

MEMORIA

TÍTULO DEL PROYECTO: “APRENDER A PENSAR A TRAVÉS DE LA INTERACCIÓN CON EL JUEGO”

CENTRO REALIZADOR: C.E.I.P. MIGUEL SERVET

COORDINADOR: Carmen Sánchez Vallejo.

AUTORES:

**María Jesús Labora Lóriz
Nieves Aranda Moreno
Sara Vieco Nerín
Laura Lasala Enrech
Vanesa Noguero Mora
María Vilar Cruellas
Sonia Pérez Gerpés
Azucena Fernández del Rincón**

Proyecto seleccionado en la convocatoria de ayudas a la innovación e Investigación Educativas en Centros Docentes de niveles no Universitarios para el curso 2010/2011, del Departamento de Educación, Cultura y Deporte del Gobierno de Aragón.



INDICE

A.-PROYECTO	Pág. 3
A.1. Datos de identificación.....	Pág. 3
A.2. Diseño del proyecto y actividad	Pág. 4
B.-DESARROLLO	Pág. 8
B.1. Descripción de las actividades desarrolladas.....	Pág. 8
C.-MEMORIA.....	Pág. 9
C.1. Características generales y particulares del contexto en el que se ha desarrollado el Proyecto.	Pág. 9
C.2. Consecución de los objetivos del Proyecto.....	Pág. 10
C.3. Cambios realizados en el Proyecto a lo largo de su puesta en marcha.	Pág. 11
C.4. Síntesis del proceso de evaluación utilizado a lo largo del Proyecto	Pág. 12
C.5. Conclusiones	Pág. 12
C.6. Listado de profesores/as participantes.....	Pág. 13
C.7. Listado de materiales elaborados (si los hubiera).....	Pág. 13



A.-PROYECTO

A.1. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

A.1.1. Título del proyecto

“ Aprender a pensar a través de la interacción con el juego “

A.1.2. Datos del centro

CEIP Miguel Servet de Fraga (Huesca)

A.1.3. Coordinadora del proyecto

Carmen Sánchez Vallejo

A.1.4. Participantes en el proyecto

María Jesús Labora Lóriz, Nieves Aranda Moreno, Sara Vieco Nerín, Laura Lasala Enrech, Vanesa Noguero Mora, María Vilar Cruellas, Sonia Pérez Gerpes, Azucena Fernández del Rincón

A.1.5. Etapas educativas

El proyecto se desarrollará en el primer ciclo de la etapa de Educación Primaria y está dirigido a los alumnos con dificultades de aprendizaje y alumnos con necesidades educativas especiales que cursan primer ciclo de Educación Primaria.

A.1.6. Tema del proyecto

El centro pretende con este proyecto realizar actividades que desarrollan habilidades psicolingüísticas y de convivencia a través de actividades de juego y artísticas.

Las actividades irán encaminadas a favorecer una generalización de lo aprendido en el aula; a mejorar la relación de convivencia entre el alumnado a través del juego dirigido, y a la mejora de la autoestima de los alumnos.



A.2. DISEÑO DEL PROYECTO Y ACTIVIDAD

A.2.1. Planteamiento y justificación

El proyecto está dirigido al alumnado con dificultades de aprendizaje y a alumnos con necesidades educativas especiales, la mayoría de los cuales están en situación de desventaja social y muchos pertenecen a minorías étnicas.

El colegio cuenta con 366 alumnos, de los cuales 141 son inmigrantes. De estos alumnos hay un porcentaje elevado que tienen un escaso nivel de castellano y/o falta de hábitos escolares que hace preciso una atención especial desde el centro escolar, así como de otros posibles apoyos extraescolares que les ayude en el aprendizaje del castellano, así como en la adaptación escolar y social.

Además están escolarizados en nuestro centro 38 niños/as de raza gitana, que muchos de ellos suelen faltar de forma continuada. La mayoría tienen escasos hábitos escolares y fuera del centro escolar no tienen el hábito de realizar los deberes y otras tareas escolares fuera del centro escolar.

