



Aprender jugando



Con la intención de favorecer el desarrollo de las competencias clave intentaré facultar al alumnado a “hacer y querer hacer” y a utilizar eficazmente lo aprendido, todo ello por medio de las actividades y experiencias, teniendo en cuenta las siguientes competencias:

- Comunicación lingüística: Creando situaciones propicias para la interacción activa y participativa en el aula, de forma que puedan desarrollarse las habilidades comunicativas, para expresar y comprender todas aquellas informaciones, vivencias, hechos, ideas, experiencias y propuestas relacionadas con el proyecto.
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología: Aplicando el conocimiento matemático a los objetos, contándolos, seriándolos, clasificándolos, actuando y estableciendo relaciones con los elementos, explorando e identificando, detectando semejanzas y diferencias, comparando, ordenando, cuantificando... y analizando la información relativa a la temática del proyecto que nos llega de los diferentes medios, y llegando a conclusiones de los datos obtenidos para interiorizar los elementos clave de su aprendizaje.
- Competencia digital: Comprendiendo mensajes audiovisuales, desarrollando la curiosidad y el interés por el lenguaje audiovisual y el inicio en el uso de las tecnologías de la información y la comunicación como fuente de aprendizajes.
- Competencias sociales y cívicas: Practicando los valores democráticos, votando y decidiendo ellos mismos normas, resolviendo conflictos, etc. y a la vez, aceptando la participación y el punto de vista ajeno valorándolo como positivo y enriquecedor, considerando intereses y necesidades diferentes a los propios.
- Conciencia y expresiones culturales: Desarrollando su capacidad creadora, su expresividad y su sensibilidad hacia la expresión plástica, musical y corporal. Favoreciendo la imaginación y la fantasía; despertando el interés y la curiosidad hacia manifestaciones artísticas y culturales tanto de nuestra tierra como de otros países, configurando una serie de habilidades que permitan apreciar el arte y disfrutar de él.
- Aprender a aprender: Aprendiendo a proponer, resolver dudas, buscar información, comunicar a los demás, organizar el plan de trabajo, adquirir responsabilidades, trabajar en equipo para un mejor resultado... instrumentos imprescindibles para aprender, para aprender a hacer y para aprender a ser.
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor: Eligiendo con su propio criterio actividades, ideas a realizar,... y a la vez cooperando con otros, siendo creativos y perseverantes y extrayendo sus propias conclusiones. Para conseguirlo se requiere: respetar a los demás, esfuerzo por vencer las dificultades, colaboración e iniciativa en las actividades, interés por conocer, adquisición de destrezas, hábitos y actitudes de organización, planificación e iniciativa, satisfacción por la realización de tareas y la conciencia de la propia capacidad.

Se trata de aprender a aprender y, después, aplicar lo aprendido a la vida cotidiana. Para conseguirlo, los niños y niñas se convierten en pequeños investigadores, desde el interés y la necesidad de cada uno/a para que puedan así, ser de verdad, protagonistas de su aprendizaje.

El juego y el niño son conceptos inseparables, por lo tanto, la mejor manera de formarse es jugando, así será feliz y aprenderá divirtiéndose. Son muchos los psicólogos y pedagogos que desde siempre han dicho que la mejor forma que tiene el alumnado de asimilar contenidos y objetivos educativos es jugando, además, llevo años comprobándolo, he aquí un ejemplo:



En el rincón de las motos disponían de cascos y motos, y otros materiales relacionados con este transporte.



En el hospital había ambulancias; simulaban que había habido un accidente y las llamaban.



En el punto limpio tenían camiones de basura y de reciclado.

Para llevar a cabo el taller con éxito, hicimos una reorganización tanto de los materiales como del espacio, aprendieron a desenvolverse y solucionar los problemas que surgieron de forma autónoma e independiente, fomentando así el desarrollo integral de la inteligencia y la personalidad.



Mi intención era convertir los contenidos en vivencias, y sobre todo, que los niños y niñas fueran felices.

En el centro de control de tráfico tenían teléfono y todo tipo de señales para distribuirlas por la ciudad; recibían llamadas de los bomberos, los que habían tenido un accidente les pedían que llamaran a la ambulancia e intentaban ayudar y solucionar los problemas del ciudadano, y por supuesto, controlaban los semáforos.



En el parque de bomberos también tenían teléfono, además de disfraces, coches de bomberos, herramientas...





Como era una gran ciudad, con mucho tráfico, disponían de un edificio con varias plantas de aparcamiento e incluso helipuerto!



Los niños y niñas se convirtieron en los protagonistas de su proceso de enseñanza-aprendizaje.



Esta metodología era una forma de entender la organización de los aprendizajes, de planificar el Currículo de Educación Infantil, de adecuar las tareas y actividades a los diferentes ritmos de aprendizajes de los niños y las niñas.





A veces las infracciones eran tan graves que al policía no le quedaba más remedio que detener a la infractora.



En el taller se acumulaba el trabajo.

