



INTRODUCCIÓN:

El juego es una actividad propia del ser humano, que adquiere diversas formas de acuerdo con cada contexto sociocultural, época y lugar. Aunque no es exclusivo de los niños, es un motor insustituible de su desarrollo. Hay disputas pedagógicas y filosóficas sobre **qué es un juego**, y de ellas dependerá cómo se analiza la relación entre lo lúdico y la escuela. Nosotros nos desmarcaremos de las disputas filosóficas y extraeremos lo mejor de ellas: **su vínculo con el placer y su utilidad didáctica** en la elaboración de un proyecto educativo.

¿Por qué utilizo el juego como instrumento didáctico?

Los juegos de mesa pueden ser una buena herramienta educativa debido a las habilidades que se utilizan y son necesarias en una partida, el ejercicio mental que estimulan, y por supuesto su adecuada duración.

Los juegos estimulan las habilidades más relevantes de las que un sistema educativo puede aspirar: las habilidades sociales. Habilidades para un trato respetuoso y comprensivo en la relación con otras personas.

Los juegos de mesa son una herramienta estupenda para desarrollar las habilidades motoras, el razonamiento, la empatía, la deducción, las capacidades sociales, la negociación, la memoria, la habilidad mental y la creatividad, entre otras.

¿A qué maestro no le gustaría que sus alumnos/as desarrollasen dichas habilidades?

PRESENTACIÓN DE LAS EXPERIENCIAS:

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

Las actividades están integradas en todas las áreas del currículo y en los tiempos no lectivos de la jornada escolar.

B. Curso y número de alumnos participantes.

Todos los alumnos del centro de Educación Primaria: 350 alumnos

C. Objetivos y competencias trabajadas

Los objetivos **generales** que se pretenden conseguir con este proyecto son:

- Potenciar las habilidades sociales de los alumnos.
- Crear y Respetar normas de convivencia. Favorecer una comunicación adecuada.
- Crear relaciones interpersonales entre el alumnado de distintos niveles educativos del centro.
- Potenciar la creatividad y aptitudes para el arte plástico.
- Desarrollar la expresión oral y escrita, oír y escuchar.
- Fomentar la imaginación para crear ideas o textos escritos/orales.

- Crear y estimular el desarrollo de situaciones de comunicación a través de la lectura y escritura usando el juego y el cuento como estrategia lúdica y creativa del lenguaje.
- Utilizar el lenguaje escrito como medio para expresar ideas, opiniones y sentimientos.
- Descubrir la utilidad de las matemáticas de forma lúdica.
- Desarrollar el cálculo mental, la agilidad verbal y psicomotora.
- Afianzar y ampliar contenidos trabajados en las áreas del currículo.
- Desarrollar la cultura emprendedora.
- Promover la cultura del juego de mesa favoreciendo los contactos con productos elaborados del mercado o creando propios.

Las **competencias clave** que trabajamos:

- **Competencia en comunicación lingüística:** utilizando el lenguaje como un instrumento de comunicación oral y escrita, de aprendizaje y para la regulación de conductas y emociones.
- **Competencia Matemática:** pensar y razonar, argumentar, comunicar, construir modelos/representar, plantear y resolver problemas, utilizar el lenguaje simbólico formal, etc.
- **Competencia social y cívica:** relacionándose con los demás de forma correcta y resolviendo los conflictos que puedan surgir y aceptando las diferencias.
- **Conciencia cultural y artística:** desarrollando habilidades perceptivas, la imaginación y la creatividad.
- **Competencia en el conocimiento y la interacción en el mundo físico:** conocer conceptos relacionados con el mundo que lo rodea y utilizarlos en contextos variados o emplear nociones científicas básicas para expresar sus ideas y opiniones sobre hechos y situaciones.
- **Competencia para aprender a aprender:** ser consciente de lo que se sabe y lo que estamos o tenemos que aprender.
- **Autonomía e iniciativa personal:** desarrollar valores personales y capacidad de transformar las ideas en acto.
- **Tratamiento de la información y competencia digital:** conocimiento y usos de las TIC en la comunicación social y aprendizaje colaborativo
- **Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor:** desarrollar habilidades creativas y conocimiento del sector empresarial del juego de mesa actual en nuestro país. Conocer a creadores y editoriales.

D. Recursos y materiales utilizados

Juegos de elaboración propia: Línea del Tiempo Marchena, Super Cartas, Lanza Cuentos, Personajeando, Constructor, Buena Vista, MegaCubo de historias, Cuentos del minuto, Trivial, Había una vez, Mate mola, Ensalada de cuentos, Monster Kit, etc.

