## "EL JUEGO EN LA ESCUELA"

# MOMENTOS MÁGICOS: "Rincones y talleres"



MARIBEL TORREBLANCA HERRADA C.P.VÍRGEN DE BÉLEN (MÁLAGA)

#### Momentos mágicos:

"Rincones y talleres"....¿Jugamos? sí... .esto si es aprender.....

#### INTRODUCCIÓN

Como bien es sabido, el juego y el aprendizaje significativo son puntos relevantes para el aprendizaje de los niños/as. "desde mi punto de vista". la forma para llevar a cabo esta conexión es trabajar por proyectos, donde los niños son los protagonistas de su aprendizaje. y donde es posible intercalar actividades motivadoras y juegos que le permitan el desarrollo de las competencias básicas de educación infantil.

#### 1.JUSTIFICACIÓN

La base de mi propuesta está basada en la metodología por proyectos de trabajo, ya que creo que, es la más idónea para fomentar, en todo momento, el juego y el carácter lúdico de la enseñanza, principio tan importante en la Educación Infantil, pues los niños/as aprenden mejor cuando juegan y se divierten.

Se procura que todas las actividades tengan un sentido y una funcionalidad para ellos, por lo que serán aprendizajes significativos, y partirán de sus intereses ,ideas, motivaciones, etc...

El juego está garantizado desde que se plantea las actividades motivadoras, pasando por las actividades de desarrollo (realizadas en los distintos rincones y talleres,...) hasta las actividades grupales (musicales, corporales, psicomotrices,)... para finalizar con la tarea final de dicho proyecto.

Se organiza el día como un gran juego en el que hay un poco de todo, momentos serios, momentos para los sentimientos, momentos para la reflexión,.., actividades libres y dirigidas, individuales y grupales ,..

La organización del aula por rincones ,es la base fundamental del juego, donde los niños/as aprenden de forma **lúdica**, descubriendo, experimentando y manipulando múltiples y variados objetos.

Los talleres con las familias, fomentan la participación activa del niño/a, de las familias y de los docentes y prima el trabajo en grupo y la cooperación, resultando muy motivador para ellos/as, ya que les permite trabajar el conocimiento de una manera lúdica, desarrollando a su vez, su capacidad de observación, análisis, etc.. Además, a través de los proyectos los niños/as podrán realizar muchísimas actividades con las familias.

#### 2.OBJETIVOS Y COMPETENCIAS

Los objetivos que se pretenden conseguir con los juegos en los rincones y talleres son:

 Desarrollar hábitos básicos de respeto, ayuda y colaboración hacia los demás jugadores, evitando cualquier actitud de discriminación.

- Iniciarse en habilidades matemáticas de forma manipulativa para identificar atributos y cualidades, estableciendo relaciones de agrupamiento, clasificación, orden y cuantificación.
- Utilizar la lengua como medio de aprendizaje, representación, comunicación, disfrute y expresión de las propias ideas y sentimientos en el desarrollo del juego.
- Afianzar y repasar los contenidos trabajados en las distintas áreas.
- Potenciar la intercomunicación entre los niños.
- Desarrollar la capacidad de curiosidad del niño/a mediante la observación, la manipulación de elementos y materiales para facilitar su actitud investigadora.
- Adquirir hábitos de limpieza y orden.
- Fomentar la participación de las familias en las actividades del centro.

Las competencias se desarrollan a través de la acción y la interacción. Esta metodología resulta muy adecuada para trabajar competencias básicas:

- a) Aprender a aprender: los rincones-talleres de trabajo permiten que los contenidos se apliquen a distintas situaciones, facilitan tomar conciencia de los procesos necesarios para la resolución de las situaciones que se les plantean a los alumnos y discriminar qué son capaces de realizar por sí mismo y cuándo solicitar ayuda.
- b) Autonomía e iniciativa personal: desarrollan la autonomía para desenvolverse en distintas situaciones, tomar decisiones e iniciativas con respecto a su trabajo y resolver situaciones mediante la creatividad (fomento del pensamiento divergente), en definitiva la innovación personal.
- c) Emocional: favorece el conocimiento y control de sus propias emociones y a vivenciar la empatía en las relaciones interpersonales.
- d) Social y ciudadana: adquieren y desarrollan habilidades para participar activamente en la vida del aula, como forma de iniciarse en la participación ciudadana, saber expresar sus ideas y escuchar las ajenas, de respeto, de cooperar, convivir, y cumplimiento de las normas, la relación con los demás,..
- e)Comunicación lingüistica: los juegos necesitan diálogo y desarrollo del discurso, es necesaria la comunicación activa.
- f) Matemática: la compresión numérica, el cálculo y el uso de operaciones matemáticas sencillas, están implícitos en los juegos de mesa, permitiendo interiorizar el razonamiento matemático.
- g)Conocimiento e interacción con el mundo físico y natural: incorpora habilidades para desenvolverse adecuadamente, con autonomía en ámbitos de la vida y del conocimiento muy diversos y para interpretar el mundo.
- h)Cultural y artística: desarrolla habilidades perceptivas, conocimiento de técnicas y recursos, el respeto por otras formas de pensar, la imaginación y la creatividad.
- i)Información y competencia digital: desarrolla habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información y para transformarla en conocimiento.

