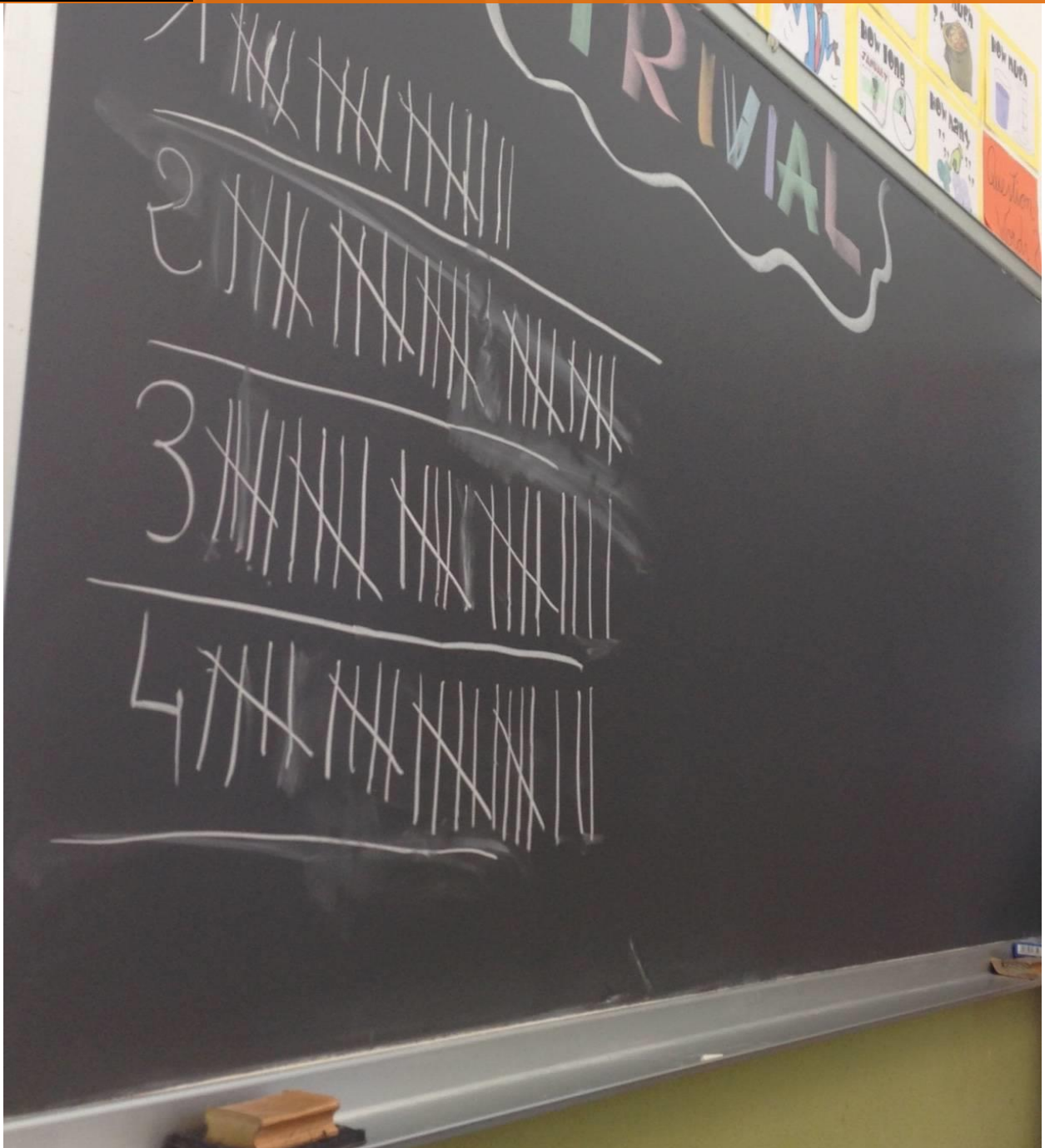


[29 de Abril de 2016]