Juegos comerciales: juegos de las editoriales Devir, Diset, Más que Oca, Falomir, Educa, Mercurio Distribuciones, Bizak, Nexo ediciones, Blauberry, Edge, Brain Picnic, Mattel...

E. Desarrollo temporal

Las diferentes actividades se desarrollan a lo largo de todo el curso escolar. Cursos 2014-15, y 2015-16

Las actividades se hacen en forma de Taller, como tarea integrada en la/las unidad/es didáctica/s o/y juego libre en biblioteca/Ludoteca

Antecedentes

Desde hace varios años utilizo el juego en el aula ya sea como material (juegos de mesa, componentes, etc.), como tareas integradas o como metodología/estrategias para abordar

contenidos propios de las asignaturas, competencias a desarrollar o como agente activo de socialización e integración.

Este curso, dentro del Plan de Biblioteca (del que soy coordinador), propuse construir una Ludoteca.

La ludoteca se abriría en los recreos y en horario lectivo para que cada tutor pudiera utilizarla cuando lo estimara oportuno, al igual que el horario de lectura de nuestro centro.

¿Cómo crear una Ludoteca?

En el centro disponíamos de algunos juegos de mesa y de habilidad. Para completar y tener un amplio catalogo para cada edad y necesidades llevé parte de mi ludoteca particular para jugar en el centro.

Un amplio número de juegos implica que se deben conocer las reglas y funcionamiento de ellos así que comencé formando a principio de curso un pequeño grupo de responsables de alumnos de los cursos de sexto de primaria. En los recreos y en algunas asignaturas explicaba cómo jugar a los diferentes juegos que poco a poco iban incorporándose a nuestra ludoteca. Una vez que tuvimos un nutrido equipo de ayudantes-responsables se establecieron turnos para enseñar los juegos en la biblioteca durante los recreos.



Al comenzar el tiempo de descanso, los responsables de ese día se dirigen a la biblioteca, se colocan el distintivo de ayudante-responsable para que los alumnos del centro puedan identificarlos de manera correcta.

Los usuarios de la ludoteca les piden juegos y estos se los facilitan enseñando y jugando con ellos o si los participantes conocen el juego los ayudantes-responsables tan solo tienen que preocuparse del buen funcionamiento de turnos, cuidado de los materiales, recogida, etc.

Al término del juego o del tiempo de recreo los ayudantes de biblioteca (otro equipo de responsables que apoyan en la biblioteca) pasan por las mesas y rellenan la ficha de control de cada partida.

De esta manera tenemos un control de los usuarios de la ludoteca, mantenimiento de los juegos, opiniones, encargados...



La acogida fue tan buena en el tiempo de recreo que se aumentó el número de responsables y de mesas de juego llegando a tener hasta 8 mesas de juegos con casi 50 alumnos de distintos niveles jugando dentro de la biblioteca.

También, durante el curso, se han realizado distintos talleres dentro y fuera de la biblioteca. El equipo de ayudantes-

responsables nos hemos desplazado a petición de tutores en distintos horarios y días para realizar juegos en las aulas.





JUEGOS EN EL PATIO

No solo queríamos jugar a juegos de mesa en la biblioteca, queríamos aprovechar el clima que tenemos para hacer juegos al aire libre y fomentar la actividad física con juegos de habilidad. Para ello nos coordinamos con los responsables del área de Educación Física, Aulas de Integración y AMPA para ampliar la ludoteca al Patio de recreo.

Se formó un nuevo grupo de responsables para asesorar y coordinar los nuevos juegos; en este caso alumnado de Quinto de Primaria.



El Ampa del centro y algunos docentes pintaron en el suelo y paredes algunos juegos populares y desde las clases elaboramos recursos con materiales reciclados en las horas de Ed. Artística (plástica).

Inauguramos la ludoteca de patio el **día de Andalucía** fomentando los juegos tradicionales de nuestra comunidad. Desde entonces los alumnos pueden disfrutar de los juegos en todos los recreos.

Aquí podemos ver de nuevo como el juego es un recurso ideal para la integración del alumnado, jugamos todos/as a la vez sin distinción de edad ni de capacidad.



