

FAMILIAS
CONSTRUYENDO,

NIÑOS
JUGANDO,



TODOS

APRENDIENDO

JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Cuando jugamos desarrollamos la inteligencia y la afectividad.

Cuando jugamos activamos los procesos implícitos en las experiencias de aprendizaje: percepción, atención, pensamiento, imaginación, creatividad, lenguaje...

Cuando jugamos aprendemos nuevas habilidades y destrezas.

Cuando jugamos no nos sentimos amenazados, por lo que podemos mostrar nuestro yo auténtico.

Cuando jugamos conocemos nuestras posibilidades y limitaciones.

Cuando jugamos nos relacionamos.

Cuando jugamos aprendemos a gestionar las emociones y formar nuestra autoestima.

Cuando jugamos aprendemos a ser empáticos, dar y recibir, a esperar, a expresar una opinión...

Cuando jugamos aprendemos a ser

Entonces, ¿por qué no jugamos más?

Nuestra experiencia nos lleva a pensar que es el día a día y el compromiso con otras necesidades los que dan lugar a que, en muchas ocasiones, el espacio que ocupan las tareas de "mesa y silla" impidan el movimiento y el juego.

En nuestra búsqueda por introducir prácticas educativas que nos permitan avanzar un paso más hacia la escuela deseada, surgió este proyecto.

Proyecto que pretendió descubrir un punto de encuentro entre las necesidades de familias, tutores e instituciones.

Con este deseo pretendimos diseñar y hacer recursos didácticos para el aula. Estos recursos se materializaron en juegos de suelo, mesa, materiales para el aula; y fueron la base de un tipo concreto de juego (juego de reglas, juegos para trabajar las emociones...). Quisimos realizar aquellos materiales que no son fáciles de encontrar y que sirven para afianzar los contenidos, crear un conflicto cognitivo, etc. Materiales hechos a la medida de lo que se está investigando en las aulas.

Para la mayoría de las familias de nuestro centro supuso una oportunidad para experimentar otra manera de relacionarse con el colegio, mejorando las relaciones entre ellas y los docentes, fomentando las relaciones entre ellas mismas, poniendo una mirada diferente a los distintos ámbitos del desarrollo de sus hijos...

Para los tutores supuso un enriquecimiento metodológico al disponer de otros recursos didácticos.

Para nosotras, sentir que ¡otra escuela es posible!

OBJETIVOS

- Favorecer la 'vivenciación' de los aprendizajes, mejorando la interiorización y generalización de los mismos al adoptar un papel mucho más activo en el propio proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Asegurar la presencia, participación y juego de todo el alumnado. Para ello se tendrán en cuenta las posibles necesidades de estos cuando se diseñe el recurso.
- Ampliar los recursos didácticos del profesorado para presentar, motivar, potenciar, reforzar, ampliar, generalizar... las experiencias de aprendizaje que permitan trabajar los contenidos de manera lúdica.
- Compartir con las familias motivaciones, tiempos y espacios.

DESTINATARIOS, PARTICIPANTES REALES DEL PROYECTO

Los alumnos de la etapa de Educación Infantil de CEM Hipatia, pues fueron ellos quienes disfrutaron en último lugar de los recursos materiales elaborados en este proyecto.

Además y como se hace explícito en los objetivos, tanto las familias como el equipo de Educación Infantil pudieron, además de disfrutarlos, hacer uso de las ventajas que supone jugar con el aprendizaje.

DESARROLLO DEL PROYECTO

Las actividades desarrolladas a lo largo de este proyecto se centraron en diferentes aspectos, y fueron teniendo lugar a lo largo de los tres trimestres:

• COORDINACIONES

Durante la realización de este proyecto, las coordinaciones entre los distintos equipos de participantes (tanto de manera presencial como con herramientas digitales), fueron una parte importante del proceso y se mantuvieron de forma continuada. Empezaron siendo en horario de mañana, aunque se ampliaron al horario de tarde durante el final del segundo trimestre y comienzo del tercero, para facilitar la motivación a través de la presencia física de las integrantes del proyecto.