CONCURSO
EDUCACIÓN
3.0

EL JUEGO EN EL AULA DE 6º DE PRIMARIA



INDEX

1. Justificación del proyecto	Página 3
1.1 Área del currículum y unidad didáctica donde se ha desarrollado la experiencia.	
1.2 Curso y número de alumnos participantes.	
2. La Unidad didáctica: La prehistoria y la historia	Página 4
2.1 Objetivos y competencias trabajadas	
2.2 Metodología	
2.3 Recursos y materiales utilizados	
2.4 Desarrollo temporal	
3. Valoración de la experiencia, resultados y conclusiones.	Página 7
4. Una imagen vale más que mil palabras	Página 8
5. Anexo I	Página 9
6. Anexo II	Página 10

1. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

*“No sabemos cuánto gana-aprende un niño jugando ni tampoco nos debería preocupar ya que simplemente jugando, el niño adquiere conocimientos. Lo importante es fomentar una **experimentación variada y rica** “.* Estas son las palabras de un experto, pensador, psicopedagogo y dibujante italiano defensor de la infancia y de la “ciudad de los niños”, el señor don Francesco Tonucci, con las que me gustaría justificar el proyecto que les voy a presentar a continuación, ya que fueron las que me inspiraron a utilizar el juego en el aula como herramienta de enseñanza-aprendizaje y de maduración.

1.1 Área del currículum y unidad didáctica donde se ha desarrollado la experiencia

El proyecto de juego que he desarrollado está centrado en el área de Ciencias Sociales, más concretamente en las **unidades didácticas** relacionadas con la **Prehistoria y la Historia**. El motivo por el cual elegí estos temas fue personal, ya que cuando me puse a programar los temas que íbamos a trabajar este curso recordé el rechazo y el aburrimiento que me causaban a mí a su edad, y como siempre que puedo intento utilizar la empatía como medio para conseguir un mayor conocimiento de sus intereses, una mayor motivación por parte de mi alumnado y ciertas estrategias que me ayuden a entender su manera de pensar y razonar, decidí incorporar la parte lúdica a estos temas utilizando un juego que nunca ha pasado de moda: **el trivial**.

1.2 Curso y número de alumnos participantes

Como el **Ciclo superior** es la última etapa de la Educación Primaria y pensamos que ha de incorporar ciertas similitudes que faciliten a nuestro alumnado su incorporación a la Educación Secundaria sin cambios significativos, los tutores de 5º y 6º de Educación Primaria nos repartimos las áreas curriculares, por lo tanto es más fácil controlar que los objetivos y los contenidos de cada materia impartidos en todos los cursos sean los mismos.

Concretamente esta experiencia ha sido desarrollada con los dos cursos de **6º de Primaria**, lo que viene a ser un total de 48 alumnos y alumnas de entre 11 y 12 años.

2. UNIDAD DIDÁCTICA: DE LA PREHISTORIA A LA HISTORIA

1.1 Objetivos y competencias trabajadas

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- Conocer y fomentar las diversas fuentes de información que tenemos a nuestro abasto.
- Utilizar el juego como herramienta de aprendizaje
- Identificar cronológicamente las diversas etapas de la Prehistoria y de la Historia
- Definir las características principales de las diversas etapas.
- Comparar la manera de alimentarse, de vestir, de vivir y de relacionarse que tuvieron durante la Prehistoria y la Historia.
- Entender el pensamiento y las acciones llevadas a cabo por las civilizaciones más importantes del mundo.
- Diferenciar los acontecimientos más significativos de cada etapa.
- Conocer los avances más importantes que hubo en cada época de la Prehistoria y de la Historia.
- Utilizar la competencia digital para la búsqueda de información y para la elaboración del proyecto.

