

Sumergidos
En el
Juego

MARGARITA BROTO LÓPEZ

SARA SALVADOR HUERTA

2014-2015

Durante el presente curso 2014-2015 hemos tratado de alcanzar la mayoría de los objetivos propuestos para el 3er curso del 2º ciclo de educación infantil a través del juego. Desde nuestro punto de vista el juego es una parte esencial del desarrollo del niño; a través de él los niños comprenden cómo es el mundo y se integran y relacionan con él.

Desde el equipo pedagógico del nivel pensamos que el juego es la mejor vía para acceder a los aprendizajes. Por ese motivo este recurso ha sido empleado en **todas las ÁREAS DEL CURRÍCULO**. Más adelante detallaremos como se ha utilizado.

La experiencia se ha llevado a cabo en **3º DE EDUCACIÓN INFANTIL**. Han participado **50 niños**.

Los **OBJETIVOS** que principalmente han sido **TRABAJADOS** son los siguientes:

CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL.

- Identificar y localizar las partes básicas de su esquema corporal y las de los demás.
- Conocer sus dificultades y saber pedir ayuda cuando lo necesita y ofrecerla.
- Discriminar los cinco sentidos y saber su función.
- Participar en juegos reglados, aceptando unas normas básicas de convivencia en el juego.
- Desarrollar habilidades motrices gruesas.
- Desarrollar habilidades motrices finas.
- Recoger los materiales y juguetes del aula.
- Respetar las normas de convivencia básicas del aula.

CONOCIMIENTO DEL ENTORNO.

- Clasificar y relacionar objetos según sus atribuciones.
- Reconocer visualmente las cantidades.
- Asociar los números a la noción de cantidad.
- Realizar operaciones de cálculo mental

- Resolver operaciones lógico-matemáticas de suma y resta
- Resolver problemas asociados a la vida cotidiana

LOS LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN

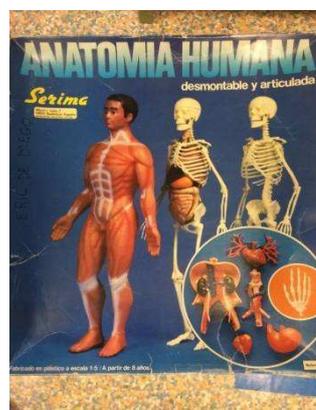
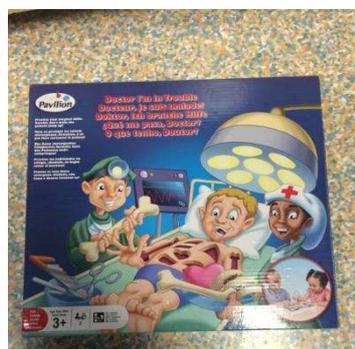
- Mostrar interés y progresar en actividades de lectoescritura.
- Comunicarse oralmente con claridad y corrección
- Conocer y utilizar un vocabulario adecuado a su edad.
- Participar en conversaciones de grupo
- Valorar la importancia del trabajo en equipo.
- Participar en la preparación de actividades de dramatización.

RECURSOS Y MATERIALES UTILIZADOS

Se han llevado a cabo varios proyectos de trabajo a lo largo del curso que integraban de forma globalizada varias áreas y competencias básicas.

EL CUERPO HUMANO partiendo de este tema hemos jugado a:

- ✓ Sudokus del cuerpo humano
- ✓ Juego simbólico "los médicos" usando vendas, tiritas, jeringuillas, collarines...
- ✓ Muñecos desmontables del cuerpo humano
- ✓ Construimos caras a través de imanes
- ✓ Operación



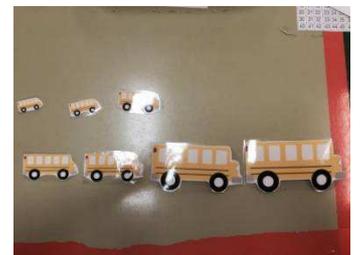


LOS MEDIOS DE TRANSPORTE. Los juegos que hemos preparado han sido los siguientes

- ✓ Ordenar vagones de tren de forma ascendente y descendente con números del 1 al 10



- ✓ Ordenar por tamaños distintos autobuses y completar con el cardinal que le corresponde mediante pinzas de tender.



- ✓ Conteo y asociación de de de



número cantidad distintos medios transporte.

- ✓ Poner carga a un camión con piezas de lego
- ✓ Aparcar coches asociando mayúscula y minúscula



- ✓ Construimos carreteras para hacer circuitos y caminos.



- ✓ Lectura de dramatización de aeropuerto.