## 3.ÁREA DEL CURRÍCULO Y UNIDADES DIDÁCTICAS QUE SE HA DESARROLLADO EN LA EXPERIENCIA

La experiencia se ha llevado a cabo en las tres áreas curriculares de Infantil, ya que se trabaja de forma globalizada:

- -Conocimiento de sí mismo y autonomía personal.
- -Conocimiento e interacción con el medio.
- -Lenguajes: comunicación y representación.

A continuación presentaremos una propuesta de organización de talleres y rincones de trabajo con diferentes actividades, enmarcado en un proyecto de trabajo "El Dragón Chino", donde se tiene en consideración todo lo anteriormente expuesto.

Descripción de la experiencia. Sesiones.

#### 1.-ACTIVIDAD MOTIVADORA

Nos hemos encontrado un dragón rojo en clase con una carta ¿Quieres jugar conmigo?

#### 2.-DESARROLLO DE ACTIVIDADES

- **2.1.Ideas previas.** Antes de comenzar con un proyecto en el aula partimos de dos ideas, que son:
- ¿Qué saben? Ideas previas
- ¿Qué queremos que sepan?

Una vez captada la información que nuestros niños y niñas quieren saber, debemos implicar a las familias.

- **2.2.** Implicación de las familias. Mi experiencia nos demuestra que con esta forma de trabajo ellas también se sienten muy motivadas e implicadas, siendo partícipes del Proyecto, ya que ofrecemos muchas y variadas vías de implicación, como pueden ser:
- Aportación de Información: Internet, Libros, Cuentos, Periódicos, Láminas, fotos, juegos, revistas, etc. Todo el material se va dejando en una zona del aula habilitada, a la que los niños y niñas se acercan para ver, jugar, comentar, etc.

En la asamblea, vamos comentando la información que llega: leyendo imágenes, anticipando la lectura de algunas palabras, escribiendo algunas palabras claves, jugando con palabras (empieza igual que...es más larga que...suena como, etc.), leemos juntos y escribimos el título del libro, cuento, y surgen actividades y nuevas propuestas para hacer en clase.













- Podemos tener la visita de algunos de ellos, aportándonos información sobre el tema que estamos trabajando."Los farolillos chinos"



- Talleres con juegos didácticos comprados y/o de elaboración propia, con ayuda de los alumnos/as. Con la participación de las familias.

Generalmente suelen ser juegos de mesa de lógico-matemáticas y de lectoescritura. La clase está dividida en cinco grupos de 5 niños/as y en cada mesa hay un familiar que se encargará de un juego, explica cómo se juega y cuáles son sus reglas. A un tiempo determinado, rotan los familiares por las mesas y los niños/as juegan así, a cada uno de los juegos presentados en dicho taller.

Éstos son los talleres de lógico-matemáticos desarrollados en este proyecto:

-El bosque de la china y el chino.-Tira el dado y recoge las cerezas.



-Un invento de los chinos. Jugamos al dominó de números.



-Otro invento: El tangram.- Formamos figuras con los 7 elementos de la sabiduría.



**-Seriamos con el dragón chino**.-Seriar con pinzas de 3 colores. Elaborado con ayuda de los alumnos/as.



-Otro invento chino. Decoramos cometas. Tira dados de forma, color y número. Ensartar formas de cartón agujereadas en el pelo de pipa de la cometa. Elaborado con los niños/as.



A partir de dicho día, los juegos forman parte del rincón de lógico-matemáticas de la clase, y los propios alumnos/as podrán jugar en su tiempo libre o bien la tutora organiza los grupos de mesa para distribuirlos y jugar ellos mismos.

- **2.3.Rincones de trabajo**. Por otro lado, las actividades programadas se desarrollarán en los distintos rincones de juego y/o trabajo, tales como:
- Rincón del ordenador (Juegos interactivos chinos, imágenes, documentales, dibujos animados, películas infantiles, música oriental, canciones, etc..)

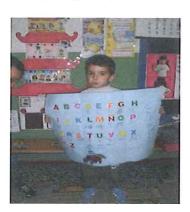


- Rincón del juego simbólico (nos vestimos de chinos, comemos con palillos, nos sentamos en el suelo,..)
- Rincón de inventos: Construimos juego del mikado (con palillos de brochetas pintados de colores), farolillos de cartulinas para ambientar la clase, cometas, ..