En concreción, en el ciclo, a quienes va dirigido el programa, están escolarizados alumnos con necesidades educativas especiales asociadas a deficiencia auditiva, deficiencia psíquica y alumnos de compensación educativa por motivos de bajo nivel sociocultural, inmigrantes con escaso o nulo conocimiento de idioma, y pertenecientes a minorías étnicas, y de incorporación tardía al sistema educativo además de alumnos que hayan presentado un absentismo en la etapa de educación no obligatoria de Educación Infantil.

Expuesto el contexto sociocultural del centro y el número de alumnos escolarizados candidatos a este proyecto en el Primer Ciclo, creemos que es importante añadir para justificar el actual proyecto que muchas familias no disponen de tiempo, de recursos económicos ni educativos para con sus hijos.

Especificando más, estas familias no invierten su tiempo para estar con los hijos de forma interactiva educativamente hablando, la mayoría de las familias tienen otras prioridades básicas para luchar como son la alimentación, la falta de trabajo; por lo tanto creemos que es importante subsanar las necesidades a través de la atención que se propone prestar en este proyecto.

Muchos de estos alumnos asisten de forma continua al comedor escolar, otro de los objetivos que se pretende conseguir con este proyecto es el de mejorar la convivencia en el comedor escolar además de compartir el objetivo general de motivar a los alumnos y de disminuir el absentismo escolar.

A.2.2. Aspectos innovadores del proyecto.

Creemos que es muy importante que los niños estén un tiempo con los padres y demás miembros de la familia ya que en esos momentos van aprendiendo, generalizando y compartiendo nuevos aprendizajes. Se ha comprobado también que muchas familias no



tienen conocimiento de muchos juegos de mesa, como la oca, a la escoba (juego de cartas), parchís, monopoly.

Una vez puesta en marcha el proyecto progresivamente se irá invitando a los padres, madres que lo deseen con objeto de que aprendan a jugar con los hijos y que se percaten de la riqueza de los aprendizajes que pueden adquirir sus hijos en los momentos de juego interactivo.

Nuestro proyecto abarcaría a los alumnos que en sus familias no tiene oportunidad de aprender a través del juego. Dichas familias se sienten incapaces de generalizar los contenidos que se han estudiado en la escuela por medio del juego. También existe un desconocimiento por parte de las familias de que la interacción en el juego entre padres e hijos juega un papel muy importante para un desarrollo integral de la personalidad y que eso beneficia al rendimiento y a los aprendizajes escolares. La mejor manera por el momento para suplir en parte de esta falta de interacción familiar, es la de organizar unas sesiones de juego y manualidades para generalizar esos contenidos, contando con la ayuda de los tutores del Primer Ciclo que quieren participar en el proyecto que nos dan información sobre los contenidos a trabajar.

A.2.3 Objetivos y contenidos que se pretenden

Objetivo general

- Desarrollar las competencias en comunicación lingüística, matemática, social y ciudadana a través del juego y la interacción lúdica.

Objetivos específicos

- Desarrollar las habilidades y estrategias para mejorar la competencia en comunicación lingüística.
 1. Discriminación visual.
 2. Aumento de vocabulario general.
 3. Uso del lenguaje para realización de clasificaciones y categorizaciones.
 4. Desarrollo de la estructuración espacio-temporal.
 5. Interés por la expresión escrita.
 6. Motivación por la expresión gráfica.
- Desarrolla habilidades y estrategias para mejorar la competencia matemática.
 1. Reconocimiento e interiorización del concepto de número.
 2. Afianzamiento del orden de los números.
 3. Realización de operaciones sencillas mentales de suma y resta.
 4. Ampliación de vocabulario y conceptos matemáticos.
 5. Clasificaciones y agrupamientos con un o dos criterios.
 6. Conocimiento de figuras geométricas planas.
 7. Desarrollo de la Estructuración espacio-temporal



- Desarrollar habilidades de la competencia social y ciudadana.
 1. Hábito de guardar turno.
 2. Hábito de escucha.
 3. Respeto a los demás.
 4. Respeto a las normas del juego.
 5. Respeto a las normas de convivencia.

