

E.E.I.BARAJAS  
Berja  
"Aprendo jugando"



## **PROYECTO**

## **CENTRO PROMOTOR**

## **DE CONVIVENCIA POSITIVA**



## **"APRENDO JUGANDO"**

**COORDINADORA: MARI ANGELES BONILLA B.**



## ÍNDICE

- 1.- IMPORTANCIA DEL JUEGO
- 2.- TIPOS O CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS
- 3.- ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS.
- 4.- TEMPORALIZACIÓN
- 5.- EVALUACIÓN
- 6.- ANEXO DE JUEGOS



## 1.- IMPORTANCIA DEL JUEGO

La mayoría de los autores coinciden en que el juego es la actividad por excelencia de la infancia; es algo inherente a su misma naturaleza y una necesidad vital, hasta el punto que se podría afirmar que cuando una niña o niño no juega algo anda mal.

Desde una edad temprana la actitud lúdica y deseo del juego se desarrolla con normalidad. Nuestro alumnado necesita acción, manipular y experimentar con objetos, relacionarse con sus iguales, y esto lo hace a través del juego, por eso es necesario y vital para la infancia. El juego le permite construir su personalidad y convertirse en persona en su sentido más amplio.

El juego, en sus múltiples y variadas formas y expresiones, contribuye de forma decisiva al desarrollo general del individuo y a cada una de sus facetas.

Desde el punto de vista psicomotor, gracias al juego se desarrollan el cuerpo y los sentidos; la fuerza, el control muscular, el equilibrio, la percepción y la confianza en el uso del cuerpo. En esta edad necesita más que ninguna otra el desarrollo de su propio cuerpo como fundamento de su crecimiento y como dominio de su propia situación en este mundo, valoramos la importancia del juego para el desarrollo óptimo de todas las capacidades.

Desde el punto de vista intelectual, jugando aprende porque obtiene nuevas experiencias, ya que es una oportunidad de cometer aciertos y errores, de solucionar problemas. Es una actividad que estimula la evolución de las capacidades de creatividad y pensamiento infantil, en el juego explora y conoce su entorno y al mismo tiempo se descubre a sí mismo. No sólo es un recurso educativo, sino que constituye la metodología básica en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las niñas y niños en la etapa infantil.

Desde el punto de vista de la sociabilidad, gracias al juego entra en contacto con sus iguales y ello les ayuda a conocer a las personas que le rodean y a aprender las normas de comportamiento. Poco a poco aumenta su capacidad de comprensión sobre la realidad. Desde el punto de vista del desarrollo afectivo o emocional, es una actividad que le produce entretenimiento, placer y alegría de vivir. El juego es un factor de equilibrio emocional. Jugar proporciona a las niñas y los niños una gama de sensaciones y emociones personales que les resultan beneficiosas, contribuyendo al desarrollo de las



buenas relaciones personales, la comunicación y la comprensión social en un clima de emociones positivas.

En conclusión, el juego es una actividad vital e indispensable para el desarrollo humano.

## 2.- CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

Son muchas las clasificaciones que se han hecho del juego, dependiendo del criterio que se tenga en cuenta, una posible clasificación puede ser la siguiente:

### ◆ Juegos de contacto físico.

Son juegos de carreras, persecución, movimiento, ataque y dominación física. Tienen su origen en el juego sensorio motor, pero incorpora muy pronto la presencia de una compañera o compañero de juego con el que interactúa imitando un supuesto ataque que se vive con alegría y entusiasmo.

El componente mayor es de simulación y de contacto físico. Son frecuentes entre los tres y los ocho años. Por su propia naturaleza no es posible programarlos ni introducirles objetivos educativos concretos. La cuestión educativa está en planificar tiempos y espacios para que estos juegos se puedan desarrollar.

### ◆ Juegos de construcción-representación.

Son una forma evolucionada de los juegos sensorio motores ya que incluyen una simbolización sobre la acción que se realiza. Contiene una parte individual y otra que es externa y social. Para su realización hay que contar con espacios apropiados. Dentro de los juegos de construcción-representación podemos distinguir tres tipos:

- Juegos de representación incipiente. El alumnado comienza a utilizar el lenguaje como un elemento más del juego e incorpora progresivamente símbolos cada vez más variados y complejos.

- Juegos de representación vicaria. Se reproducen roles sociales y se desarrollan guiones de actividad humana, a veces sus personajes son encarnados por pequeños muñecos o por animales de simulación. Pueden representar varios papeles, prestando sus voces a cada uno de los personajes. Sus elementos son :escenario, acción y personajes.

