

EL DEFENSOR DEL PROFESOR

www.anperioja.es

ABRIL 2018

**VAN
GUAR
DIA**
EDUCATIVA


ANPE
SINDICATO INDEPENDIENTE
LA RIOJA

Con este reconocimiento queremos divulgar cada mes el proyecto de un centro educativo destacado por su éxito, interés, innovación, integración, participación y trascendencia social. *El proyecto Juegos de Mesa. Convivir y aprender jugando del CEIP JOSÉ ORTEGA VALDERRAMA ha demostrado que la utilización de los juegos de mesa en el entorno escolar ayuda a mejorar el ambiente, enriqueciendo las relaciones con los demás y favoreciendo el aprendizaje competencial.*

Juegos de mesa modernos en el aula.

Los juegos de mesa han evolucionado mucho en los últimos años, atrás ha quedado esos tres o cuatro juegos que encontrábamos en las grandes superficies y que todos teníamos en casa; ahora existe una variedad infinita de juegos, con una industria del entretenimiento en auge, que dispone de reconocidos autores e importantes diseñadores, que conciben y proyectan el juego hasta tenerlo completamente ultimado, con diversas y apasionantes temáticas y unas producciones exquisitas que hacen que para los niños (y no tan niños) sea un regalo deseado.

Siempre hay docentes que incorporan a las aulas nuevos métodos y herramientas que mejoren el proceso de enseñanza-aprendizaje y los juegos de mesa están empezando a entrar a las aulas. Términos como gamificación, ABJ (Aprendizaje Basado en Juegos) o neuroeducación se escuchan a los profesores en las aulas de formación. Todo tiene su base científica. Como el cerebro aprende si hay emoción, los aprendizajes se fijan cuando se genera dopamina, cuando se disfruta, y el uso de juegos de mesa como instrumento educativo encaja a la perfección: es divertido, estimulante, motivador y predispone al estudiante a un aprendizaje más activo.

El juego de mesa forma parte de nuestra cultura, es una actividad lúdica que se mantiene durante toda la vida y que no solo desarrolla el aprendizaje, sino que constituye una necesidad vital en nuestras vidas que motiva la capacidad constructiva, creadora y exploradora. Además, el juego es un medio de comunicación que favorece las relaciones sociales y la interacción con los demás siendo un potenciador de la integración y la gestión de conflictos, además de favorecer el desarrollo físico, intelectual y social.

Proyecto: Juegos de mesa. Convivir y aprender jugando.

Objetivos que se persiguen:

- Potenciar y mejorar las relaciones interpersonales, el conocimiento de uno mismo y de los demás utilizando el juego como disfrute y uso social.
- Afianzar el uso y el respeto por las normas de convivencia.
- Potenciar las habilidades sociales (escuchar, participar, tomar decisiones, resolución de conflictos, entre otros) y las habilidades emocionales (tolerar las frustraciones, autoestima, sentido del humor...)
- Favorecer una comunicación adecuada, el saber estar con los demás y disfrutar de su compañía.

- Desarrollar la comprensión y expresión oral y escrita, así como la atención y la escucha activa.
- Descubrir el uso de las matemáticas en un entorno lúdico.
- Potenciar la imaginación, la creatividad y aptitudes para el arte plástico.
- Divulgar y promover el uso del juego de mesa como disfrute intelectual y como encuentro social de la comunidad educativa: profesorado, familias y alumnado.

Actividades desarrolladas en el centro:

- **Formación.** Para todos los participantes, ha sido muy importante experimentar en primera persona el conocimiento de los juegos de mesa, conocer mecánicas, estrategias y habilidades y, sobre todo, sentir las emociones que se generaban al jugar.
- **Jugoteca.** Gracias al trabajo de todos los profesores implicados se han revisado una gran cantidad de juegos, tradicionales y modernos, se ha realizado una inversión económica para adquirir los seleccionados y se han puesto a disposición de todo el centro, correctamente catalogados en unas estanterías habilitadas especialmente para ello en la biblioteca. Durante los recreos se ha invitado a los alumnos a probar juegos nuevos, explicarles sus reglas y el correcto uso.
- **En las aulas.** Las actividades han sido muy diversas, tantas como materias y niveles educativos hay en un centro de Infantil y Primaria, como se puede comprobar en el blog que profesores tutores y especialistas han dedicado a ello: <http://cpjoseovconlosjuegos.blogspot.com.es/>. De ellas se puede destacar la inclusión del juego de mesa dentro de los grupos interactivos, dedicando una hora a la semana en este centro con la colaboración de familiares, el uso de los juegos en la etapa de Infantil tanto por las tutoras como por la profesora de psicomotricidad (que adaptaba algunos juegos) y, también el uso en la clase de Educación Física para trabajar aspectos como la orientación espacial y la expresión corporal.
- **Con las familias.** Una parte muy importante del proyecto es favorecer la convivencia entre familias y las relaciones interpersonales de la comunidad educativa, realizando varias actividades. Por ejemplo, se dedicó un sábado a la celebración de la “Jornada de convivencia a través del juego de mesa”. En ella los alumnos recibían a las familias de otros compañeros y les explicaban las reglas y el funcionamiento del juego. En Infantil se llevaron a cabo “Talleres de juegos de mesa” en los que las padres y madres venían a jugar con sus hijos y los compañeros a unos juegos previamente seleccionados. Los padres estuvieron encantados con la experiencia de jugar juntos y también por conocer ideas para poder aplicarlas en casa y jugar en familia.