• REUNIONES

Las reuniones mantuvieron una periodicidad semanal, mensual y trimestral. En ellas se trataron diferentes aspectos como: distribución de funciones y tareas, seguimiento de los procesos iniciados, resolución de dudas o planteamiento, resolución de problemas, motivación a los integrantes de los distintos equipos, etc...

Dichas reuniones también ampliaron su horario a la tarde durante el tercer trimestre con el fin de que la coordinadora del proyecto pudiera ofrecer orientación personalizada a las familias que lo necesitaran, además de promover su implicación y motivación.

• RECOGIDA DE INTERESES

Uno de los objetivos del proyecto era partir de las necesidades de los tutores con el fin de poder crear recursos que los cubrieran. Con esta idea en mente, se diseñó y envió un cuestionario en el que los tutores de la etapa pudieron plasmar sus intereses y necesidades. Este cuestionario incluía aspectos como: cuáles eran los aprendizajes, los contenidos o valores que consideraban más difíciles de presentar, interiorizar o generalizar por diferentes motivos (tiempo necesario, momento evolutivo en el que se ofrece...), o qué material de aprendizaje echaban en falta en su nivel para mejorar el proceso de enseñanza. Se les ofreció además la posibilidad de comentar o sugerir otros aspectos que consideraban importantes o necesarios y que el equipo podía recoger dentro del proyecto.

• CREACIÓN DE RECURSOS

A lo largo de este proyecto, la participación de las familias ha sido irregular, variando en número según se ha ido desarrollando en el tiempo. Debido a esta circunstancia, la participación de las integrantes del proyecto se extendió para aumentar la presencia física por las tardes, haciéndolo coincidir con el grupo de familias que mantuvo su compromiso inicial.

El equipo creativo ideó nueve juegos:

- *Baraja fonética-fonológica*: compuesto por barajas de los distintos fonemas del abecedario. Apoyo visual de las reglas ortográficas naturales.
- *Dominó fonético-fonológico*: compuesto por dominós de imágenes con los fonemas del abecedario. Apoyo visual de las reglas ortográficas naturales.
- *Oca fonético-fonológica*: compuesto por 3 bases tablero para 1 equipo y 1 base tablero para 2 equipos. Cartulinas de colores con un número en la esquina superior derecha. Patos de goma como fichas de cada participante, pareja de gemelos o equipo.

· *¿Cómo suena?*: consistente en 11 plantillas base (detrás de las cuales están escritas las instrucciones para cada propuesta de actividad). Cada sonido del abecedario tiene imágenes y su correspondencia escrita. Las palabras cumplen los siguientes criterios:

- Tener dos, tres, cuatro, cinco, seis y siete sílabas.
- Comenzar, tener y terminar por el sonido objetivo.

También se adjuntan círculos y equis para tachar, además de un listado de palabras utilizadas con cada fonema.

- *Sígueme*: 50 tarjetas divididas en dos series: 32 tarjetas de figuras en las que se combinan las cualidades de cada color (amarillo, rojo, verde y azul), forma (círculo, cuadrado, triángulo y rectángulo), tamaño (grande, pequeño) y 18 tarjetas de propiedades. En cada una se representa las cualidades y su negación. Todas ellas van acompañadas de una leyenda que hace alusión a la propiedad.
- *Twister*: consistente en un tablero tipo sábana de plástico con bolsillos transparentes donde introducir tarjetas de colores, imágenes, palabras, letras, sílabas, etc. Dos dados gigantes con bolsillos transparentes donde introducir tarjetas de colores en uno e imágenes de manos y pies en el otro. Seis tarjetas de colores (rojo, azul, amarillo y verde) y seis tarjetas mano y pie.
- *Cajas sensoriales*: cinco cajas de plástico negras y opacas que contienen, diferentes objetos de diferentes materiales y texturas. Cada caja estimula un sentido.
- *Mesa LED*: Mesa de madera con tapa de metacrilato y luces LED en su interior, que, mediante un interruptor, permite su encendido o apagado. Diversos materiales (cuentas de colores, gemas, formas de celofán de colores plastificadas, diapositivas, *water beads*, cubitos de hielo teñidos con colorantes alimentarios, vasos de colores, etc.). Un espejo rectangular.
- *Dados*: compuesto por ocho dados gigantes, imágenes y palabras asociadas a los proyectos, cartulinas con números y letras del abecedario (posibilidad de incluir cualquier imagen o palabra que se desee trabajar).

