



PROYECTO "JUGANDO JUNTOS APRENDEMOS TODOS: EL JUEGO COMO MOTOR DE APRENDIZAJE"

C.E.I.P. Gil Tarín (La Muela) Zaragoza



PROYECTO EDUCATIVO SOBRE EL USO DEL JUEGO COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA

CENTRO: C.E.I.P. Gil Tarín (La Muela, Zaragoza)
COORDINADOR: Domingo Santabárbara Bayo
PROFESORES PARTICIPANTES: Equipo de maestros de Ed. Infantil y primer ciclo de Ed. Primaria

Vº Bº Director:

Fdo.. Jesús R. Lafuente Moreno



0. INTRODUCCIÓN

1. CONTEXTO ESCOLAR

2. ÁREA DEL CURRÍCULO Y UNIDAD O UNIDADES DIDÁCTICAS EN LAS QUE SE HA DESARROLLADO LA EXPERIENCIA

3. CURSO Y NÚMERO DE ALUMNOS PARTICIPANTES

4. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS TRABAJADAS

5. RECURSOS Y MATERIALES UTILIZADOS

6. DESARROLLO TEMPORAL

7. VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA, RESULTADOS Y CONCLUSIONES



0. INTRODUCCIÓN

Como todos vemos en nuestras aulas diariamente, los niños y niñas emplean el juego de forma innata y natural para construir e interpretar el mundo que les rodea.

Lo hacen de forma natural, espontánea, sin esfuerzo, divirtiéndose y disfrutando en la construcción de sus aprendizajes de manera lúdica y significativa.

El juego es por lo tanto una de las herramientas de aprendizaje más poderosas con las que podemos contar en las aulas, y que por tanto debemos aprovechar para potenciar capacidades, habilidades y aprendizajes, en lugar de intentar forzar situaciones de aprendizaje con escenarios y técnicas poco motivacionales y menos naturales.

La propuesta metodológica de nuestro centro se caracteriza por alejarnos de la idea tradicional y directiva de enseñanza-aprendizaje, y centrarnos en actividades destinadas para la creación, investigación y transmisión de conocimientos, donde el alumno es la parte activa y principal en dicho proceso, mientras que el papel docente es el de ser el guía y seleccionar herramientas para conseguir alcanzar los conocimientos.

El uso del JUEGO en nuestra escuela es esencial, ya que además de ser la manera natural que tienen los niños de aprender, significa para nosotros la herramienta de investigación esencial en el desarrollo de nuestras propuestas didácticas para las aulas de Educación Infantil.

Creemos firmemente en la idea de que el aprendizaje puede y debe ser divertido y participativo, con la presencia de familias, alumnos y docentes en todo el proceso, ya que como dice el proverbio: " para educar a un niño hace falta una tribu entera".

Si potenciamos los procesos de aprendizaje utilizando como piedra angular de la propuesta educativa el juego, alcanzaremos posibilidades infinitas.

El proyecto que presentamos se centra en una experiencia que tiene como semilla el juego entre iguales y con adultos, como método de adquisición de aprendizajes y potenciación de las relaciones con los demás (alumnado, profesores, padres y madres).

Por eso lo hemos llamado: "JUGANDO JUNTOS, APRENDEMOS TODOS"

I. CONTEXTO ESCOLAR

Este proyecto se desarrolla en el Colegio Público Gil Tarín, situado en La Muela, municipio situado a 20 Km. de Zaragoza y comunicado principalmente por la autovía Madrid-Zaragoza, perteneciendo a la comarca de Valdejalón.

La demografía en los últimos años ha sido claramente ascendente debido a la gran oferta de viviendas, a la buena comunicación y al efecto del polígono industrial. Predominan las familias que desarrollan sus trabajos en Zaragoza o polígonos de alrededores, ya sea en industrias de montaje o empresas privadas y comercios. También está muy presente el sector industrial local, debido al Polígono Industrial de la localidad y la agricultura de secano, con el olivo y los cereales.



Características del centro:

En la actualidad el centro consta de tres vías en todos los niveles, excepto en Educación Infantil donde hay cuatro vías por nivel. En total contamos con 620 alumnos matriculados.

El colegio estrenó en septiembre de 2005 un edificio de dos plantas con 6 aulas cada una para las clases de primaria y en septiembre de 2007 terminaron las obras del edificio que alberga las aulas de infantil y los espacios de biblioteca, sala de ordenadores, administración y dirección, tutorías.

Tenemos muy buena relación con el Ayuntamiento, la Biblioteca Municipal y A.M.P.A. con los que hemos desarrollado varios proyectos de fomento de la lectura, jornadas educativas y de conocimiento de la localidad y taller de familias.





2. ÁREA DEL CURRÍCULO Y UNIDAD O UNIDADES DIDÁCTICAS EN LAS QUE SE HA DESARROLLADO LA EXPERIENCIA.

Este curso hemos trabajado el juego como un propio centro de interés a partir del cual hemos desarrollado actividades y experiencias.

De esta manera hemos abordado la descripción, recopilación y verbalización de juegos populares en el primer trimestre, el juego como herramienta de construcción creativa en el segundo trimestre y el juego en familia para repasar conceptos curriculares en el tercer trimestre.

