

APRENDER JUGANDO CON LA AYUDA DE LOS PAPÁS Y MAMÁS

ÍNDICE

- 1- JUSTIFICACIÓN
- 2- OBJETIVOS
- 3- DESTINATARIOS
- 4- METODOLOGÍA
- 5- COMPETENCIAS CLAVE
- 6- ACTIVIDADES A REALIZAR

1. JUSTIFICACIÓN

1.1. Introducción.

El proyecto que presento consiste en una experiencia innovadora basada en el uso del juego como método de aprendizaje y relación con los demás (alumnado, profesores, padres y madres).

Tradicionalmente, el juego se ha definido como una actividad lúdica propia de la infancia y opuesta al concepto de aprendizaje.

Actualmente se considera el juego como una actividad lúdica que se mantiene durante toda nuestra vida y que además no sólo desarrolla el aprendizaje sino que se trata de una necesidad vital en nuestras vidas que motiva la capacidad constructiva y creadora y también la exploradora. Además se convierte en un medio de comunicación y liberación. También favorece el desarrollo físico, intelectual y social.

Vista esta última concepción podemos afirmar que el juego es un instrumento que facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.2. Características del juego infantil.

A través del juego el niño y la niña pueden desarrollar las siguientes posibilidades:

- Asegura que el cerebro se halle estimulado y activo, pues motiva y reta al participante a dominar el juego.
- En todas las edades se juega por puro placer y disfrute y crea una actitud cordial hacia la vida y el aprendizaje.
- Alivia del aburrimiento de otras actividades. A veces incluso aísla al que lo practica del ajetreo del mundo cotidiano.
- Ayuda a lograr confianza en uno mismo.
- Permite ver cómo actúan los demás.
- Permite explorar las propias capacidades y limitaciones así como las de los demás.

- Es necesario para los niños.
- Se adquieren nuevos conocimientos y destrezas.
- Es un excelente medio de aprendizaje.

1.3. De los Derechos de niños y niñas.

El Artículo 31 de la Convención de los Derechos de niños y niñas (adoptada por la asamblea general de las Naciones Unidas, el 20 de noviembre de 1989) dice:

“Se reconoce el derecho del niño al descanso y al esparcimiento, al juego y a las actividades recreativas propias de su edad y a participar libremente en la vida cultural y en las artes. Se respetarán y promoverán el derecho del niño a participar plenamente en la vida cultural y artística y se propiciarán oportunidades apropiadas, en condiciones de igualdad, de participar en la actividad cultural, artística, recreativa y de esparcimiento”

1.4. Conclusión.

Vistos todos los beneficios del juego y, habiendo realizado otras experiencias en el mismo ámbito previamente, estoy convencido de que la experiencia que pretendo desarrollar durante el curso 13/14 será muy beneficiosa para el alumnado al que va dirigida, siendo la principal novedad la implicación de los padres y madres dentro del proyecto.

2. OBJETIVOS

El objetivo primordial de este proyecto es que los niños y niñas se diviertan y aprendan jugando y que, además, se relacionen con sus iguales y con los adultos a través de las diferentes situaciones que los juegos les depararán.

Ahora vamos a ver con más detalle los demás objetivos que deseamos alcanzar:

Contribuir a que las niñas y los niños desarrollen las capacidades que les permitan:

- a) Practicar, experimentar, imitar, imaginar, inventar, dominar, obtener competencia y confianza, decidir, etc., todo dentro de un ambiente seguro y cordial que consolide el desarrollo de las normas y valores sociales.
- b) Desarrollar la creatividad, la imaginación y la espontaneidad.
- c) Desarrollar la comunicación y la interacción entre los alumnos y alumnas participantes y los adultos que participen en el proyecto.
- d) Desarrollar sus capacidades afectivas.
- e) Relacionarse con los demás y adquirir progresivamente pautas elementales de convivencia y relación social, así como ejercitarse en la resolución pacífica de conflictos.
- f) Desarrollar habilidades comunicativas en diferentes lenguajes y formas de expresión.
- g) Practicar las habilidades lógico-matemáticas, la lectoescritura y el movimiento, el gesto y el ritmo e, incluso, la motricidad fina.
- h) Valorar las diversas manifestaciones artísticas que aparecen en los juegos.

Y también:

- i) Servir de material de apoyo y refuerzo para aquellos alumnos y alumnas que su tutor/a lo estime necesario o l@s especialistas.

3. DESTINATARIOS

Este proyecto está dirigido al alumnado de 1º curso de Primaria, dejando abierta la puerta a una posible actuación en otros cursos.

4. METODOLOGÍA

Durante todo el proyecto aplicaré una metodología basada en unos principios educativos que considero imprescindibles a la hora de llevar a término el proceso de enseñanza-aprendizaje, todos ellos encaminados a la consecución de un **objetivo principal: el desarrollo de la autonomía y la integración del niño/a en la sociedad.**

En primer lugar, la mayoría de actividades que propongo parten de una actividad instintiva y espontánea del niño y la niña, como es el juego, teniendo en cuenta, en este caso, que el juego es reglado y, por tanto, en cierto modo, dirigido. En segundo lugar, entiendo que la **participación activa** también es un factor metodológico imprescindible. El niño/a ha de ser protagonista de su aprendizaje, considerando la **observación y la experimentación** como procedimientos básicos para entrar en contacto con el entorno.

