

# JUEGO CON LOS ANIMALES Y APRENDO DE ELLOS

---

EL JUEGO COMO PUNTO DE  
UNIÓN



CEIP SAN ANDRÉS DE LUENA

C/ SAN ANDRES DE LUENA S/Nº CP: 39687

CURSO: 1º DE PRIMARIA

- a. Área del currículo y unidad o unidades didácticas en las que se ha desarrollado la experiencia.

Debido a que el elemento central de esta experiencia es el juego, cabe decir que trabajaremos de forma transversal todas las áreas del currículo, tratando de unir distintos contenidos de los mismos para lograr un aprendizaje globalizado y significativo para los niños con una gran carga educativa.

Si bien es cierto, que de forma más concreta la experiencia propiamente dicha se sitúa dentro del área de Ciencias Naturales. Concretamente, se tratan los animales dentro del tema de los seres vivos, siendo este un tema muy atractivo y cercano para el alumnado, facilitando así el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se trata de crear ante todo un ambiente de interés y cooperación, el cual nos permite llevar a cabo una serie de actividades de carácter lúdico, con el juego como punto de unión.

Cabe decir, que esta experiencia está enmarcada en un proyecto, realizado junto con el resto del centro, que versa sobre los animales.

- b. Curso y número de alumnos participantes.

El curso objeto de esta experiencia, es el primer ciclo de Educación Primaria, concretamente el primer curso. El número de participantes es de siete niños, esto se produce debido a las características del centro, siendo un centro rural unitario con un bajo número de estudiantes.

Como punto a favor, esta estructura nos permite que las actividades sean más dinámicas y que puedan trabajar en muchos momentos en grupos más grandes favoreciendo la cooperación y la interrelación entre ellos, realizando así una de las funciones más importantes de la escuela: la socialización.

Ante todo buscamos un aprendizaje interconectado en el que entren en juego todas las experiencias y conocimientos previos de los estudiantes facilitando así que el aprendizaje sea interiorizado completamente.

c. Objetivos y competencias trabajadas.

En cuanto a los objetivos trabajados, encontramos los siguientes:

- Clasificar los distintos animales en base a sus características más importantes: salvajes o domésticos, tipo de alimentación, forma de nacimiento, costumbres...
- Desarrollar habilidades de expresión y comunicación con respecto a los animales.
- Respetar el medioambiente, así como los diferentes hábitats de los animales.
- Disfrutar de los cuentos y poesías con temática animal.
- Utilizar y disfrutar del juego como una forma de expresión y aprendizaje.
- Utilizar técnicas plásticas variadas en la confección de varios tipos de animales.
- Clasificar a los animales según el medio donde se desenvuelven.
- Compartir el material utilizado en el aula: juguetes, libros, revistas...

d. Recursos y materiales utilizados.

En cuanto a los recursos utilizados, contamos con recursos materiales y personales.

En relación a los recursos materiales, podemos dividirlos en fungibles y no fungibles. Como todo proyecto, usaremos todo tipo de material fungible para el desarrollo del mismo y para la realización de los trabajos o actividades que se realicen. Dentro de este material encontramos: lápices, gomas, rotuladores, cartulinas... y cualquier tipo de objeto que tenga una vida limitada y que sirva para el desempeño de estos trabajos.

Dentro de los materiales no fungibles, sobretodo contaremos con la ayuda de las familias, y la aportación del propio centro.

Las familias aportarán de juguetes sobre la temática animal desde sus casas. Cabe decir, que se aceptará cualquier tipo de material que deseen aportar, siendo bien recibido en el aula.

Por otro lado, el centro aportará, distintos tipos de libros de editoriales diversas para impartir los contenidos necesarios, seleccionados previamente por los docentes; una amplia biblioteca sobre la misma temática a disposición del alumnado y con opción a llevarlo a casa para su lectura en la misma; revistas para el disfrute de los niños con ilustraciones variadas...

Los recursos humanos con los que contamos son los siguientes: un docente como tutor del grupo y un alumno de prácticas.

Aprovechando el tema que nos ocupa aprovecharemos para introducir algunos conceptos nuevos y así potenciar el gusto por aprender del alumnado siempre partiendo del juego como herramienta útil e interesante.

e. Desarrollo temporal

Esta experiencia se desarrollará a lo largo de cuatro semanas de clase. Aprovechando la materia de ciencias naturales, se unirá la experiencia a esta asignatura dando lugar a un aprendizaje significativo y globalizado. Se trabajará simultáneamente en otros momentos importantes del aula, como por ejemplo en el recreo, dando la oportunidad a los alumnos de jugar con los animales trabajados.

En este apartado, consideramos importante incluir las actividades realizadas en esta experiencia, para poder mostrar el trabajo realizado por el centro:

Se realizarán actividades en torno al origen de los animales para que el alumnado profundice en estos conocimientos. Para esto, se utilizarán distintos recursos tecnológicos y fotografías para que cada niño investigue sobre el animal que le haya tocado. Previamente, con las figuras que más tarde conformarán nuestra maqueta, los niños disfrutará de varios momentos de juego para familiarizarse con los mismos.