COMPETENCIAS BÁSICAS

- Competencia comunicativa, lingüística y audiovisual ✓
- Competencia matemática ✓
- Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico ✓
- Competencia artística y cultural ✓
- Competencia digital ✓
- Competencia social y ciudadana ✓
- Competencia de aprender a aprender ✓
- Competencia de autonomía, iniciativa personal y emprendimiento. ✓

1.2 Metodología

Las sesiones eran muy **activas** ya que consistían en la visualización de un video, el cual mejoraba la comprensión auditiva y la destreza de mi alumnado para coger apuntes. Luego venía una actividad a la que le llamamos "**The brainstorming Time**", en la que les repartía unos post-its donde tenían que escribir algo que les había llamado mucho la atención del video y luego lo enganchaban en un panel blanco para compartirlo con el grupo, haciendo mucho más **visual** los contenidos trabajados. Una vez que teníamos el panel lleno, seleccionábamos los **post-its** realmente importantes y confeccionábamos un mapa conceptual del cual surgían las "**preguntas del listillo**", que eran las que habían de investigar. Con esta actividad empezaron la automatización del juego, puesto que sólo el hecho de utilizar otro material que no fuese el libro o la libreta para trabajar el vídeo, ya les motivaba.

Con las preguntas que habíamos obtenido del "brainstorming time", decidí confeccionar nuestro trivial, pero ¿cómo íbamos a jugar si no teníamos instrucciones, ni tablero, ni dado, ni fichas, ni grupos cooperativos? Por eso se pusieron manos a la obra y en poco tiempo tuvimos elaborado el tablero, el dado (el cual luego nos lo prestaron porque el nuestro era muy pequeño), las tarjetas de colores con los temas que habíamos estudiado, el sistema de puntuación (ANEXO II) y las instrucciones del juego. (ANEXO I)

Si tuviese que resumir la metodología aplicada en este proyecto de experimentación con el juego en pocas palabras, utilizaría las palabras **flexible** porque en todo momento se fue adaptando a las necesidades que les iba surgiendo a mi alumnado, **activa** porque ellos fueron en todo momento los protagonistas en esta experiencia y yo, como maestra, me limité a ser la guía del proceso de enseñanza-aprendizaje y no la única fuente de conocimientos. Además también utilizaría las palabras **inclusiva**, ya que a través del trabajo cooperativo mi alumnado tenía que encontrar su espacio y su responsabilidad, y **significativa** puesto que al ser mi alumnado los principales actores en el proceso de aprendizaje y partieron con unos conocimientos previos que fueron

enriqueciendo con el proceso de búsqueda e investigación. Y por último **abierto a la innovación** porque al como maestra limitarme durante el juego a ser una mera guía en el proceso de aprendizaje y no la propia fuente de conocimientos, les permitió utilizar mejor su imaginación.

1.3 Recursos y materiales utilizados

Los recursos utilizados para llevar a cabo el trivial de la Prehistoria y de la Historia los obtuve mediante la recopilación de todas las preguntas de comprensión lectora y de todos los vídeos que habíamos visualizado durante el transcurso de cada tema.

De hecho, durante estas Unidades Didácticas las nuevas tecnologías jugaron un papel muy importante, ya que utilizamos la pantalla digital como una de las fuentes de información más importantes, aunque no fue la única, puesto que también tuvieron que recurrir a fuentes de búsqueda tradicional como fueron los libros de la biblioteca.

Los materiales fueron muy simples, elaboramos las preguntas con plantillas parecidas al trivial que encontramos en una página web, las imprimí en diversos colores para diferenciar las categorías, escribimos las preguntas trabajadas a priori, nuestro alumnado se diseñó su propio tablero teniendo en cuenta las categorías que iba a tener el trivial, y se divertieron confeccionando y pensando su juego.

1.4 Desarrollo temporal

A día de hoy, sólo hemos trabajado con el trivial los temas de la Prehistoria y de la Edad Antigua, ya que en la Edad Antigua incorporamos, a petición de mi alumnado, el estudio de las civilizaciones más importantes de esa época alrededor del mundo.

Cuando tuvimos todo preparado, llegó la hora de jugar. Dedicamos 5 sesiones de 50 minutos donde se divertieron contestando las preguntas, ganando puntos extras con los rebotes y aprendiendo.

3. VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA

El trivial me ayudó a mí como herramienta de evaluación sin que ellos lo supiesen, de hecho se sorprendieron cuando me preguntaron que cuándo iban a hacer el examen y yo les contesté que ya lo habían hecho.

La verdad es que la incorporación del juego en el aula fue muy bien acogida y valorada, de hecho casi todas las opiniones fueron muy positivas. Les dejo unas cuantas que recogí en la asamblea que realizamos tras el juego:

- **Me ha gustado mucho jugar al juego del trivial porque se me sentía más segura trabajando en grupo.**
- **He aprendido más porque si no sabía alguna pregunta, tenía el comodín del grupo y ellos me lo podían explicar, y de paso me lo aprendía.**
- **Me ha sorprendido que me guste tanto la historia ahora, podrías hacer más juegos como este en los demás temas.**
- **A mí me ha gustado pero también me ha dado más vergüenza ya que sentía más presión al contestar las preguntas en voz alta, tenía miedo de fallar y que mi grupo se enfadase.**
- **Trabajar en grupo me gusta porque nos ayudamos los unos a los otros y nos lo pasamos tan bien, que el tiempo pasa volando.**

Como docente, estoy segura de que la experiencia con el juego en el área de Ciencias Sociales me ha ayudado a abrir los ojos y a buscar nuevas técnicas de aprendizaje para realizar con mi alumnado en estas áreas en concreto, puesto que actualmente sólo utilizaba el juego en las áreas de castellano e inglés.

En primer lugar, creo que lo más importante es conocer a nuestros alumnos y alumnas con el fin de poder incorporar y adaptar mejor los juegos a sus gustos y también a sus necesidades. Estoy segura de que si el juego no sólo se considerase necesario en las primeras etapas educativas, aumentaríamos la motivación y el rendimiento de nuestro alumnado y lo mejor de todo, olvidarían el aprendizaje por memorización que no les ayuda a retener contenidos sino a obtener una calificación que, pasado el examen, ya ni recuerdan.

4. UNA IMAGEN VALE MÁS QUE MIL PALABRAS



5. ANEXO I: INSTRUCCIONES DEL JUEGO

1. Los grupos constarán con 6 miembros que serán escogidos de manera heterogenia por la profesora.
2. Cada miembro del grupo será renombrado con un número del 1 al 6 para competir en las rondas con los otros grupos.
3. Se realizará una única pregunta por turno a cada miembro que valdrá **2 PUNTOS**.
4. Nadie, que no sea la persona a la que se le ha formulado la pregunta, podrá responder la pregunta, si alguien no lo cumple, se les restará **1 PUNTO** a su equipo.
5. En caso de no estar seguro de la respuesta o no saberla, se podrá utilizar el comodín "AYUDA". En ese momento la pregunta valdrá **1 PUNTO**.
6. Cuando un equipo pida "AYUDA", los demás equipos también se podrán reunir para intentar contestar la pregunta si hay rebote.
7. Cuando un grupo no acierta la respuesta, automáticamente tendrá el rebote el grupo de su izquierda.
8. Si una pregunta de rebote llega otra vez al grupo al que se le ha formulado por primera vez, se perderá el punto y el turno.
9. Si las preguntas de cualquiera de los sobres se agotan, se le hará la pregunta del tema de la casilla posterior.
10. La maestra será quien decida si la pregunta que le ha tocado es apropiada o no para el miembro del grupo al que le ha tocado. En caso de no serlo, ella misma le formulará una pregunta adaptada a un nivel.

6. ANEXO II: SISTEMA DE PUNTUACIÓN

Para calcular una nota para cada alumnado, decidí anotar en todo momento de manera individual (mediante los número 0-1-2) cada una de las respuestas que realizaban.

Las respuestas individuales contaban un **70%** de la nota final, el otro **20%** de la nota global, lo obtuve mediante la suma de todos los puntos obtenidos con el grupo y el último 10% era la cooperación y el respeto por el trabajo en grupo.

Este último 10% lo calcularon ellos mediante una rúbrica personal.