Respecto a los contenidos abordados y áreas trabajadas, debemos señalar que en la etapa de Educación Infantil la propuesta de aprendizaje es globalizada, lo que significa que los contenidos y propuestas no se fragmentan en asignaturas o materias, ya que la percepción e interconexión de estímulos e información que hace el niño se realiza de manera conjunta e interrelacionando todas ellas.

De esta manera, podemos decir que esta propuesta aborda y refuerza contenidos y habilidades de las diferentes áreas del currículo de Ed. Infantil:

Bloque I: IDENTIDAD Y AUTONOMÍA PERSONAL:

- Control progresivo de los propios sentimientos y emociones: ganar, perder, compartir, colaborar.
- Aceptación y valoración ajustada y positiva de sí mismo y de las posibilidades y limitaciones propias.
- Comprensión y aceptación de reglas para jugar, participación en su regulación y valoración de su necesidad y del papel del juego como medio de disfrute y de relación con los demás.
- Etc.

Bloque II: CONOCIMIENTO DEL ENTORNO SOCIAL Y NATURAL:

- Uso de la numeración para jugar, contar, recontar, ordenar..
- Características de los objetos y elementos del juego: colores, formas, medidas, tamaños...
- Etc.

Bloque III: LOS LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN:

- Identificación y expresión de sentimientos, emociones e ideas que transmitir a los demás
- El lenguaje como fuente de acuerdos y comunicación
- La escritura y la lectura como fuente de registro de normas, reglas o información necesaria para desarrollar el juego (reglas, puntuaciones...)
- Etc.



3. CURSO Y NÚMERO DE ALUMNOS PARTICIPANTES

En esta propuesta han participado los niños de 1º, 2º y 3º de Ed. Infantil (316 niños y niñas), los alumnos de 2º de Ed. Primaria (56 alumnos), 15 profesores y 46 familias (64 papás y mamás)

4. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS TRABAJADAS:

Como objetivos que perseguimos conseguir con esta propuesta destacamos:

- Adecuar su comportamiento a las necesidades y requerimientos de los otros en actividades cotidianas y de juego, desarrollando actitudes y hábitos de respeto, ayuda y colaboración y evitando comportamientos de sumisión o dominio.
- Aceptar las pequeñas frustraciones y reconocer los errores propios, manifestando una actitud positiva ante no ser el ganador en las propuestas de juego.
- Potenciar la mediación entre iguales para la resolución de conflictos utilizando normas y reglas prefijadas (reglas del juego consensuadas).
- Relacionarse con los demás a través del juego de forma cada vez más equilibrada y satisfactoria, interiorizando progresivamente las pautas y normas de la propuesta lúdica ajustando su conducta a ellas.
- Desarrollar y aplicar el pensamiento matemático en situaciones de juego (datos, conteo, recuento...)
- Utilizar la tutorización entre alumnos de 2º e infantil para fomentar valores de ayuda, creatividad y pensamiento divergente para solucionar problemas.
- Utilizar la lengua oral como instrumento lúdico de comunicación, de representación, aprendizaje y trasmisor de tradición oral y de juegos populares.
- Fomentar la participación familiar tanto en la vida del aula como en el proceso de aprendizaje de los pequeños a través de hacerlos partícipes de las actividades y ofrecerles un abanico de herramientas lúdicas para reforzar conocimientos y contenidos curriculares.

Además, hemos tenido en cuenta el trabajo competencial al desarrollar nuestra propuesta en las diferentes competencias:

- Competencia lingüística: comunicación, reglas del juego, cancioncillas de turnos, rifas, juegos de palmas...
- Competencia matemática: conteo, representación del número, inicio operaciones básicas...



- Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico: conceptos espaciales, temporales y de magnitudes...
- Tratamiento de la información y competencia digital: alternación de juegos y propuestas lúdicas digitales con analógicas y populares (sin materiales), etc.
- Competencia social y ciudadana: juego simbólico, representación y recreación de situaciones y objetos reales a través de la construcción, turnos de palabra y tirada en el juego...
- Competencia cultural y artística: recopilación de juegos tradicionales y populares como fuente de riqueza cultural, la tradición oral...
- Competencia para aprender a aprender: entender el funcionamiento de diferentes propuestas lúdicas, representar con construcciones posibles soluciones a problemas planteados...
- Autonomía e iniciativa personal: Control progresivo de los propios sentimientos y emociones: ganar, perder. compartir, colaborar ...

5. RECURSOS Y MATERIALES UTILIZADOS

En el primer trimestre utilizamos las fichas de recogida de información sobre juegos populares que querían presentar a sus compañeros de aula y el material necesario para llevarlos a cabo: un pañuelo, una zapatilla para jugar a "ratón y gato", chapas...

En el segundo trimestre utilizamos el material de construcción pensamiento creativo "learn to learn". [Lego Learn to learn](#), es un material compuesto por ladrillos lego especialmente diseñados para desarrollar actividades que potencien el pensamiento divergente y creativo a la par que permite a los niños convertirse en alumnos eficaces y desarrollar las llamadas competencias del siglo XXI: la colaboración, la comunicación, la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas de manera cooperativa.