Sobre estos juegos se ha centrado la mayor atención de nuestro trabajo, así como en la búsqueda de materiales, diseño, creación de las guías y terminación de los

mismos. Así, las actividades desarrolladas se centraron en aquellas propias del equipo de producción: imprimir, plastificar, recortar, pegar, comprar material, valorar la mejor manera de almacenar el mismo, organizar el material para que otras familias del centro puedan participar en momentos puntuales. Además, preparar el material para otros profesionales, confirmar que el trabajo realizado por las familias se ajusta a los criterios establecidos, pasar el cuestionario a los tutores y las familias, recoger los resultados y reflexionar sobre los mismos y las mejoras necesarias, realizar seguimientos y motivar a las familias. Por último, la tarea de organizar las presentaciones en el aula y en los equipos de primer y segundo ciclo de Educación Infantil.

• SEGUIMIENTOS

Durante este proyecto se mantuvieron contactos presenciales y digitales frecuentes, tanto entre las integrantes del proyecto como con las familias, para asegurar el adecuado desarrollo de los recursos planteados.

Además, se cumplimentó un cuestionario, para valorar los objetivos programados al comienzo del proyecto con el objeto de introducir las modificaciones necesarias en los recursos creados y en la dinámica establecida.

• PRESENTACIÓN DE RECURSOS EN EL CICLO DE EDUCACIÓN INFANTIL

En el primer ciclo sí fue posible la presentación de los recursos creados para ellos en el curso pasado. Las actividades desarrolladas abarcaron desde la coordinación con las familias y los niños que participaron en la presentación, y los ensayos para que estos se sintieran seguros en la misma, hasta la preparación del aula y el material para el momento. La presentación de los juegos para el segundo ciclo de Educación Infantil se realizó a principios del segundo trimestre del curso 2015/2016, en el que los compañeros/as pudieron jugar y poner en práctica el uso de cada uno de ellos, para después introducirlo en las aulas.

• ANÁLISIS DEL CUESTIONARIO SOBRE LA VALORACIÓN DEL PROYECTO

Las familias y las integrantes del proyecto rellenaron un cuestionario para valorar su desarrollo en relación a los recursos creados y a la coordinación con las familias.

VALORACIÓN DE LOGROS Y POSIBILIDADES FUTURAS

Los juegos que se utilizan en el curso actual están contribuyendo a la *vivencia* de los aprendizajes, mejorando la interiorización y la generalización de los mismos porque están formando parte activa de ello.

También estamos comprobando, con algunos de los juegos que hemos utilizado de forma más continuada, que dan la posibilidad de participación de todo el alumnado, logrando el éxito y favoreciendo la ayuda mutua entre unos a otros, lo que nos lleva a conseguir sistematizar el aprendizaje cooperativo dentro de nuestras aulas.

Respecto al profesorado, todos han aceptado con ilusión la aportación y utilización de estos recursos en sus aulas, y creemos que le ha permitido potenciar y ampliar experiencias de aprendizaje para lograr los contenidos curriculares de manera lúdica.

La experiencia de poder trabajar con familias de distintas aulas fue uno de los aspectos más gratificantes para las personas participantes de este proyecto, ya que nos permitió compartir con ellas otros tiempos, espacios y vivencias, manteniendo una relación diferente a la habitual.

