

**SEXTO
PREMIO**

El juego lúdico como método
de enseñanza

2008

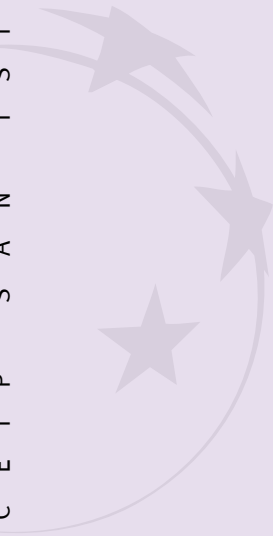
SELLO EUROPEO

C E I P S A N I S I D O R O · S E V I L L A

Coordinadora
Pilar Ramos del Estal

Institución
CEIP San Isidoro, Sevilla

Personas destinatarias
Segundo ciclo (cursos bilingües) de
educación primaria



■ Contexto

El CEIP San Isidoro detectó la necesidad de realizar alguna actividad lúdica en inglés que pudiera realizarse en todos los cursos de educación primaria y cuyos contenidos se ajustaran al currículo del curso académico. “El juego lúdico como método de enseñanza bilingüe” es el resultado de esta necesidad, que se ha plasmado en “English Game”, un juego de mesa que propicia el trabajo en grupo y en el que el docente deja de ser el centro de la clase para pasar a mero facilitador-conductor del proceso de enseñanza-aprendizaje. El juego contribuye a perfeccionar este proceso, incrementa el trabajo independiente de los alumnos y resuelve situaciones problemáticas en la actividad práctica. En esta iniciativa, que comenzó en 2005 y continúa en el presente curso, han participado dieciséis docentes.

El CEIP San Isidoro se encuentra en pleno contacto con el CEP de Sevilla y con la Sección de Planes y Programas de la Junta de Andalucía.

■ Descripción

Los juegos contribuyen a perfeccionar la organización del proceso de enseñanza, elevar el trabajo independiente de los alumnos y resolver situaciones problemáticas en la actividad práctica. Este proyecto tiene el juego como eje vertebrador del aprendizaje de la lengua extranjera, y se puede dividir en tres grandes apartados:

- Actividades pre-lúdicas, necesarias para poder llevar con éxito el juego “English Game”. Estas actividades de carácter cognitivo se incluyen en los libros de fichas de Ciencias, Música y Francés.
- Actividades info-lúdicas, que se realizan al final de cada unidad temática de los libros anteriores y en las que la informática se pone al servicio del juego.
- Actividades propiamente lúdicas, como el juego “English Game”, un juego de mesa con un sistema de preguntas y respuestas en el que los alumnos demuestran sus conocimientos sobre la lengua inglesa y sobre el conocimiento del medio en inglés.

Los juegos deben corresponderse con los objetivos, contenidos y métodos de enseñanza y adecuarse a las indicaciones sobre la evaluación y organización escolar. Este juego tiene como objetivo repasar los contenidos de ciencias que se han estudiado en clase. Al mismo tiempo, es una manera divertida de repasar la gramática y el vocabulario de inglés que el estudiante debería conocer. Además, puede adaptarse fácilmente a cualquier nivel, asignatura y edad de los alumnos.

■ Objetivos

- Desarrollar las capacidades de acción y adaptación mediante el uso de la lengua inglesa, un instrumento de acceso a nuevas experiencias, entre ellas el juego, la música, etc.
- Mejorar el conocimiento del mundo por medio de actividades en las que se potencia el uso práctico de la lengua extranjera, a la vez que se hace partícipes a otras personas que no estudian la lengua.
- Utilizar el juego como medio de comunicación y de interacción, en el que pueden adquirirse destrezas para desenvolverse en la vida práctica.
- proyección social a las actividades que se organizan en el aula, dotándolas de un carácter lúdico y participativo.
- Acercar a los alumnos al Reino Unido u otros países europeos por medio de actividades que les permitan aumentar el conocimiento de la forma de vida de sus habitantes.
- Contribuir a la formación del carácter y educación social con la práctica del juego; identificar los condicionamientos colectivos y asimilar el éxito y el fracaso.

■ Desarrollo

Esta experiencia lleva realizándose desde el curso 2005 y tiene una fecha de terminación parcial en el curso académico 2007-2008. Durante el curso 2006-2007 se elaboraron las actividades pre-lúdicas para los alumnos de tercero de educación primaria, así como el cd rom interactivo para los alumnos de tercero mediante el programa de

diapositivas de power point. El curso 2007-2008 se dedicó a la elaboración de las actividades prelúdicas para los alumnos de educación primaria y para el área de música y francés. Por último, se elaboró el juego de mesa de preguntas y respuestas “English Game” en las áreas de Inglés y Ciencias para los alumnos de tercero y cuarto de enseñanza primaria.

■ Metodología

El juego didáctico puede llegar a ser un método muy eficaz en la enseñanza. Con su aplicación se logra fomentar el hábito de estudio, ya que el alumno siente un mayor interés por dar solución correcta a los problemas. Asimismo, se interioriza el conocimiento por medio de la repetición sistemática y se fomenta la responsabilidad del individuo ante el colectivo. Esta metodología distingue tres niveles de conocimiento: el cognitivo, el volitivo conductual y el afectivo motivacional. En el nivel cognitivo se fomenta la observación, la atención, la investigación científica y los conocimientos. En el volitivo conductual se desarrolla la disciplina, el respeto, la responsabilidad y la seguridad en sí

mismo. Por último, en el nivel afectivo motivacional se prepara al estudiante para despertar en él el interés y el espíritu de solidaridad.

■ Evaluación

Se ha valorado el grado de implicación del alumnado y del profesorado y el impacto de los materiales elaborados para la enseñanza en inglés de las áreas señaladas, así como el inicio del francés como lengua de comunicación.

Se ha realizado una evaluación continua de todos los trabajos realizados en el centro, tanto en lo que respecta a la planificación como a los contenidos conceptuales y lingüísticos.

De este modo, se ha ido mejorando la calidad del centro, los materiales y la práctica diaria del aula.

■ Resultados

Los resultados obtenidos en la experiencia han sido muy exitosos en cuanto al aprendizaje y motivación del alumnado. Se ha observado que los alumnos manejan la lengua inglesa casi

sin darse cuenta y la van asimilando como algo natural en la práctica educativa diaria, han mejorado sus competencias comunicativas y tienen una mayor motivación en el proceso de aprendizaje. Los profesores, por su parte, han mejorado la práctica del aula y tienen un mayor interés por el aprendizaje de las lenguas.

Finalmente, la repercusión del proyecto en la vida del centro ha sido muy relevante. Entre otros aspectos, se ha conseguido un empleo más generalizado de las tecnologías de la información.

■ Conclusiones

La aplicación está siendo un éxito con respecto a la motivación del alumnado y a la evaluación de los objetivos programados. Se trata de un proceso en formación que se prolongará tanto tiempo como dure el proyecto bilingüe en el centro. Los alumnos y alumnas sienten que aprenden y lo demuestran con sus actitudes. La experiencia aporta una mejora cuantitativa y cualitativa de la enseñanza y el aprendizaje de la lengua extranjera, por ello está previsto que el proyecto continúe el próximo curso.