

Vamos a jugar

Los docentes que trabajamos en Educación Infantil, pretendemos diariamente y a través del juego, conectar con los niños y niñas de nuestra aula.

Como todos sabemos, el término jugar, significa: "...hacer algo con el fin de entretenerse o divertirse". Sin embargo, siempre observamos que según el enfoque del juego que damos, los resultados pueden o no ser satisfactorios.

Podría decirse que el juego, es una actividad creadora, que se puede encauzar a través de diferentes adquisiciones y de la organización de éstas.

Claparede afirmaba que: "...El juego, en el niño, es el trabajo, el bien, el deber, el ideal de vida, la única atmósfera en que su ser psicológico puede insertarse y, en consecuencia, puede actuar".

Si procuramos crear un ambiente lúdico, bien dirigido, el niño/a rinde más. Preparar actividades creativas nos permitirá acceder mejor a su mundo infantil.

Cuando en voz alta, nos dirigimos a los alumnos/ as y les decimos:

¡Vamos a jugar!.., observamos cómo cambia la expresión de su cara, muchos sonríen al pensar el rato divertido que pueden pasar.

La pregunta surge al pensar: ¿Cómo realizar una sesión de juego?

CANALIZAR LAS ACTIVIDADES

Al incorporarse el niño/a a la escuela, entra en el mundo de las relaciones personales y la comunicación. Lo importante es ir canalizando cada una de las diferentes situaciones que se presenten.

A través del juego los pequeños, consiguen ser sociables y algunos van perdiendo la timidez.

Descubren el respeto en las relaciones humanas, un respeto consensuado en ocasiones y en otro aprendido.

Pensemos que jugando, forjan su maduración y aumentan su escala de valores. Por ello, mi planteamiento está basado en una necesidad de canalizar las actividades de manera creativa.

He considerado necesario, sugerir a mis alumnos/ as, cómo vamos a jugar. Plantear el juego desde 2 líneas de trabajo será para ellos, divertido y formativo, de manera que:

1. Juguemos para divertirnos (solos o con más niños en los rincones de clase).

2. Juguemos para aprender en equipo (desarrollo intelectual de todo el grupo/ clase).

Elegimos el primer momento de la mañana, en la asamblea, es entonces cuando surgen las ideas para el juego.

Hay un propósito manifiesto por parte del profesor de aprender jugando. Será necesario escuchar a los alumnos/as y darles la oportunidad de poder expresarse, y así de paso, descubrir qué es lo que les gusta.

Los pequeños pueden hablar cuando hay un clima de respeto, confianza y comunicación (tanto por parte del maestro/ a como de sus propios compañeros/as).

En un primer momento, el niño/a encargado comienza a comunicarse con el resto del grupo y pregunta a los demás:

_ Buenos días.

_ ¿Cómo estáis?

_ ¿Ha venido a clase: Cristina, Laura, Pablo,...?.

_ ¿Qué tiempo hace hoy?...

Comienza a desencadenarse el mecanismo del juego imitativo. Ellos han aprendido un modelo a través de su maestro/a y poco a poco lo canalizan, analizando y verificando situaciones.

Para poder representar estas escenas es necesaria una cooperación, un compromiso de todos por escuchar para dar paso después al juego en equipo.

Hablo siempre de juego, por el papel importante que tiene en la formación del carácter. Este auxiliar de la personalidad nos sirve como recurso pedagógico en todas sus facetas.

Con habilidad y destreza podemos fijar un horario para ejercitar el juego grupal.

Si los alumnos/ as están más receptivos a primera hora, hay que invitarlos a participar.

JUGUEMOS A RELACIONAR

Lo que nos divierte pronto se convierte en un modelo a seguir, jugamos por que nos lo pasamos bien y si encima aprendemos... ¡fantástico!

Veamos pues, lo que sería una de nuestras sesiones de juego, en la que vamos a tratar de relacionar el lenguaje oral con el escrito y el tratamiento de los primeros conceptos numéricos.

SESIÓN PRÁCTICA: Juego: "Se ha perdido mi nombre".

*Antes de entrar en clase el maestro/a habrá escondido el nombre del niño/a que hoy le toque pasar lista y habrá dejado una pista escondida.

Comenzamos la sesión cuando Manuel, el niño/ a encargado/a empieza a pasar lista.

Tenemos un panel en clase con los nombres de todos, el encargado/a como siempre comenzará la sesión buscando su nombre para enseñarlo a todos los demás.