- Rincón de juegos chinos: Jugamos al dominó, al trompo, mikado, al tangram...al ping-pong



- -Rincón de construcciones (Construimos la muralla china, casas chinas,... con bloques de madera u otras construcciones,..)
- Rincón de las letras y la biblioteca : escribimos letras chinas, copiamos nuestro nombre en chino, formamos con letras imantadas palabras de vocabulario del tema,. disponemos de libros, cuentos, imágenes,etc...



- -Rincón de lógico-matemático: Juegos presentados en el taller de las familias. Otros juegos serían: Tendemos el kimono con pinzas( asociar número y cantidad), ruletas, memory de dibujos chinos, parchís con imágenes chinas,...
- -Rincón de experiencias: Manipulamos el arroz, vertemos el arroz sobre vasos, .lo., pintamos de colores; adivinamos objetos chinos por el tacto,..
- Rincón de observación (vestimenta, bandera, gorro chino, comida, objetos, menú chino, animales y flora de plástico, seda, objetos, juguetes e inventos chinos etc..)
- Rincón de plástica: Elaboración de abanicos, marionetas de dragón chino, pintamos animales(oso panda) y flores chinas, fuegos artificiales con pintura y pajitas, cerámica con plastilina,..utilizando distintos materiales y técnicas plásticas..que servirán para ambientar el aula...



- **2.4.Juegos en gran grupo**. Se realizaron en distintos momentos del día (asamblea, despúes del recreo),.., serán variadas y por supuesto, lúdicas.
- **psicomotrices**: danza del dragón, tai chi, yoga, cuentos motores de leyendas chinas, juegos tradicionales de China (el ratón y el gato, cabeza de dragón, requesón de soja, pelota china,.)..
- musicales-corporales: canciones, juegos de palmas, representación de alguna leyenda china, sombras chinescas, etc....
- -lenguaje oral: cuentos y leyendas, poesías y trabalenguas(La señora Ching),...
- **3.-ACTIVIDAD FINAL:.-**Se llevó a cabo en el patio del colegio, una representación teatral china, donde los niños/as además de exponer lo aprendido acerca de la Cultura China., realizaron un baile chino (En el bosque de la China), donde el protagonista principal fueron los niños/as y por supuesto el dragón chino. A las familias y a los niños de 3 y 4 años , se les invitó gustosamente, para disfrutar de la fiesta del Dragón Chino.





#### 4.CURSO Y NÚMERO DE ALUMNOS/AS PARTICIPANTES

La clase es de 4 años y el número de alumnos es de 25 niños/as.

#### 5.TEMPORALIZACIÓN

El proyecto de trabajo se desarrolló durante el segundo trimestre del curso pasado 2016.

#### 6.RECURSOS Y MATERIALES

Recursos humanos: maestra, familias y alumnado.

Materiales didácticos comercializados y elaborados por la maestra y/o alumnado.

Materiales fungible para la realización de juegos de mesa y actividades plásticas.

Materiales para los distintos rincones: libros, cuentos, ropa, palillos chinos y brochetas,, juegos de letras, arroz, jarritas, objetos chinos, construcciones, puzzles, etc...

Materiales del ordenador: juegos interactivos alusivos a China, dibujos animados,...

#### 7. VALORACIÓN, RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Esta experiencia ha sido muy gratificante y motivadora para todos: aprendemos unos de los otros, nos enriquecemos y disfrutamos juntos. En conclusión, esta forma de trabajo abren la escuela y la apartan de la escuela tradicional.

Con los rincones y talleres aprendemos todos:

- -los niños/as aprenderán de manera lúdica y vivencial, siendo ellos los participantes activos de su proceso de enseñanza-aprendizaje,
- -las familias tienen la oportunidad de formarse pedagógicamente a través de dicha colaboración, ya que aprenden nuevas formas de estimular el desarrollo de sus hijos/as,
- -el tutor/a ,les ayudan a desarrollar las competencias en los niños/as; la participación de las familias en los talleres son un apoyo educativo necesario para afianzar contenidos, los niños/as están más motivados, más atentos, con más deseos de aprender y sobretodo de JUGAR.

#### Firmado

María Isabel Torreblanca Herrada Maestra de Educación Infantil C.P. Vírgen de Belén (Málaga)

### C.P.VÍRGEN DE BELÉN MÁLAGA 29004

D<sup>a</sup> M<sup>a</sup> Lourdes Rico Ferrer, Directora del CEIP "Virgen de Belén",

#### **CERTIFICA QUE:**

todos los datos recogidos en el proyecto presentado por la maestra de Educación Infantil referentes a Momentos mágicos :"Rincones y talleres", son ciertos y por lo tanto, autorizo su presentación al Concurso "El juego en la escuela".

Y para que conste, a los efectos que procedan, firma el presente certificado en Málaga a 9 de marzo de 2017.

Sello del Centro y firma de la directora

Fds.: N=LOURDETRICO FTRRE

Teléfono. 952171944//951298301 Fax: 951208302

Dirección: Avda.: Virgen de Belén 7-10