### ◆ Juegos socio-dramáticos.



Estos juegos son prototipos entre 4 y 8 años. En ellos, el alumnado protagoniza papeles sociales mediante una actividad simbólica y reproduce experiencias sociales conocidas por ellos. Su importancia se debe a que ponen en acción sus ideas y conocimientos y aprenden de los demás versiones sobre lo experimentado, actualizando así sus conocimientos previos, añadiendo detalles, eliminando errores...

En este tipo de juego, colaboran entre sí para desarrollar una historia. El objetivo que persiguen es reproducir la situación de acuerdo a determinadas normas internas.

◆ Juegos de mesa.

Contribuyen a desarrollar el pensamiento lógico y a que interpreten la realidad de forma ordenada. Estos juegos requieren de un sistema de normas o reglas que, si son adecuados a la edad de las jugadoras y jugadores, conectan con las necesidades cognitivas. Potencian el aprendizaje espontáneo y la construcción de estrategias mentales que son transferibles a otras tareas. Crean, además una conciencia de disciplina mental y de experiencia compartida que puede ser muy útil para el desarrollo mental y para el progreso cognitivo. Ejemplos de estos juegos son el parchís, las cartas, el ajedrez,...

◆ Juegos de patio.

Son, en gran medida, una herencia cultural que se transmite de generación en generación a través de la participación en juegos comunes entre niñas y niños de diferentes edades.

Teniendo en cuenta esta clasificación hemos realizado otra más concreta acorde con nuestra metodología de trabajo. Hemos mantenido estos juegos pero hemos ampliado con otros, clasificándolos de la siguiente manera:

- Juegos cooperativos: Son lo contrario a los juegos competitivos. En estos juegos prima la colaboración de la mayoría de los jugadores y jugadoras. Es un juego en el que dos o más jugadores no compiten, sino más bien se esfuerzan por conseguir el mismo objetivo y por lo tanto ganan o pierden como un grupo. En otras palabras, es un juego donde grupos de jugadores toman comportamientos cooperativos, mediante estrategias consensuadas. Un ejemplo de juego cooperativo son los juegos de coordinación, donde los jugadores escogen las estrategias mediante un proceso de toma de decisiones consensuadas.

- Juegos tradicionales:

Se realizan sin ayuda de juguetes, con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza ( arena, piedras, hojas, flores, ramas, etc.) o entre objetos



caseros (cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones, dedales, instrumentos reciclados procedentes de la cocina o de algún taller, especialmente de la costura). También tienen la consideración de tradicionales los juegos que se realizan con los juguetes más antiguos o simples (muñecas, pelotas, canicas, dados, etc.), especialmente cuando se autoconstruyen (caballitos con el palo de una escoba, aviones o barcos de papel, disfraces rudimentarios).

Su objetivo puede ser variable y pueden ser tanto individuales como colectivos; aunque lo más habitual es que se trate de juegos basados en la interacción entre dos o más jugadoras y jugadores, muy a menudo reproduciendo roles con mayor o menor grado de fantasía. Generalmente tienen reglas sencillas.

- Juego y juguete no sexista, no violento:

Construcción de un juguete no sexista, no violento, de cara a la navidad, que estimule la creatividad.

- Juegos de Convivencia:

Se trata de juegos que permitan desarrollar actitudes y valores relacionados con la educación para la paz (cooperación, ayuda, autoestima, confianza y otros) Se trata de dar cobertura a las dinámicas cooperativas que promuevan la educación para la paz y presenten alternativas a la resolución violenta de los conflictos. Dentro de ellos englobamos juegos de presentación, juegos de afirmación, conocimiento, confianza, comunicación, resolución de conflictos, distensión...

- Juegos de roles: Explicado en la clasificación anterior.

- Juegos deportivos:

Los juegos deportivos son aquellos juegos relacionados con la educación física y el deporte, individuales o grupales, que siguen determinadas reglas, y fomentan el desarrollo normal y sano de las capacidades físicas y mentales de cada individuo. En los juegos deportivos hay competencia, pues siempre que hay dos equipos, cada uno quiere y se esmera en ganar; no obstante, nosotras le vamos a dar el valor de trabajo en equipo. Se tratará de iniciarlos en algunos deportes como fútbol, balonmano, baloncesto, etc.

- Juegos de mesa: Explicados en la clasificación anterior.