Un canal escolar sobre juegos de mesa

Continuando con nuestro proyecto “Un colegio de juegos” hemos iniciado en nuestro centro la creación de un canal **YouTube** donde hablamos sobre los juegos de mesa que jugamos en la Ludoteca de nuestro centro.

https://www.youtube.com/channel/UCag0hkzMGEtZTdeMvhZbR_w



Este nuevo apartado del proyecto está integrado y enlaza con el plan para la mejora de las habilidades lingüísticas y competencia comunicativa de nuestro Plan de Centro. Las actividades se sitúan dentro del itinerario lingüístico del Tercer Ciclo de Primaria, alumnos entre los 10 y 12 años de edad.



En nuestro canal presentamos y explicamos ante la cámara cómo son y cómo se juega a nuestros juegos favoritos. Es un proyecto en el que integramos las TICs y materiales físicos para mejorar las habilidades lingüísticas.

Desde el mes de diciembre comenzamos a explorar este nuevo aspecto del proyecto: en grupo trabajamos los textos instructivos (y discontinuos) de los manuales/instrucciones, un tipo de texto poco utilizado pero ideal para mejorar las competencias básicas de nuestro alumnado. Estos textos tienen un alto grado motivador para el alumnado (utilizamos las instrucciones físicas de los juegos y las que podemos consultar en las webs de las editoriales en formato digital). Una vez comprendidas las reglas, compartimos cada uno de los juegos con nuestros compañeros. Creamos una actividad para poder mejorar la expresión oral en clase de lengua. Había que explicar al resto de compañeros “cómo se juega”. Para evaluar dicha actividad creamos unas rúbricas específicas:

CATEGORÍA	No apropiado (A)	Mejorable (B)	Adecuado (C)
Trabajo en Equipo:			
Reglas	No participa en el aprendizaje común.	Participa de modo aislado.	Colabora en el aprendizaje común de las reglas.
Juego	No acepta la derrota o presume en la victoria.	Discute en el cumplimiento de alguna regla.	Sabe ganar y perder.
Expresión Oral:			
Estructura de la explicación	No organiza la explicación. Salta de un concepto o regla a otro/a.	Es ordenado en la explicación aunque omite alguna regla o concepto.	Ordenado en su explicación y no omite reglas ni conceptos.
Claridad y fluidez	Muestra las ideas sin claridad y con continuos bloqueos o lee las instrucciones	Se expresa con relativa claridad y poca fluidez (pausas o bloqueos)	Expresa las ideas con claridad y fluidez casi todo el tiempo.
Vocabulario	Utiliza un vocabulario limitado y repite palabras.	Utiliza vocabulario apropiado o utiliza sinónimos cercanos.	Usa un vocabulario amplio y acorde con la temática del juego.
Comprensión del Juego:			
Utilización del material	No utiliza el material físico del juego o lo hace de modo erróneo.	Se apoya en el material aunque no presenta ejemplos.	Muestra el material a todos y realiza ejemplos al explicar.
Reglas	No sabe jugar.	Sabe jugar pero comete errores	Conoce el juego y las instrucciones.
Participación y entusiasmo	No anima a jugar, no transmite entusiasmo.	Juega con el resto del grupo.	No hace falta que juegue, todos se divierten

Como la actividad gustó mucho a los alumnos (recordemos que el producto final es... ¡jugar!) vimos algunos vídeos de canales donde se hacen reseñas, partidas, noticias... sobre juegos de mesa. Lancé la idea de hacer algo parecido en clase y así nació nuestro propio canal.

Antes de la grabación de cada vídeo, trabajamos las siguientes habilidades discursivas:

PLANIFICAR EL DISCURSO

- Analizar la situación para preparar la intervención.
- Usar soportes escritos (guiones, notas, apuntes) para preparar la intervención.
- Anticipar y preparar el tema (información, estructura, lenguaje, etc.).
- Anticipar y preparar la interacción (momento, tono, estilo, etc.).

CONducir EL DISCURSO

- Conducir el tema (Saber abrir y cerrar un discurso oral)
- Conducir la interacción (Ceder el turno de palabra a sus compañeros)

PRODUCIR EL TEXTO

- Facilitar la producción (usar expresiones y fórmulas)
- Compensar la producción (repetir y resumir las ideas importantes)
- Corregir la producción (articular con claridad los sonidos, aplicar las reglas gramaticales de la lengua)

ASPECTOS NO VERBALES

- Controlar la voz: volumen, matices, tono.
- Usar códigos no verbales adecuados: gestos, postura corporal, movimiento, etc.
- Controlar la mirada: dirigirla a los interlocutores.