En el tercer trimestre **utilizamos principalmente juegos de mesa** que tenemos en los rincones de trabajo de cada una de las aulas de Ed. Infantil:

- Conozco las palabras
- Lectofoto
- El lince
- Puzzles
- Dominó
- Parchís
- La oca
- Camelot JR
- Colorcode
- Operación
- ¿Quién es quién?
- Conecta 4
- Juego de memoria con parejas de animales
- Ajedrez y damas
- Cartas UNO jr
- Colorama
- Etc.

6. DESARROLLO TEMPORAL

En el primer trimestre desarrollamos la propuesta de recopilar juegos populares. Para ello utilizamos una maleta viajera que se llevaba cada semana un alumno y en la que apuntaban la descripción y explicación del juego. Cada semana el encargado de llevarse la maleta la semana anterior exponía el juego a sus compañeros y todos jugábamos en clase a esa propuesta lúdica popular.

Un ejemplo de estas actividades se puede ver en el siguiente enlace:

<http://recreandomiaula.blogspot.com.es/search/label/LIBRO%20DE%20JUEGOS>

En el segundo trimestre, decidimos que la riqueza de aprender a pensar por parejas podía adecuarse a la utilización de un material como "learn to learn", así que llevamos a cabo sesiones interciclos en las que los niños de 2º de Primaria pasaban por las clases de infantil para trabajar por parejas.

De esta manera quisimos desarrollar en nuestras aulas una actividad "diferente", con la que esperamos potenciar la capacidad de trabajar en equipo y aprender a aprender, siendo conscientes de nuestros procesos de metacognición y pensamiento lógico.



Lego Learn to learn, es un material compuesto por ladrillos lego especialmente diseñados para desarrollar actividades que potencien el pensamiento divergente y creativo a la par que permite a los niños convertirse en alumnos eficaces y desarrollar las llamadas competencias del siglo XXI: la colaboración, la comunicación, la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas de manera cooperativa.

En las sesiones trabajaremos con Learn To Learn en grupos internivelares, "mezclando" niños de 2º de Primaria y de Ed. Infantil, facilitando la tutorización entre iguales y los procesos de metacognición entre pares. El objetivo principal que buscamos es el utilizar los ladrillos LEGO para construir conocimientos en torno a áreas de aprendizaje y desarrollar las competencias del siglo XXI.

Se pueden ver ejemplos de estas sesiones a través del siguiente enlace:

<http://recreandomiaula.blogspot.com.es/search/label/LEARN%20TO%20LEARN>

En el segundo y tercer trimestre, quisimos dar cabida a las familias en el proceso de aprendizaje utilizando el juego como principal herramienta social. Para ello invitamos las familias a que se inscribiesen en las sesiones que desarrollamos todos los miércoles y en las que se les invitaba a jugar con los niños a juegos y propuestas lúdicas que tenemos habitualmente en el aula para reforzar y ampliar contenidos curriculares.

Con ello, perseguimos fomentar la participación familiar, tanto en la vida del aula como en el proceso de aprendizaje de los pequeños, a través de hacerlos partícipes de las actividades y ofrecerles un abanico de herramientas lúdicas para reforzar conocimientos y contenidos curriculares.

Un ejemplo de estas sesiones se puede ver a través del siguiente enlace:

<http://recreandomiaula.blogspot.com.es/2016/02/actividad-jugando-en-familia.html>



7. VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA, RESULTADOS Y CONCLUSIONES.

La valoración que hacemos desde el centro es muy positiva, ya que además de desarrollar una actividad que ha hecho colaborar a profesores de dos etapas, a familias y niños de diferentes niveles, hemos generado un ambiente lúdico y positivo que ha hecho crecer la calidad de las relaciones entre todos los agentes participantes. Incluso en los grupos de alumnos de cada clase hemos detectado un mayor índice de cohesión y trabajo cooperativo ante propuestas que entrañen un reto.

Por parte de las familias, hemos recibido devoluciones muy positivas, ensalzando la idea de que entren al aula y puedan utilizar los mismos materiales que sus hijos y así ver en que consisten las actividades de aprendizaje a través del juego. Algunos nos han remarcado que ahora entienden a qué se refiere su hijo cuando dice que "está todo el día jugando en el aula". Ahora entienden el valor que le damos al juego en nuestro colegio y comprenden que no es que no haga "nada" al jugar, sino que hace y aprende "de todo" a través de propuestas y materiales lúdicos.

En cuanto a los pequeños, hemos recogido muchas sensaciones positivas. Tanto respecto a la entrada de familia como a la de interaccionar con compañeros de cursos superiores e inferiores. Por ello, creemos que esta propuesta va a integrarse en la programación de los ciclos y del proyecto educativo del centro, pasando a formar parte de la línea metodológica que caracterice nuestro centro educativo.

Finalmente, queremos señalar que creemos haber contribuido a cimentar tanto en nuestra localidad como en nuestro centro educativo la idea de que:

Jugar no es un lujo para pasar el tiempo,

sino una necesidad para crecer.