Además, tendré siempre en cuenta la **socialización y la individualización** de la enseñanza. El niño/a ha de establecer relaciones comunicativas con sus iguales y con los adultos favoreciendo siempre la creación de actitudes positivas hacia los demás. Para ello, será necesario crear en el grupo un **clima cálido y afectuoso**. Así mismo, no podemos olvidar que cada alumno/a es diferente y que se ha de adaptar la enseñanza a sus ritmos individuales, partiendo de sus **intereses y necesidades**, con el propósito de conseguir **aprendizajes significativos, motivadores y funcionales.**

Todos estos principios se rigen por uno básico, la **globalización**, pues el niño/a es un ser global y aprende globalmente. Es por eso que el aprendizaje durante las diferentes sesiones del proyecto será global, entremezclándose contenidos de diferentes áreas de conocimiento.

5. COMPETENCIAS CLAVE

Las competencias clave que desarrollarán los niños y niñas al realizar este proyecto son las siguientes:

- Comunicación lingüística.

Desde el trabajo con el lenguaje verbal, apoyado en otros lenguajes, se tratarán todas las habilidades lingüísticas, con especial atención a la comprensión y expresión oral. Con ello pretendemos favorecer el desarrollo lógico y las capacidades de relación con los otros.

- Competencia matemática y competencia básica en ciencia y tecnología.

Se verá favorecida a partir de la manipulación de objetos, de la identificación de sus atributos y cualidades, del establecimiento de relaciones de clasificación y orden, del empleo de cuantificadores básicos (cantidad, tamaño, espacio, etc.) y de la práctica de operaciones matemáticas básicas (sumas, restas, multiplicaciones, etc.), muchas de ellas en el entorno de la acción simultánea, es decir, actuando varios participantes a la vez, teniendo que resolver la operación antes que los demás. Esto ayuda a desarrollar el cálculo rápido (las adaptaciones permitirán que los alumnos y alumnas con más dificultades también puedan resolver los problemas que se les presenten).

- Aprender a aprender.

La combinación de estrategias de aprendizaje que aportan los materiales utilizados en este proyecto permitirá reforzar el pensamiento lógico y utilizarlo para resolver problemas sencillos que en el aula se presentan de manera guiada y en el entorno familiar y social aparecen de forma natural.

- Conciencia y expresiones culturales

Esta competencia se verá potenciada en situaciones de juego y, a través de la observación y la manipulación de objetos, de la interacción con las personas, de la exploración del espacio y del tiempo y del conocimiento de las variadas temáticas de los juegos.

- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

Las situaciones que se produzcan mediante la observación, la experimentación y la verbalización favorecerán el conocimiento de uno mismo. Los juegos permitirán la exploración e indagación de los mecanismos apropiados para buscar soluciones, adquirir conocimientos y elaborar planes que desarrollen la iniciativa del alumno/a.

- Competencias sociales y cívicas.

El trabajo desplegado en habilidades y destrezas en esta competencia permitirá a los niños relacionarse con sus iguales y con los adultos que intervengan de forma cada vez más equilibrada y satisfactoria, interiorizando progresivamente las pautas de comportamiento social y ajustando su conducta a ellas.

6. ACTIVIDADES A REALIZAR

El programa se basa en la práctica de diversos juegos de mesa con diferentes grupos de alumnos y alumnas de 1º y 2º curso de Primaria. Las actividades del proyecto son, por tanto, los juegos en sí.

La temporalización será de una sesión semanal en cada curso desde octubre hasta mayo.

En cada sesión los alumnos aprenderán dos juegos diferentes. Esto será así durante las primeras sesiones. Más adelante, introduciré juegos más largos que abarcarán toda la sesión.

Paulatinamente, a medida que avance el curso, el nivel de complejidad de los juegos también lo hará, aunque ajustándose siempre al nivel evolutivo de los niños y niñas a quienes van dirigidos.

Los juegos utilizados están clasificados en diferentes bloques y temáticas que iré combinando en aras de dotar de una mayor variedad a este proyecto y conseguir el aprendizaje más integral a cada momento.

En resumen, el papel del maestro en cada sesión será el siguiente:

a) Participación indirecta:

- Organizar el aula para que los niños tengan tiempo y espacio para jugar.
- Disponer de los materiales necesarios para la realización del juego.
- Seleccionar los juegos.
- Distinguir mecánicas de juego adecuadas (que fomenten el desarrollo de cualquier habilidad) de aquellas inadecuadas (que fomenten la pasividad, frustración, etc.)
- Proporcionar compañeros de juego de nivel de desarrollo similar.
- Potenciar la independencia y la iniciativa.
- Observar los comportamientos de los niños mediante el juego.
- Observar sus progresos y logros.
- Premiar el esfuerzo y el buen comportamiento del alumnado.

b) Participación directa:

- Jugar con los niños.
- Guiar en el juego cuando los niños no son capaces de descubrir por sí solos ciertas estrategias o soluciones a problemas que surjan.
- Ayudar a los padres y madres con las posibles dudas que surjan durante la actividad.
- Ser el iniciador y organizador del juego dentro de la sesión.
- Proporcionar modelos de conducta a imitar (actitud ante las trampas, al perder, etc.)
- Integrador de niños aislados, sobre todo en los juegos colectivos (que son la mayoría).

Además de la sesión semanal en cada curso, habrá otra sesión destinada al proceso de enseñanza-aprendizaje de los juegos por parte de los padres y madres que participen en el proyecto.

Estos son los juegos seleccionados:

- Animal sobre animal, El burrito equilibrista, Animalix, Colour code, Castle logix, MonsterKit, El Frutal, Hop hop hop, Viva Topo, La escalera fantasma, Super Rhino, La tarta de los monstruos, Dobble, Ugha Bugha, Halli Galli, Fantasma Blitz, Socken Zocken, Feroces vikingos y Zicke Zacke.