Construiremos una maqueta con los distintos hábitats de los animales representándolo de forma visual para que los niños puedan distinguirlos. Esta maqueta se llevará a cabo con cartulina y material aportado por los niños. El docente actuará como guía del proceso, siendo los estudiantes los principales protagonistas de la actividad. De esta forma, se conseguirá un aprendizaje lúdico e interesante.

De forma general trataremos actividades con los siguientes contenidos:

- Clasificaciones de animales en función de las distintas características de los mismos: alimentación, hábitat, características físicas, modo de desplazamiento, tamaño...
- Series de animales contando con distintos juegos de mesa: dominó, parchís diseñado con animales, cartas...
- Dramatización con marionetas de animales elaboradas por los propios alumnos, partiendo siempre de su imaginación y creatividad.
- Lectura de cuentos relacionados con los animales, contando siempre con un rincón en el que ellos podrán disfrutar de estos cuentos en los momentos de juego.
- Visitas relacionadas con la unidad, como: Parque de la Naturaleza de Cabárceno, Zoo de Santillana del Mar, Museo Marítimo...
- Clasificación e identificación de los animales cercanos al centro, utilizando el material disponible, para compararlos con los juguetes que disponemos, es decir, con sus iguales.
- Participar en programas de medioambiente con el programa Explora tu río y Provoca de fabricación de casetas para pájaros.
- A través del juego, trabajaremos las emociones con los animales, expresando lo que les produce a los niños, además, trabajaremos los sonidos...
- En Psicomotricidad, incluiremos juegos con esta temática potenciando siempre el desarrollo motor de los niños.
- Creación de poesías y cuentos con temática animal para potenciar la creatividad de los alumnos y el acercamiento al tema tratado.

f. Valoración de la experiencia, resultados y conclusiones.

A la hora de realizar la valoración de la experiencia hemos considerado oportuno llevar a cabo un pequeño registro. En el mismo se evaluará la actuación docente, introduciendo en caso de ser necesario mejoras para un futuro. Así mismo, después de un registro de observación llevado a cabo durante el tiempo de realización de la experiencia, se confeccionará una tabla con una serie de criterios de evaluación sobre el tema, elaborados previamente por el docente.

Cabe decir que consideramos vital la evaluación y la revisión de todas las actividades a realizar en el centro, puesto que nuestro objetivo principal es conseguir que los niños aprendan de forma autónoma, pero con una retroalimentación constante por parte de los docentes. Esto nos permitirá, que todo el alumnado tenga como referencia una serie de conceptos que se ajusten a la realidad en la que van a vivir en un futuro.

Como es lógico, la tabla que vamos a realizar es un instrumento más de evaluación. Contábamos con muchas opciones diferentes, pero valorando el número de alumnos que participan y la herramienta más adecuada para esta experiencia, decidimos llevar a cabo este tipo de evaluación.

Otra de las razones que nos han llevado a elegir este tipo de herramienta y no otra, es la posibilidad que nos ofrece a la hora de valorar de forma más precisa el proceso de enseñanza- aprendizaje de todos los estudiantes.

Además de este registro, pensamos que podría resultar interesante, tener un diario de observación en el que se pueda apuntar cualquier tipo de reseña o actividad interesante, así como las reacciones de los niños que consideremos oportuno destacar.

Por otro lado, se hará una valoración de los juguetes utilizados, teniendo en cuenta una serie de parámetros como: la motivación que producen en los estudiantes, si nos han resultado útiles en esta experiencia, si podrían sustituirse por otros más adecuados a la edad.

Para este diario, simplemente utilizaremos una hoja confeccionada por nosotros mismos, en la que aparecerá la hora y el lugar en el que se han tomado las notas.

No será necesario anotar todo lo que ocurra en el aula, puesto que como hemos dicho anteriormente solo lo más relevante para el docente será recogido en dicha hoja.

Posteriormente, se diseñará un plan de mejora, en el que quedarán presentes todos los aspectos a mejorar, tanto de los contenidos impartidos, como de los juguetes utilizados. Este plan se confeccionará de forma más precisa y exhaustiva abordando todos aquellos apartados que anteriormente no se han podido explicar de forma más profunda.

Por último, para recoger de alguna manera la actuación del docente, el mismo anotará en un cuaderno al finalizar la experiencia, aquellas acciones que sean objeto de mejora o cambio, pudiendo sugerir como retroalimentación personal nuevas actividades o formas diferentes de hacer las mismas.

Como conclusión y/o resultados de esta experiencia, nuestros alumnos han disfrutado y experimentado una nueva forma de aprender jugando, siendo en todo momento partícipes de la actividad y sujetos de aprendizaje.