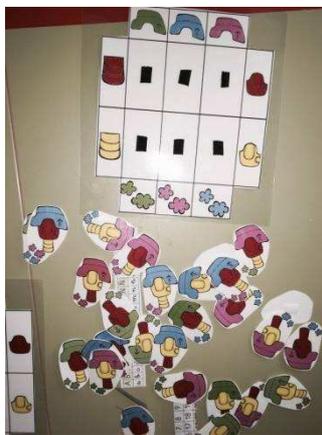


billetes de avión y lo que pasa en un

- ✓ **Lectura de matrículas.** A través de imágenes de matrículas reales, los niños, por equipos, tenían que construir una torre con tantas piezas como cada uno de los números de la matrícula y ordenar estos de mayor a menor y viceversa
- ✓ **Libro: el barco.** Tenían que unir la imagen con el nombre y la utilidad de cada una de las partes de los barcos.



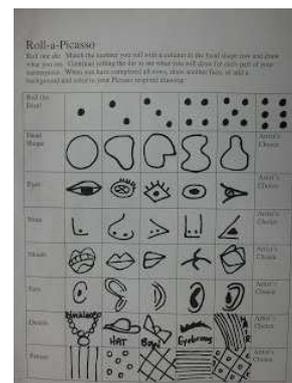
- ✓ Diversos juegos



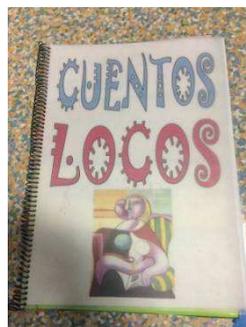
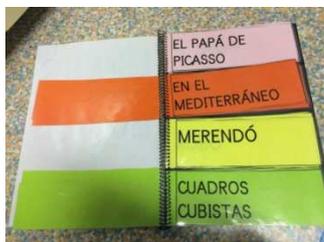
lógicos

PABLO PICASSO Y HENRI MATISSE estos artistas nos han dado ideas para jugar a

- ✓ **Juegos de memoria con los cuadros de los autores.** Poníamos 6 cuadros, un niño se marchaba y escondíamos uno. Tenía que decirnos cual era y tratar de buscarlo en la clase con la ayuda de los compañeros que decían frío o calor. Otra variante era cambiar los cuadros de posición y ellos tenían que descubrir donde estaba anteriormente.
- ✓ **Juego con dados** para crear cuadros característicos de estos autores. Dependiendo del número que sacaban en el dado tenían que hacer uno u otro dibujo. Al final creaban un cuadro de Picasso.



- ✓ Cuentos locos



Asimismo utilizamos diversos juegos dirigidos al desarrollo de **competencias concretas**

COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA

- ✓ **Números para saltar.** En un principio los utilizábamos para separar las sílabas de las



palabras. (algunos niños consiguieron ser autónomos en la escritura utilizando este juego) Posteriormente se ha usado para separar las palabras de las frases.

- ✓ **Cambiar las vocales a las palabras de una frase.** El encargado decía una frase, saltaba en los números anteriores para ver cuantas palabras tenía y luego llamaba a 5 compañeros para que reprodujesen su frase con la condición de utilizar solo una vocal.
- ✓ **Pasar el río** de cocodrilos diciendo palabras de la misma familia. Convertíamos los círculos en un río de cocodrilos y para poder pasarlo tenían que saltar y en cada piedra decir una palabra relacionada con un tema: deporte, oficios, palabras que empiecen por...
- ✓ **Duelo de palabras.** Utilizábamos tarjetas de cartulina en las que teníamos escritas diversas palabras. Los niños salían por parejas y se colocaban espalda con espalda. El juego consistían en contar tres pasos a la vez y darse la vuelta enseñando la tarjeta al oponente. El primero que leía la palabra de su oponente ganaba el duelo.
- ✓ Unir palabras al dibujo que corresponda



- ✓ Oca de letras.



- ✓ Lectura de órdenes.



- ✓ Formar palabras utilizando letras o sílabas



- ✓ **Pescar.** Este juego también ha ido evolucionando a lo largo del curso. En un principio los dos jugadores "pescaban" una letra. La letra que primero se coge es con la que se juega. Tienen que ir diciendo palabras que comiencen con esa letra por turnos hasta que a uno no se le ocurran más. Gana el que se queda con más letras. A evolución de ese juego durante el tercer trimestre ha sido. El que primero pesca una letra debe decir dos palabras con esa letra. Su contrincante para poder conseguir la letra y el punto debe hacer una frase con esas dos palabras. Podemos incluso poner condiciones. Una frase de 6 palabras, de más de 4...



- ✓ **Carrera de letras.** Cada niño escogía su minúscula. El dado se va tirando por turnos y la letra que sale es la que avanza en la carrera. Ganaba el niño cuya letra llegaba primero.



- ✓ Dado de letras



- ✓ Tableros de tapones. Con unos jugaban a escribir y con los otros debían asociar la mayúscula a la minúscula.



✓ Adivinanzas haciendo



preguntas

COMPETENCIA MATEMÁTICA

✓ Máquina de sumar y



restar

✓ **Balanza.** Con ella comparamos, sumamos, restamos y, en definitiva, experimentamos.