Por la experiencia de participación en otros proyectos, hemos apreciado que éste supuso muchas horas de trabajo y esfuerzo personal para todas nosotras, debido al cumplimiento parcial de uno de los objetivos fundamentales para el desarrollo de éste: "compartir con las familias motivaciones, tiempos y espacios" y, en consecuencia, obtener buenos resultados para los demás objetivos propuestos.

Fue necesario emplear estrategias de motivación para las familias, especialmente con las familias de La Cañada. La participación presencial y conjunta de todas las familias ha sido muy escasa, siendo difícil el favorecer las relaciones personales, la coordinación y gestión autónoma entre los diferentes grupos. Nuestro grado de participación presencial en el proyecto fue aumentando ante la necesidad de

hacer un seguimiento a los equipos de trabajo, además de encauzar y realizar la elaboración de los materiales directamente por nosotras para que estuviesen terminados al finalizar el proyecto. La realidad nos mostró que fueron muy pocos los padres y madres que participaron de manera activa y continuada; que no pudimos contar con las familias de La Cañada, aunque lo intentamos repetidamente y que este tipo de propuesta requirió más tiempo del que pensamos inicialmente.

A pesar de todo lo expuesto anteriormente, fue enriquecedor para nosotras y disfrutamos de las relaciones y del trabajo realizado junto a las familias. Este proyecto ha sido satisfactorio para todas, pues nos permitió materializar el deseo de llevar a la práctica nuestra forma de mediar en el proceso de enseñanza-aprendizaje, aunque por falta de tiempo y de recursos económicos no lo conseguimos.

Para dar continuidad al proyecto, y teniendo en cuenta el interés mostrado por parte del equipo y la convicción de que la creación de nuestros propios recursos facilita y potencia los aprendizajes que queremos compartir en nuestro centro, hemos propuesto para el curso 2015/16 en la etapa de Educación Infantil, un grupo de trabajo voluntario para completar algunos juegos y realizar otros, además de poner en práctica todos ellos y valorar su funcionalidad.

SUGERENCIAS DIDÁCTICAS

Creemos que este proyecto es de aplicación en cualquier centro de FUHEM, y los materiales creados son sólo unos ejemplos de lo que se podría conseguir y hacer. El juego es una parte fundamental en la Educación Infantil, como ya hemos dicho, pues permite aprender en contexto y siendo parte activa del aprendizaje.

Los materiales creados a través de este proyecto se ajustan perfectamente a todas las metodologías activas que se utilizan en los centros de la Fundación. La propuesta no es sólo compatible con el trabajo por proyectos, o con el aprendizaje cooperativo, sino que pueden actuar como motor, o desencadenante para trabajar contenidos curriculares.

Parte de los materiales son juegos que no existen en el mercado y responden a las necesidades o peticiones de los maestros y maestras para facilitar los aprendizajes en estas edades. Pero otros son adaptaciones de juegos que se venden y que nosotros hemos redefinido y adaptado (utilizando los contenidos del área II del *currículum* de Infantil como temas principales de estos juegos) con la clara intención de utilizarlos en contexto en los diferentes proyectos del aula. Son aplicables a materias como matemáticas o lectoescritura y ayudan, además, a mejorar o entrenarse en destrezas y/o habilidades, atención, discriminación, equilibrio, pensamiento crítico, rapidez de reflejos, observación, creatividad, etc.

Como los juegos son numerosos y diversos, en cada una de las guías que hemos creado y que les acompañan se puede ver cómo usarlos, cuáles son sus reglas y las diferentes aplicaciones didácticas que pueden tener (o al menos las que a nosotras se nos han ocurrido) porque, al ser juegos abiertos y flexibles que permiten adaptarse a nuevos contextos, los resultados o propuestas podrían ampliarse o cambiarse. Y que cada profesional descubriera las suyas...

Para poder entender mejor nuestras palabras pondremos un ejemplo y algunas fotos.