- Juegos de medio ambiente:

El juego es un medio privilegiado para el fomento de actitudes proambientales y de la conservación de los recursos naturales. Podemos seleccionar los juegos según la



temática de forma que ayuden a comprender y entender el ciclo de agua, el conocimiento de insectos, importancia del reciclado... Algunos juegos mediambientales pueden ser

- juegos de observación del entorno: Son juegos de observación de la naturaleza, se trata de juegos tranquilos, que requieren sosiego. Es necesario realizar posteriormente una puesta en común de lo observado, viendo los diferentes puntos de vista de cada uno.
- Juegos de simulación ( simulamos ser animales u otros elementos naturales. Ayudan a comprender fenómenos y relaciones ambientales).
- Juegos de esparcimiento, movimiento y habilidad.
- Juegos de reciclado, ahorro de energía, de desarrollo sostenible.

## 2.- ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS

La estrategia metodológica es un elemento fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje, pues de ella depende la operatividad o no de todo el proceso.

Hemos de ser conscientes de que el juego en sí mismo es una excelente estrategia metodológica, si embargo, para obtener unos resultados óptimos es preciso estructurar los juegos teniendo en cuenta una serie de requisitos como:

- Preparar el espacio adecuado para llevar a cabo los juegos.
- Seleccionar el material necesario y disponerlo de forma que sea adsequible para el alumnado.
- Seleccionar los juegos de acuerdo a la edad e intereses del alumnado.
- Dar normas e instrucciones acordes a la edad del alumnado, instrucciones cortas, sencillas, con vocabulario adsequible y comprensible.
- Al alumnado hay que hablarle con claridad, frecuencia e inteligencia, y no exigirles más de lo que sus capacidades pueden ofrecer.
- Hay que hacerles responsables de cuidar y recoger el material.
- Se ha de reforzar y elogiar el trabajo del alumnado.

Así mismo un juego, para ser considerado como tal y ser generador de situaciones de aprendizaje, debe cumplir los siguientes requisitos:



- Que requiera la participación activa de las jugadoras y jugadores.
- Que combine la puesta en juego de diversas habilidades, destrezas y conocimientos.
- Debe tener una finalidad que esté al alcance del alumnado, que entienda y pueda conseguir.
- Estimulará el razonamiento de los niños. Se juega mejor si se “piensa” como hacerlo.
- Debe contribuir al establecimiento de relaciones entre los elementos.
- Debe fomentar la comunicación entre iguales.
- Será susceptible de progresar en él, de jugar cada vez mejor
- Puede ser jugado de manera autónoma o en grupo.
- Su práctica deberá satisfacer al alumnado, que se diviertan jugando.

Estas actividades serán llevadas a cabo por el alumnado del centro bajo la dirección o supervisión del profesorado. Pediremos la colaboración y participación de las familias para el desarrollo de los juegos, que previamente habrán sido seleccionados y programados por el profesorado, teniendo en cuenta la clasificación expuesta anteriormente.

En nuestro centro cada mes se trabaja un valor. La clasificación de los juegos está relacionada con el valor que se está trabajando.

#### 4.- TEMPORALIZACIÓN

De acuerdo con nuestra metodología de trabajo, cada mes se lleva a cabo un tipo de juego acorde con el valor que se está trabajando.

Octubre: Iniciación a los juegos tradicionales dibujados en la pista.

Noviembre: Juegos tradicionales

Diciembre: Juegos y juguetes no sexistas y no violentos

Enero: Juegos de convivencia

Febrero: Juegos de roles



Marzo: juegos de cooperación e igualdad

Abril: Juegos deportivos

Mayo: Juegos de mesa

Junio: Juegos de medio ambiente

Cada mes se programaran varias jornadas de juego siguiendo las pautas establecidas en la metodología.

## 5.- EVALUACIÓN

Se ha de evaluar tanto el proceso de enseñanza como el proceso de aprendizaje del alumnado.

En cuanto al proceso de Enseñanza: Se evaluará el conjunto de la actividad programada y desarrollada. Para ello seguiremos el modelo de evaluación propuesto para las actividades de efemerides y semanas temáticas, en las que se evalúan los objetivos planteados y el grado de consecución de los mismos, la metodología llevada a cabo, los tiempos establecidos, la distribución y organización de los espacios en los que se han realizado las actividades, el grado de adecuación de las actividades propuestas a la edad e intereses del alumnado, si han resultado motivadoras, etc Así mismo, se establecerán propuestas de mejora que serán el punto de referencia para la programación de otras actividades lúdicas.

Respecto al proceso de aprendizaje: Se realizará una escala de observación al alumnado en la que se tendrán en cuenta items como: grado de participación e implicación en la actividad, actitud en el desarrollo de las actividades, su disposición de colaboración con el grupo, respeto a los compañeros, ayuda a compañeros que manifiestan dificultad, respeto a las normas establecidas, conocimiento y aceptación de las reglas del juego



## **ANEXO DE ACTIVIDADES**

### **JUEGOS DE CONVIVENCIA**

#### **JUEGOS DE PRESENTACIÓN**

##### **CORRO DE LOS NOMBRES:**

Todos sentados en círculo. Cada uno va diciendo su nombre. Luego se va preguntando a ver cuántos nombres recuerdan entre todos.