Como no lo encuentra el maestro/ a le propone seguir con las actividades que realizamos diariamente. Manuel elige de la caja de madera las letras que componen su nombre y va formándolo. Cuando ha colocado todas las piezas, lo escribe con rotulador en un folio (lo escribe él solo si sabe o con ayuda de los compañeros).

La tutora realiza algunas preguntas al grupo:

_ ¿Dónde lo buscamos?

_ ¿Quién lo habrá cogido?

_ ¿Queréis que aparezca?, y otras preguntas similares.

En la sesión de hoy, el maestro/a ha elegido el ábaco (instrumento que conocen los niños/as, para establecer un vínculo entre el concepto de cantidad y el objeto perdido).

De pronto, un niño de la clase se da cuenta que en la mesa del ordenador hay un letrero pegado al ábaco.

Todos lo observan y Manuel a indicación de su maestra, se dirige a ver qué es (se realiza una comprobación general de todo el grupo).

La maestra lee una nota que dice:

"Si sabes contar tu nombre encontrarás".

Una vez que hemos provocado la situación, el ambiente para el juego está preparado.

La maestra le pregunta a Manuel:

_ ¿Venga Manuel, vamos a contar?

Como está indeciso uno de sus compañeros le dice:

_ Sí, venga cuenta con el ábaco, 1, 2,3...

_ ¡A ver si aparece! (en este momento reviven una experiencia de juego anterior).

_ Manuel, confiado, comienza a contar, y sus compañeros a coro, cuentan hasta 20...

En un momento dado, la maestra hace una indicación al grupo para que guarden silencio, e indica a Manuel que lo busque por la clase.

Ahora el tutor/ a deberá reconducir la búsqueda del nombre.

Dado que el juego queremos relacionándolo con actividades lógico-matemáticas (el maestro/a provoca la situación).

Suspiciousmente realizaremos algún comentario, para estimular la búsqueda, preguntaremos: _ ¡Manuel, recuerda lo que decía el letrero!

_ ¿En clase tenemos algún lugar en el que encontremos cosas que nos ayuden a contar?

_ ¿Para qué sirve el Ábaco?

Todos están escuchando y alguno increpa señalando con el dedo donde guardamos los ábacos y otras actividades relacionadas con las matemáticas.

Cuando Manuel lo encuentra, la alegría de todos es general, él lo coloca en el centro del grupo para que todos lo vean(ver fotos).

Encontrar el nombre significa el inicio de actividades lúdicas de relaciones múltiples.

Las actividades serán propuestas por el maestro/a según el niño/a y sus capacidades.

Es necesario que el resto del grupo manifieste una actitud colaboradora y de respeto, ha de participar activamente a indicación del tutor.

Como en todo juego, ha de haber normas y reglas, se seguirá un orden establecido y cada uno guardará turno. Cada uno de estos detalles se establecerá previamente.

ACTIVIDADES QUE PROPONEMOS:

- ⇒ Ir construyendo las letras de su nombre, teniendo lo delante.
- ⇒ Contar las letras que lo componen en el ábaco. MANUEL = 6 bolas
- ⇒ Establecer vínculos de asociación y cantidad, letras/números.
- ⇒ Buscar nombres que tengan el mismo cardinal, y relacionarlos.
- ⇒ Con los Bloques Lógicos jugar relacionando colores y cantidad. Para ello, daremos un color a cada una de los números 1, 2, 3,4, e Iremos haciendo relaciones (ver foto).Otra opción sería ir haciendo lo mismo pero con los nombres. Por Ej.: Manuel, (6 letras), colocaremos 6 piezas de los bloques lógicos. Podemos indicar el color, la forma y el tamaño.
- ⇒ Agruparemos a los niños/as en grupos de 1, 2, 3, 4 y 5. Cada uno levantará en alto el cardinal de su número.

Todas estas actividades multisensoriales son muy motivadoras para los niños y creativas.

Es conveniente que el niño establezca nexos de unión entre las cosas que le pueden ser útiles.

Como decía Piaget: "... el niño prendido en la red de sus necesidades y de sus gustos, puede ser llevado, de una forma prudente y progresiva, hacia un orden intelectual".

Con estos tipos de juegos conseguimos despertar capacidades en los más inexpertos y atraer a los más expertos.

Elegir la estrategia adecuada en cada momento, pienso que es tarea del educador.

El modo, según Fayard, consistirá en hacerles comprender, aconsejar y ser un monitor de educación.

Maria Eugenia Guillén Soria

Maestra de Educación Infantil

C. .P. Antonio Machado (Torrent) Valencia