Ejemplo: el *Twister*

Hemos creado un *Twister* con muchas posibilidades. Sobre la superficie que hace de base o suelo del juego se han fijado unos bolsillos transparentes. Si el juego original ofrece círculos de colores que deben ser tocados cuando la ruleta que acompaña a la base así lo marca, en nuestro juego, en los bolsillos transparentes, se podrán ubicar diferentes imágenes en función de lo que se quiera trabajar (letras, sílabas, palabras, números, formas geométricas) o imágenes de un proyecto como elementos del paisaje (volcanes, ríos, nubes, montañas, mares, ciudades, pueblos), o animales (salvajes y domésticos, por familias, o en función de los diferentes ecosistemas en los que viven...).

Con este juego podríamos conseguir: trabajar el equilibrio y la coordinación viso corporal, mejorar la capacidad de decidir la mejor opción entre varias, identificar distintos conceptos (color, forma, tamaño, cantidad...), palabras, imáge-

nes, vocabulario específico de proyectos, aumentar el vocabulario. Disfrutar mediante el juego y crear un clima agradable que propicie la adquisición o refuerzo de conceptos nuevos.

A continuación recogemos las sugerencias didácticas que más se repiten en los juegos que hemos creado.

Comunes en todos los juegos

- Crear un clima positivo y motivador para el acceso a las competencias básicas de la lectoescritura y de las matemáticas.
- Introducir diversos conceptos lógico-matemáticos.
- Facilitar el aprendizaje inicial de la lectoescritura.
- Favorecer la exploración, la investigación, la experimentación y el descubrimiento.
- Favorecer la curiosidad.
- Estimular los sentidos. (Experimentando diferentes sensaciones).
- Aprender a tomar decisiones.
- Favorecer la autonomía.
- Ejercitar la coordinación óculo-manual.
- Desarrollar la imaginación y la creatividad.
- Mejorar la atención y la confianza.
- Desarrollar la discriminación y la agudeza de los diferentes sentidos.

Procedimientos matemáticos

- Clasificar y discriminar según una o dos propiedades.
- Clasificar utilizando cuadrantes de doble entrada.
- Desarrollar la teoría de conjuntos.
- Descubrir relaciones lógicas.
- Trabajar el razonamiento en negativo.

Objetivos específicos

Los objetivos específicos de esta serie de actividades propuestas son los siguientes:

- Facilitar el aprendizaje inicial de la lectoescritura.
- Entrenar la conciencia fonológica.
- Identificar un fonema.
- Crear un clima positivo y motivador para el acceso a las competencias básicas de la lectoescritura.

Destinatarios

Este “juego” se puede trabajar desde primero de Educación Infantil (segundo ciclo) e ir incrementando su nivel de complejidad al subir de curso.

Competencias y contenidos curriculares a los que contribuye la unidad

Especialmente con la competencia relacionada con la comunicación oral:

Escuchar, hablar y conversar:

- Expresión oral utilizando oraciones de distinto tipo (afirmativas, negativas e interrogativas), cuidando el buen empleo del género y el número y usando correctamente los tiempos verbales (presente, pasado y futuro).
- Uso progresivo, acorde con la edad, de léxico preciso y variado, estructuración gramatical correcta, entonación adecuada, tono de voz apropiado, ritmo, pronunciación clara y discriminación auditiva.
- Participación y escucha activa en situaciones habituales de comunicación.
- Utilización adecuada de las normas que rigen el intercambio lingüístico, respetando el turno de palabra, escuchando con atención y respeto. Interés y esfuerzo por expresarse correctamente.
- Exposición clara y organizada de las ideas.
- Aproximación al uso de la lengua escrita como medio de comunicación, información y disfrute. Interés por explorar algunos de sus elementos.

- Iniciación al conocimiento del código escrito.
- Relaciones entre el lenguaje oral y escrito. Identificación de letras.
- Comprensión de palabras y textos escritos a partir de experiencias próximas al alumno/a.
- Escritura de letras, palabras y oraciones sencillas.
- Iniciación a la lectura de palabras.
- Interpretación de imágenes, fotografías.
- Interés y atención en la escucha de explicaciones, instrucciones o descripciones leídas por otras personas.
- Utilización de la escritura para cumplir finalidades reales. Gusto por producir mensajes con trazos cada vez más precisos y legibles.
- Disfrute con el lenguaje escrito.

