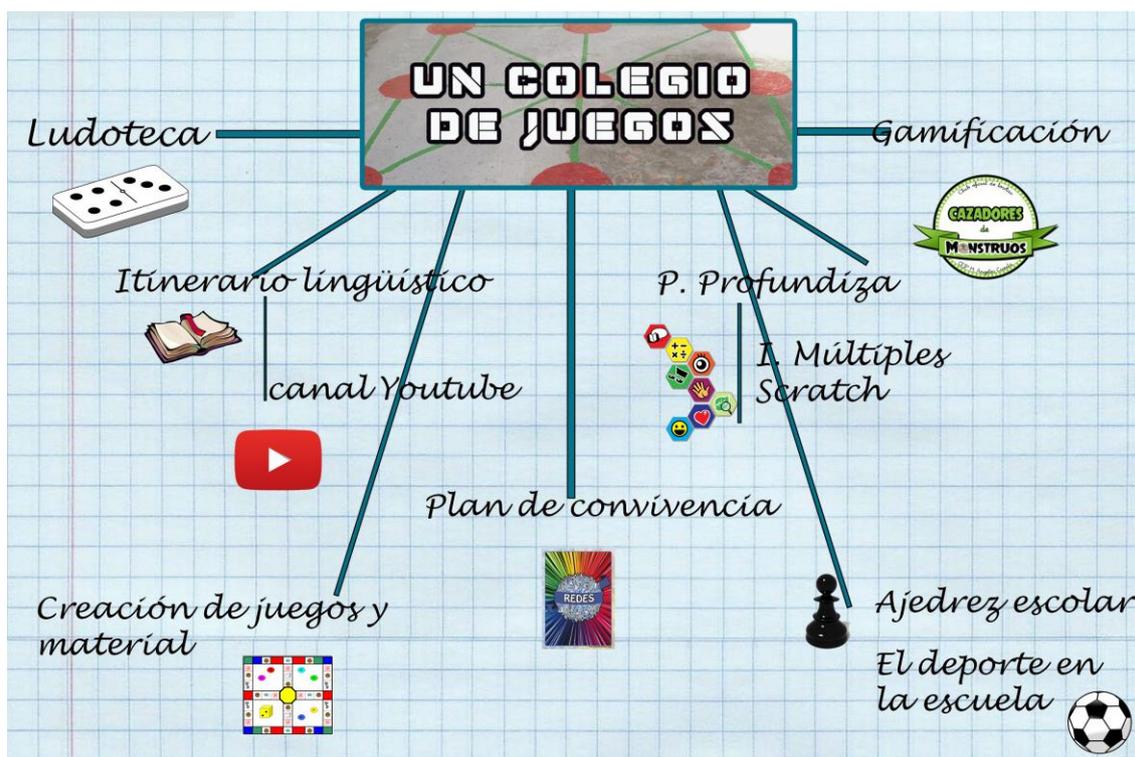


V Concurso "EL JUEGO EN LA ESCUELA". CEIP Maestra Ángeles Cuesta
Profesor: Manu Sánchez Montero



*Esquema con todas las actuaciones que llevamos a cabo en el centro relacionado con el juego.

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. Engloba actividades extraescolares como "Ajedrez escolar" y "El deporte en

la escuela” y está presente en los proyectos reglados denominados “Andalucía Profundiza” (Junta de Andalucía).

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.
- Potenciar las denominadas inteligencias múltiples entre nuestro alumnado.

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 lógico-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, 2015-16 y 2016-17

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. (www.elmaestromanu.com)

Desde el pasado curso contamos en la biblioteca con 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 catálogo 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 resto de compañer@s.

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 de todo el centro 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.

En estos momentos nos encontramos realizado dos talleres (de febrero hasta junio) de los llamados Andalucía Profundiza (<http://profundiza.org>). Uno de introducción a la creación de juegos con Scratch y otro enfocado al desarrollo de las Inteligencias Múltiples con juegos de mesa.



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/UCag0hkzMGtZTdeMvhZbR_w

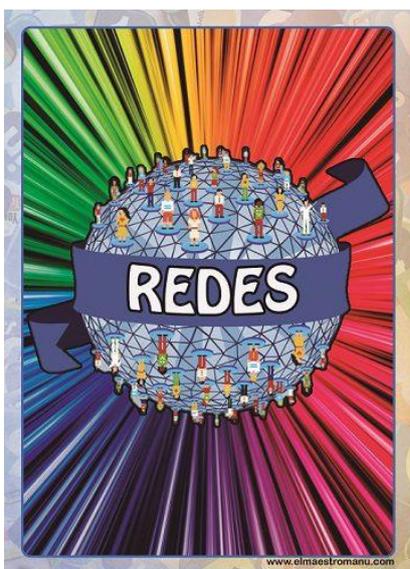


Este nuevo apartado del proyecto está integrado y enlaza con el plan para la mejora de las habilidades lingüísticas y competencia comunicativa de nuestro Plan de Centro. Las actividades se sitúan dentro del itinerario lingüístico del Tercer Ciclo de Primaria, alumnos entre los 10 y 12 años de edad.

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.

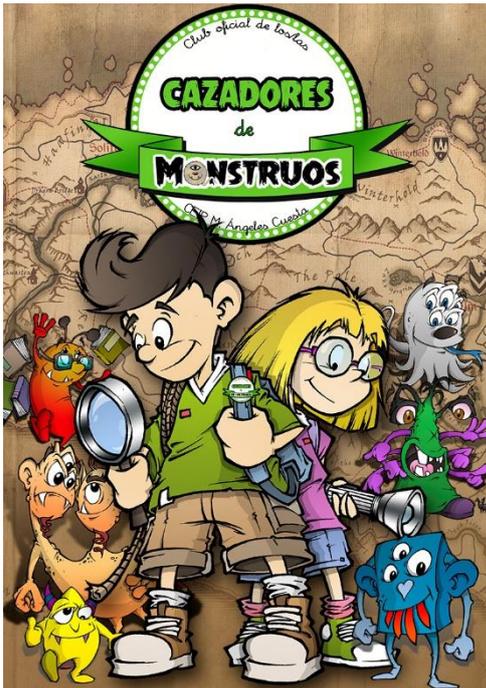


Para ello en este nuevo curso creamos el juego de mesa “REDES” que pretende educar en el uso de las redes sociales, dentro de nuestro *Plan de Convivencia*. El juego ha sido reseñado en distintos medios de comunicación y utilizado en varios colegios e institutos de nuestro país e incluso fuera de él:

<http://www.educacionrespuntocero.com/recursos/juego-mesa-fomentar-uso-correcto-internet/43371.html>



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.

Uno de nuestros proyectos “**Cazadores de Monstruos**” ha tenido repercusión en los medios de comunicación:

<http://elcorreoweb.es/provincia/ensenar-matematicas-cazando-monstruos-EC2730745>



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 "Malos Constructores", "Números amigos (metodología ABN) (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.

Gracias al Proyecto Profundiza donde potenciamos las inteligencias múltiples los alum@s se sienten más seguro de sus habilidades y potencian las que no lo son tanto.

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