**ESTA O ESTE ES MI AMIGO: TODO EL ALUMNADO SENTADO EN CIRCULO.**  
Una niña o niño empieza agarrando a su compañera o compañero de la mano y dice esta o este es mi amigo Alvaro. Alvaro ha de repetir lo mismo con la niña o niño de su derecha diciendo el nombre. Se sigue hasta que todas las niñas y niños lo han hecho y se han quedado con las manos agarradas. Hablamos de la amistad y de como se tratan las amigas y los amigos. ¿sois amigos? ¿Quién es tu amiga o tu amigo?, ¿Cómo tienen que comportarse los amigos?

**PASAR LA PELOTA:** Todos en círculo sentados en el suelo. Uno pasa la pelota a alguien que este lejos rodando por el suelo y diciendo el nombre de la persona a la que se la pasa. Se sigue así sucesivamente hasta que todos hayan dicho su nombre.

##### **EL BOLIGRAFO**

Sentados en círculo, en una primera vuelta cada uno se presenta y dice su nombre y una característica personal positiva. En la segunda vuelta, se girará el bolígrafo para que al señalar a un jugador diga el nombre y la característica de otra persona. El objetivo no es que todos hablen, sino que se nombre una cualidad y el nombre de todos los integrantes del grupo.

##### **BUSCANDO PAREJA**

El animador introduce en una bolsa o caja una serie de parejas de objetos, por ejemplo caramelos de diferentes colores. Va pasando la caja por todo el grupo para que cada persona coja una pieza sin mirar. Cada persona tiene que buscar a su pareja, por ejemplo los que han elegido el caramelo de color rojo, se sientan juntos y hablan entre ellos diciendo el nombre, sus aficiones, qué le gusta hacer en su tiempo libre. Se indica al grupo que han de estar muy atentos a lo que les diga el compañero ya que luego ellos



tendrán que presentarlo al resto del grupo. Cada miembro de la pareja presenta después a la persona con la que ha estado hablando al resto del grupo.

## EL HOMBRE KILOMETRICO

Sentados en círculo, un componente del grupo comienza diciendo su nombre (o como quiere que le llamen). El siguiente a su izquierda (siguiendo el movimiento de las agujas del reloj) debe decir: 1.El nombre de su compañero anterior 2.Su propio nombre. El tercer componente, por orden, dirá el nombre del primero, del segundo y el suyo. Y así, sucesivamente, hasta llegar al monitor o educador que será el último y el encargado de repetir todos los nombres seguidos. Ejemplo: Yo soy Luis... Él es Luis, yo soy Juan... Luis, Juan y yo Elena... Luis, Juan, Elena y Víctor...

## LA TELARAÑA

Todas las personas formaran un círculo, luego se seleccionara alguna persona al azar y ella tomara el principio del estambre u ovillo de lana y lanzará el resto de estambre a algún participante que él elija pero antes de lanzarlo deberá decir su nombre, pasatiempos, intereses esto dependerá de las características que se utilizaran en la presentación al lanzarlo el otro participante debe repetir la presentación de su compañero y la propia y lanzar el estambre, quedándose también con una parte de él hasta llegar al ultimo participante y lograr formar una telaraña. El dirigente o moderador tomará la decisión de deshacerla siguiendo el mismo desarrollo pero ahora mencionaran los participantes otro dato.

## TIERRA

1. Los jugadores se ponen de pie formando un círculo, menos uno que se queda en el centro con una pelota en la mano.
2. El que se encuentra en el centro le tira la pelota a uno de los que se encuentran alrededor de él, por lo que el grupo deberá decir al unísono cual es el nombre del que tiene el balón, a la vez que el grupo deberá rodear a la persona que posea el balón.
3. Si el grupo no conoce el nombre del miembro que posee el balón, éste tendrá que castigar al grupo de alguna manera: Andar en círculo, sentarse en el suelo, andar en círculo a cuatro patas... y decirle al grupo cual es su nombre.
4. Posteriormente se reanuda el juego colocándose otro miembro del grupo en el centro.

## EL ESPEJO



Por parejas, uno dirige y el otro hace de espejo, primero a nivel facial, después también con el tronco y los brazos. Luego de pie con todo el cuerpo. Cambiar de papeles.