Desarrollo de la actividad



Para obtener el máximo rendimiento del juego es necesario una mínima planificación previa que permita al docente concretar el material a utilizar y las actividades más oportunas para conseguir los objetivos que garanticen el éxito de sus alumnos y/o se encuentren en la zona de desarrollo próximo de su grupo-aula.

Las 11 plantillas están secuenciadas de menor a mayor dificultad. El docente determinará qué plantillas utiliza en cada caso para su grupo de alumnos en función de su evaluación inicial y la zona de desarrollo próximo del grupo.

Imagen de otros juegos

Para facilitar la labor del docente se ha asociado cada plantilla a un grupo determinado de imágenes y palabras designadas con una forma y color. Es útil y práctico mantener el orden al guardar las claves visuales y las palabras, pues facilitará la próxima organización y planificación de la siguiente actividad.

En cada plantilla se puede utilizar imágenes o palabras. Antes de su utilización es importante acordar que representa cada imagen. Para ello se puede utilizar el listado asociado a cada fonema.

Las técnicas que podemos utilizar para mejorar la *vivenciación* de los fonemas es:

- Alargar el sonido fonémico en la palabra.
- Pronunciarlo en oposición a otro con características similares. Por ejemplo: pozo-podo.

Las técnicas que podemos utilizar para mejorar la *vivenciación* de los grafemas son:

- Mostrar el grafema junto a otros (no más de tres).
- Recordar una palabra cercana al alumno/a con ese grafema.

Es necesario asegurarse que los alumnos dominan estas técnicas, que saben utilizarlas independientemente del resultado.

Sugerimos presentar el juego partiendo de los fonemas, lo que nos permite trabajar, además, los errores típicos de la ortografía natural. Así, es adecuado tener presente un apoyo visual que recoja la regla ortográfica natural de los siguientes sonidos:

ba-be-bi-bo-bu vs. va-ve-vi-vo-vu; za-ce-ci-zo-zu, ga-gue-gui-go-gu, ja-ge-gi-ji-jo-ju, ca-que-qui-co-cu.

De esta manera, y mediante el juego, los alumnos irán incorporando las reglas ortográficas naturales desde un primer momento.

Primero se muestra al niño/a cómo se juega en asamblea, después los alumnos realizarán en equipos o por parejas, etc.

Se recuerdan las normas que el docente haya creído conveniente transmitir para regular la participación de todos los miembros de un equipo, bien para participar, bien para ayudar a un compañero/a.

Valorar el “clima” del aula, concretamente el volumen del grupo, pues es necesario un volumen que permita que los alumnos se escuchen.

Estrategias de atención a la diversidad e inclusivas:

- Prestar atención al tamaño de la letra en los casos de alumnado con dificultad visual.
- Ofrecer apoyo auditivo y/o visual para los alumnos con dificultades auditivas.
- Las imágenes y sus correspondientes palabras pueden modificarse para hacerlo más cercano a la realidad de los niños con mayores dificultades, pudiendo utilizarse objetos reales en aquellos casos necesarios.
- Para regular la participación entre un grupo o por parejas, el docente puede entregar a cada alumno un número determinado de imágenes o palabras y así asegurarse de que todos participan.
- Jugar primero en parejas para después pasar a un pequeño grupo.
- El docente podrá formular las preguntas que le parezcan acertadas para valorar la interiorización del aprendizaje y la participación de cada alumno.

Aprendizaje cooperativo:

- Comenzar jugando por parejas de gemelos para interiorizar las técnicas y la habilidad de cómo ayudar a un compañero/a.

Variante:

- Jugar en pareja o en equipo.
- Utilizar las fotos de los niños/as para trabajar los objetivos anteriormente mencionados y la cohesión grupal.
- Cambiar las imágenes y palabras ofrecidas por otras relacionadas con los proyectos.
- Utilizar las representaciones que hacen los niños/as como imágenes y palabras.