✓ Completar números con

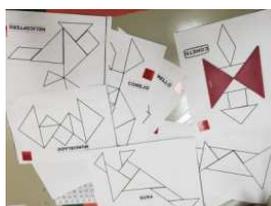
| | | | |
|----|----|----|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| 5 | 6 | 7 | |
| 8 | 10 | 12 | |
| 13 | 15 | | |
| 17 | 18 | 20 | |

plastilina

✓ **Copiar figuras** usando palos de colores. Otra variante era crear ellos su composición y dibujarla posteriormente en papel.

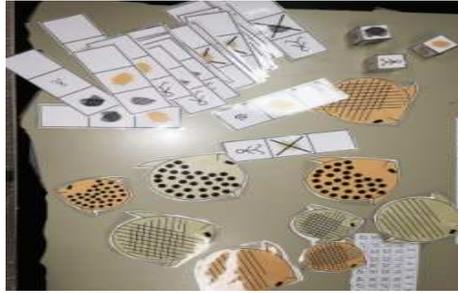


✓ **Tangram por equipos.** El juego ha ido evolucionando a lo largo del curso. Durante el primer trimestre creamos las figuras listas para poner las piezas necesarias encima. Durante el segundo trimestre ponían el dibujo en la parte superior de la debajo. Cuando de jugar pasaron a sin líneas de



mesa y construían dominaban esta forma tener las figuras separación.

✓ Peces



lógicos

✓ **Rotuladores.** En la

primera variante repartimos rotuladores a los dos niños que juegan. Los esconden detrás de ellos y a la de tres sacan los que quieran. Obtiene el punto el que dice primero cuántos rotuladores han sacado entre los dos. También jugamos repartiendo un número determinado de rotuladores entre los dos jugadores. A la de tres tiran los rotuladores a una bandeja y un tercer niño "el basurilla" recoge los que caen fuera y los esconde en la espalda. El primer niño que cuenta lo que hay en la bandeja tiene un punto y el que dice cuántos rotuladores ha recogido el basurilla obtiene otro.

✓ **Series de niños.** Un niño se encarga de sacar cuatro niños a la asamblea pensando en una serie (rubio-moreno, chico-chica, camiseta roja-camiseta blanca...) El resto debe decir quién puede ponerse a continuación y cuál es la serie en la que está pensando.

✓ **Cálculo mental con los círculos del suelo.** Saltando los niños hacen cálculo. Sabemos que cuando sumamos vamos hacia los números grandes y cuando restamos hacia los pequeños.

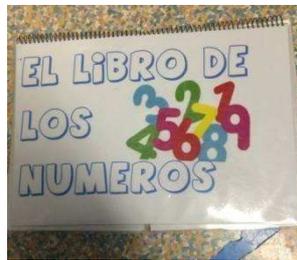
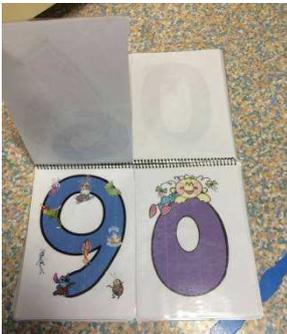


✓ **Matemáticas por equipos.** Repartimos piezas de construcción. Damos una orden al equipo. "Hacemos una torre de 8 piezas y otra que tenga 3 menos" "hacemos 3 torres que juntas sumen 16 piezas"... Tienen un tiempo para pensar y luego pueden empezar a construir todos juntos.

✓ **Camelot JR.** Es un juego editado de lógica.

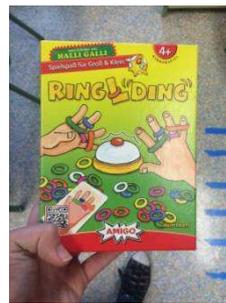


- ✓ **Libro de números.** Ponían el número que les decían o el que querían y los demás tenían que adivinarlo. Otras veces les decimos un número y tienen que construirlo. Es muy útil para niños que invierten el orden de los números al escribirlos.



Otro tipo de juegos han sido utilizados para el desarrollo de la **MOTRICIDAD FINA**, aspecto de gran importancia en la etapa en la que nos encontramos.

- ✓ Ring l Ding



- ✓ Avalancha



- ✓ Tapones de colores para hacer



figuras

✓ Geoplanos para dibujar con

gomas



✓ Hacer pulseras con pajitas

El **DESARROLLO TEMPORAL** de estos juegos ha dependido del momento en que se han desarrollado los proyectos. Muchos de ellos también han sido introducidos en la asamblea o como trabajo previo a la representación gráfica en papel.

VALORAMOS LA EXPERIENCIA como muy positiva. Los niños han estado motivados y aprenden sin esfuerzo, de forma natural. En numerosas ocasiones, cuando pueden jugar libremente escogen los juegos que hemos ido presentando las tutoras. Algunos de ellos han sido elaborados por las tutoras y otros están comercializados. Sin duda seguiremos trabajando en esta línea durante muchos años.