Cuando terminamos de grabar los videos y editarlos los visualizamos en clase. En ellos vemos cómo podemos mejorar, cómo conseguir organizar las MICROHABILIDADES DE LA COMPRENSIÓN ORAL: Reconocer, seleccionar, interpretar, anticipar, inferir y retener.



Con este proyecto intentamos mejorar las INTELIGENCIAS MÚLTIPLES, la expresión oral/escrita, el uso de las TIC, la lectura comprensiva, aprender a aprender, mejorar la socialización entre iguales, entrenar la competitividad, la cooperación, la atención a la diversidad...

Socialización / Atención a la diversidad / Integración

Como he referido más arriba uno de los principales objetivos del proyecto “Un colegio de juegos” es la integración del alumnado dentro de la clase o dentro del centro. Poder dar la posibilidad de “hacer y pensar” en una mayor igualdad de oportunidades a alumnos que por razones académicas, sociales o físicas no pueden hacerlo o en la jornada escolar. Jugar a un juego con compañeros hace que se mejore la autoestima, se creen nuevas relaciones, sentirse como parte de un grupo, se aprende de forma lúdica... La integración de este tipo de alumnado es un objetivo que queremos potenciar en cursos venideros.



Gamificación



Durante el presente curso hemos llevado a cabo algunas ideas y experiencias basadas en la metodología llamada Gamificación. La ludificación o gamificación es el empleo de mecánicas de juego en entornos y aplicaciones no lúdicas con el fin de potenciar la motivación, la concentración, el esfuerzo. Elegir elementos y estructuras propios de los juegos (reglas, competencias o premios) para motivar la participación activa de las personas involucradas. Casos concretos cómo dividir la clase por grupos o equipos y realizar tareas con refuerzos positivos lúdicos, competencias para “aprender más y estudiar menos”, iconografía, sorteos entre los responsables-ayudantes, etc.

Taller de creación de juegos

Dentro del proyecto “Un colegio de juegos” elaboramos un taller de creación de juegos de mesa. Para desarrollar la iniciativa y espíritu emprendedor hicimos un estudio del mercado actual y elaboramos nuestros propios juegos de mesa.

Algunos juegos eran réplicas a modelos ya existentes o alternativas novedosas pero lo fundamental era que diseñamos y construimos juegos que nos gustan.

El taller tuvo cuatro etapas: Estudio, Diseño, Elaboración y Testeo.



Aprendizaje Basado en Juegos

Jugar en clase no es sólo divertirse, jugar es una herramienta para apoyar el aprendizaje. Partiendo de eso, se puede establecer como una práctica situada donde los jugadores, a medida que van avanzado en las dinámicas del juego, deben evidenciar unas habilidades, conocimientos y competencias que muestran el alcance de los objetivos de aprendizaje. Esto encaja con la definición de aprendizaje significativo del psicólogo y pedagogo americano David Ausubel, que postula que el aprendizaje debe ser un proceso activo en el que el estudiante se involucre razonando, pensando, construyendo relaciones conceptuales y esforzándose por integrar o discriminar conocimientos previos.

Por todo ello hemos utilizado el juego para aprender conceptos, contenidos o procedimientos del currículo de las distintas asignaturas. Hemos utilizado juegos comerciales y creado algunos específicos como pueden ser el “Timeline Marchena” (Sociales), el “MegaCubo de historias” (Lengua) o “Constructor” (Matemáticas) entre otros.



F. Valoración de la experiencia, resultados y conclusiones.

Hace un par de cursos encontré un grupo de alumnos con poca o nula empatía entre ellos. Grupos con escasa maduración, apatía en el aula y sin filosofía del esfuerzo.

Optamos por introducir en el currículo el juego para solventar estas cuestiones y podemos decir, tras todos estos meses, que los resultados han mejorado notablemente.

El valor de los juegos de mesa (cartas, tablero, rol, etc) como estrategia para desarrollar la personalidad, creatividad, asertividad, constancia, atención de los niños, demuestra ser un gran apoyo si se introducen en el currículum escolar y las programaciones de aula.

Se ha notado un mayor desarrollo de las habilidades de escritura, vocabulario y organización de estructuras verbales así como la empatía y creación de lazos entre ellos y entre el alumnado y el profesorado.

Desde estas líneas me gustaría recomendar a los docentes la utilización de los juegos en el aula en forma de talleres, de actividades o de estrategias metodológicas para sus programaciones.

G. Visto bueno del director o directora del centro

Docente encargado: Manuel Luis Sánchez Montero

Director del centro: Manuel Moreno Flores



EL/LA DIRECTOR/A

Fdo. Manuel Moreno Flores