetes que traen de casa. Los niños se los prestan para llevárselos a casa. Un grupo ha inventado un juego de mascotas peluches que se han hecho amigos y se invitan a pasar el fin de semana...

El resultado es positivo necesariamente. El grupo está alcanzando los objetivos generales del curso; el juego ha sido una actividad más, pero sin duda ha sido estimulante, y no tengo ninguna duda de que el tiempo empleado ha sido tan fructífero como el de las otras actividades programadas, con la diferencia de que la palabra “juego” es un fuerte estímulo emocional para aprender.

CONCLUSIONES

Si el juego es una de las actividades más importantes que desarrollamos los seres humanos, no podemos vivir en el aula de espaldas a ello. Creo que debe estar presente siempre, porque tiene una profunda relación con el desarrollo no sólo de aptitudes y capacidades intelectuales, si no también con un desarrollo emocional más equilibrado y feliz. Además, el juego también nos permite aprender la importancia de la convivencia y tener en cuenta las decisiones o intereses de los demás.



Experiencia realizada por los alumnas y alumnos de 2º curso del Colegio Menéndez Pelayo de Santander con su tutora Pilar Gutiérrez Ocerin.
Cursos 2013/2015

7. VISTO BUENO DEL DIRECTOR DEL CENTRO

Juan Manuel Terán Santos,
Santander 15 de abril de 2015