Media mañana en el CEIP José Ortega Valderrama.

Está situado en la población riojana de Pradejón, con una comunidad educativa en la que destaca el número de alumnos inmigrantes. Su claustro siempre ha tenido interés hacia la utilización del juego como vehículo para favorecer las relaciones sociales, facilitar la integración y la gestión de conflictos. Ya hace años que empezó a promover los juegos de suelo en el patio durante los recreos y a crear actividades en las que se dé la interacción entre personas, por ejemplo, una en la que los alumnos de Primaria

una vez por semana pasan al patio de infantil a explicar un juego y jugar con los más pequeños. Por ello el proyecto de los juegos de mesa ha sido una magnífica aportación a la convivencia en el centro.

Tras entrevistarnos con la secretaria, Isabel Romeo, y el coordinador del proyecto José Pellejero, recorreremos el centro y charlamos con varios profesores sobre cómo utilizan ellos en clase los juegos de mesa. Lo que más destaca en el centro es la gran “jugoteca” que han preparado en el mismo espacio donde estaba la biblioteca. “Es todo un éxito” destacan los responsables, los chavales quedan en el recreo para ir a jugar, toman prestado un juego y disfrutan de una partida o varias, dependiendo de la duración. En días de lluvia la sala se queda pequeña y el suelo sirve de improvisadas mesas. “Dooble”, “Fantasma Blitz” y “La baraja mutante” son los que más éxito tienen.

Los profesores también hacen uso de la ludoteca durante las horas de clase. Un tutor de 4º nos cuenta que para él los juegos que más le ayudan en clase son, por un lado, “Código Secreto 13+4” para trabajar el cálculo matemático: en este juego los alumnos son unos agentes secretos que tienen que adivinar unos códigos con alarmas de seguridad, que logran haciendo sumas, restas, multiplicaciones y divisiones; mientras ellos practican se divierten sin ser si quiera conscientes de lo que están aprendiendo. Y, por el otro lado, los “Story Cubs”, desarrollan muchos aspectos relacionados con el lenguaje, como mejorar la expresión, fomentar la capacidad de redacción, mejorar la creatividad y expresar emociones. Respecto a las emociones “Ikonikus” es muy oportuno para conocer a los alumnos y generar empatía.

En el edificio de Infantil nos encontramos con otra pequeña “jugoteca”. Aquí hay juegos más específicos y adecuados para esas edades. En la etapa de Infantil el juego es natural, siempre han tenido juegos, pero esta nueva remesa de juegos modernos les ofrece más posibilidades, ya que los emplean con frecuencia en las aulas de apoyo y también con los padres. Dadas las características de su alumnado, conseguir que un padre juegue en casa con sus hijos a determinado tipo de juegos favorece su desarrollo escolar.

El responsable de los grupos interactivos nos explica cómo aplica los juegos de mesa. Un día la actividad consiste en leer entre todos el manual, para aprender las reglas y jugar correctamente, lo que consigue un proceso mental muy importante, pues ellos tienen que ir leyendo e ir comprendiendo lo que se les pide, además entre ellos dialogan y se ponen de acuerdo en lo que hay que hacer. Otro día les toca jugar a “Rescate”, un juego cooperativo en el que no hay un solo ganador, o ganan o pierden, pero todos juntos. El juego consiste en salvar a unas personas que están atrapadas en el incendio de su casa y entre todos tienen que ir tomando decisiones y ponerse de acuerdo en lo que es mejor en cada situación.

A la hora del recreo, los alumnos no solo van a jugar a la biblioteca, si no que en el patio, con el bocadillo en la mano y tirados en el suelo juegan a “Virus Bomb”: hay un torneo entre todos los alumnos del centro, entre ellos mismos tienen que quedar para jugar la eliminatoria y quien gane seguirá adelante y tendrá que jugar con otro niño. Por increíble que parezca, hay muchas menos disputas en el patio que cuando se juega al fútbol o a cualquier otra cosa. Nos comenta un profesor que “las reglas del juego están escritas y ellos saben que hay que respetarlas para poder jugar”, y añade en voz baja “casi hacen más caso a las reglas que a lo que les dice un profesor”