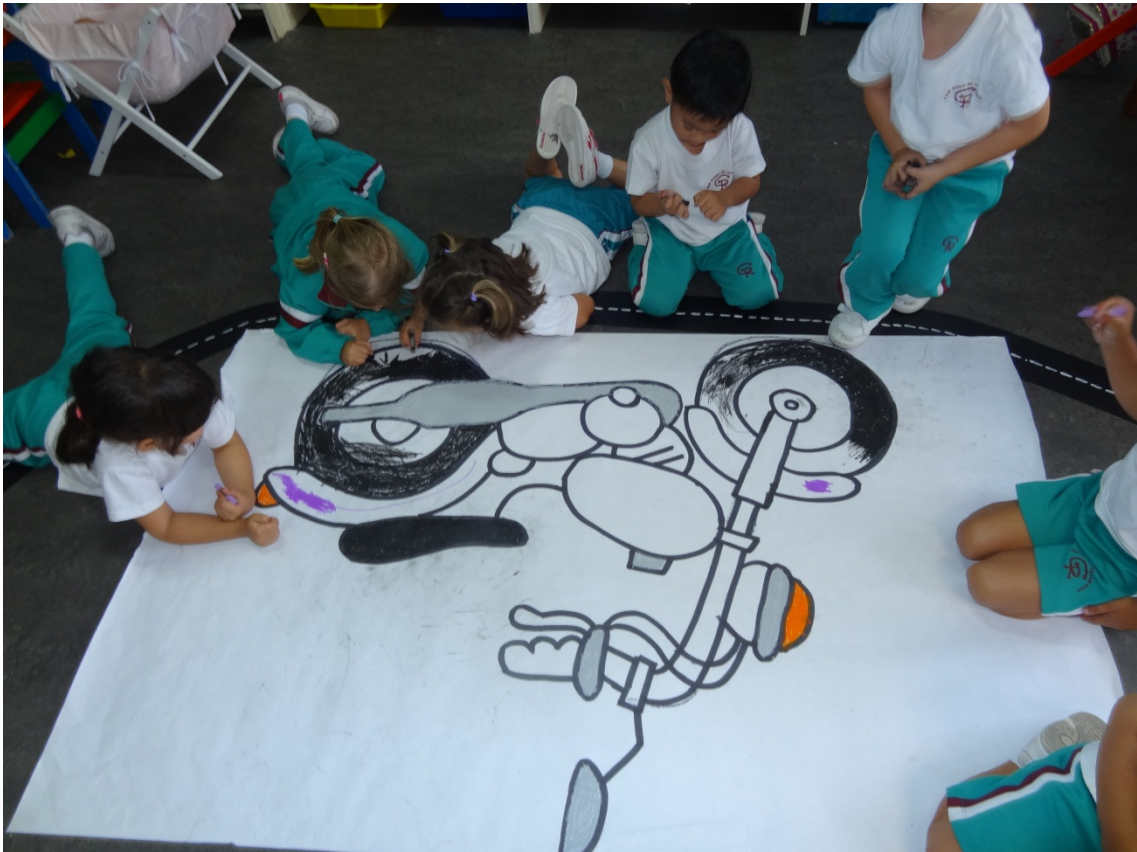


Transportes pesados.



Pintando para decorar





Buscando información



Salida por la calle







Visita del experto





Fórmula I



Parrilla de salida





Circuito educación vial en el patio

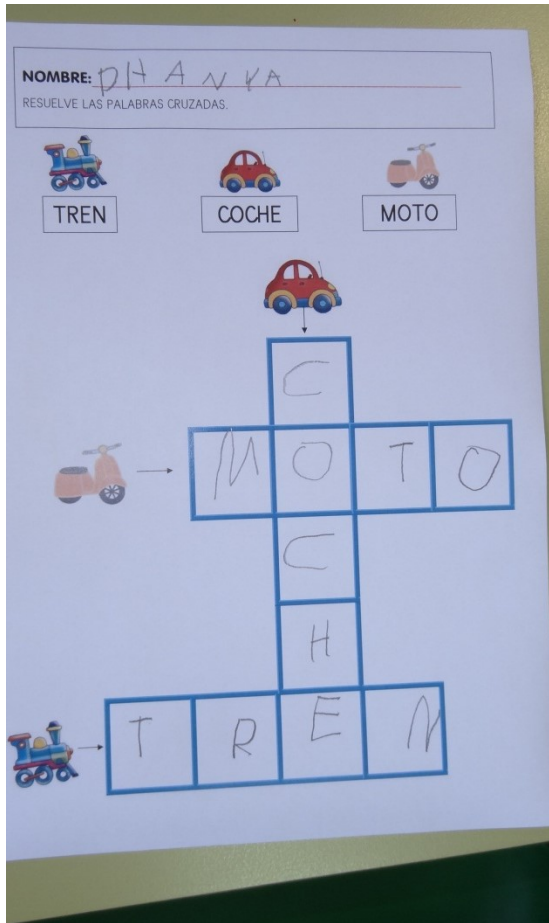






Relacionando el proyecto
con las diferentes áreas

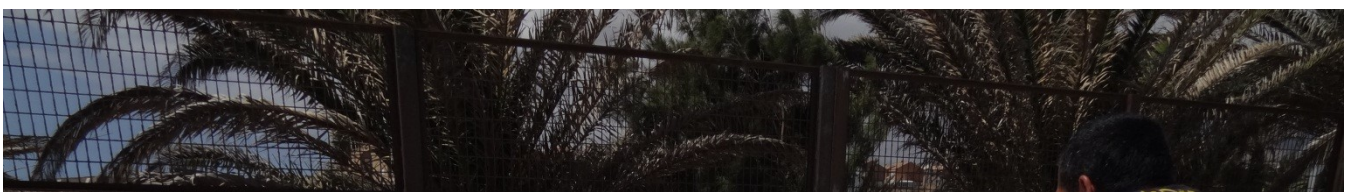




Visita a los bomberos







La fiesta





iComprobar cómo disfrutan de su aprendizaje...
27
no tiene precio!

María López Cabrera

Educación Infantil

C.E.I.P. Giner de los Ríos

C/ Santa Juana de Arco nº 3 – 35004

Telf.: 928244624