## JUEGOS DE ESTIMA

El superabrazo: Nos agarramos todas y todos de la mano menos la primera persona y la última de manera que formamos una línea recta. La primera comienza a girar sobre sí misma desplazándose en dirección al final de la fila formando un gran abrazo. Al estar formado nos detenemos un momento para sentir el abrazo en silencio y después tiramos de la fila hacia atrás para deshacer la espiral.

### **El ovillo de lana**

Objetivo:

Favorecer el conocimiento y cohesión en el grupo-clase.

Materiales: Un ovillo de lana. Sillas en círculo.

Desarrollo: El grupo está sentado en círculo sin dejar espacios vacíos. El ovillo lo tiene el profesor y se lo lanza a otra persona del grupo sujetando el extremo. Justo antes de lanzarlo dice en voz alta:

“Me llamo ..... y quiero ofreceros mi ..... (una cualidad personal

positiva)”.

Quien recibe el ovillo dice su nombre y una cualidad positiva que quiere ofrecer al grupo.

Cuando termina lanza el ovillo a otra persona sujetando el hilo de manera que quede más o menos

tenso (sin que llegue a tocar el suelo). Cuando todos hayan recibido el ovillo quedará formada una

estrella de tantas puntas como participantes.

Es importante tener en cuenta que:



- a) No se puede lanzar el ovillo ni a los dos de la derecha ni a los dos de la izquierda.
- b) Hay que tener agilidad. No hay que pararse a pensar profundamente cuál de nuestras numerosas cualidades ofrecemos al grupo, sino cualquiera que imaginemos que pueda resultar valiosa para los demás y para el grupo.
- c) Si alguna persona se queda bloqueada a la hora de decir una cualidad suya, se puede invitar a otro del grupo que lo conozca, a que la diga.

### **ESTO ES UN ABRAZO**

Se sientan en círculo. La persona que comienza «A» dice a la de su derecha «B» «esto es un

abrazo» y le da uno. «B» pregunta: «¿un qué?» y «A» le responde: «un abrazo» y se lo vuelve a

dar. Luego «B» a «C» (quien esté a su derecha): «esto es un abrazo» y se lo da. «C» pregunta a

«B»: «¿un qué?». Y «B» le pregunta a «A»: «¿un qué?». «A» contesta a «B»: «un abrazo», y le da

uno. «B» se vuelve a «C» y le dice: «un abrazo», y se lo da. Y así sucesivamente. La pregunta «¿un

qué?», siempre vuelve a «A», quién envía de nuevo los abrazos. Simultáneamente «A» manda por

su izquierda otro mensaje y gesto: «esto es un beso» y se lo da, siguiendo la misma dinámica

### **ACTIVIDADES DE COOPERACIÓN**

- Cada equipo se pone formando una fila. Detrás del último de la fila hay una botella vacía, y delante del primero hay un recipiente lleno de agua. Todos los jugadores se ponen con las piernas abiertas. Cuando empieza el juego, el primero llena en el recipiente un vaso y se lo pasa al segundo por debajo de sus propias piernas; éste lo pasa al tercero y así hasta llegar al último, que vaciará el agua que quede en el vaso dentro de la botella y devolverá dicho vaso al compañero que tiene delante. El vaso siempre tiene que pasar por entre las piernas. Gana el equipo que primero llene la botella.



- Todo el alumnado se ubica en un extremo de un terreno previamente delimitado. El animador nombra a un participante que se ubicará en el medio del terreno, a su indicación todos los participantes deberán correr hacia el otro extremo, los participantes que sean atrapados por éste deberán tomarse de las manos y, sin soltarse, tratarán de atrapar a los otros jugadores que arrancan por otro lado del terreno. Ganará el jugador que sea el último en ser atrapado.

### JUEGOS TRADICIONALES

EL PAÑUELO: Se escogen dos equipos, se traza una línea en el suelo, se colocan cada uno de los equipos a ambos lados de la línea a unos 5 metros o más de distancia de la misma, se coloca un pañuelo sobre la línea de manera que sobresalgan las puntas del mismo a ambos lados. Se le asigna un número a cada uno de los participantes de cada equipo, por ejemplo si son cinco jugadores por equipo existirá 1-1, 2-2, 3-3, 4-4, 5-5 ; el animador estará dirigiendo el juego de manera que si él dice "uno", entonces saldrán los número "uno" de los dos equipos y trataran de agarrar el pañuelo y llevárselo, el jugador del equipo contrario, el que no alcance a agarrar el pañuelo, correrá tras de el que sí lo agarró y si lo toca antes que llegue a donde su equipo pierde, si los jugadores se paran frente a la pañoleta y uno de ellos pone el pie después de la línea o pisa la línea pierde, si uno de los jugadores toca al otro antes que el toque la pañoleta pierde.