A.2.4 Plan de trabajo y metodología

Se seguirá una metodología totalmente lúdica con agrupamientos flexible, con un número reducido por grupo (cinco alumnos por grupo) en donde se trabajará los refuerzos positivos para favorecer la autoestima.

Se organizarán en grupos de 5 alumnos, una vez por semana de 12 a 13 horas, los jueves.

Se les invitará a los padres a las sesiones de “juego” de forma voluntaria para concienciarlos de la utilidad del juego como vía de aprendizaje y de interacción social y ciudadana.

La actividad se realizará en aulas amplias con mobiliario mesas grandes, pizarra..

En cada sesión se trabajará los tres tipos de competencias: matemática, comunicación lingüística, social y ciudadana.

Utilizaremos juegos clásicos de mesa para reforzar el desarrollo de las habilidades para trabajar en las competencias expuestas en el proyecto.

Citaremos a continuación algunos ejemplos de juegos y actividades lúdicas que se llevarán a cabo relacionándolas con los contenidos y capacidades que se intenta conseguir, a modo de ejemplo:

1. El juego de “La oca” y “Parchís“ se trabajará aspectos como contar de forma mecánica adecuadamente, relacionar cantidad y número, ampliación de vocabulario observando nombrando los dibujos de las casillas del juego
2. Juegos y solitarios sencillos con baraja de cartas con los cuales se trabajará la observación, orientación espacial, discriminación visual, categorización y clasificación por palos de la baraja, hallar el número anterior y posterior, estrategias para el cálculo mental en el cómputo de puntos al final de la partida, ampliación de vocabulario y fomentar la expresión oral, respetar y aprender las reglas del juego.
3. Actividades de papiroflexia sencilla: realizar un vaso, un sombrero un barco. Con estas actividades se trabajará muchos conceptos matemáticos como “mitad”, “línea”, “simetría”, y figuras geométricas sencillas.
4. Actividades con los bloques lógicos y el juego de “Tangram”; en las cuales se trabajará la clasificación, el concepto de cantidad-número, composición de figuras y concepto de adicción y sustracción.
5. Actividades gráficas para fomentar la creatividad realizando representaciones gráficas, a partir de dibujos sencillos que aparte de trabajar la grafomotricidad y la



creatividad se fomentará la memoria remota y la observación de los elementos relevantes que caracterizan una cosa, un animal o una persona.

Otras actividades a realizar:

1. Al final de esta fase o proyecto se presentará cuadros de los “cubistas” y se hará uno.
2. Generalización en señales de tráfico las formas triangulares y circulares.
3. Agrupamiento de animales de cuatro, dos y ninguna pata y poner los murales en forma de círculos (los que no tienen patas), cuadrados (agrupar los de cuatro patas) y triángulos (los de dos patas y pico).
4. Realización del juego del Loto de números con cartulinas.
5. Dibujar animales tomando como referencia la grafía de los números.
6. Aprender series de figuras geométricas.
7. Realizar medidas con cuadraditos y planos.
8. Realizar cuadros simétricos.

Se evaluará de forma continua a través de las coordinaciones que se hagan entre los participantes del proyecto y al finalizar el presente proyecto se confeccionará una encuesta para el profesorado con la finalidad de valorar el proyecto, proponer actividades y propuesta de ampliación a otros ciclos.

A.2.5 Duración y fases previstas

La duración será de un curso escolar.



B.-DESARROLLO

B.1. DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES DESARROLLADAS.

Las actividades se han realizado con dos grupos compuestos por de cinco alumnos, los jueves de 12 a 13 horas

Se les ha invitado a los padres a las sesiones de “juego” de forma voluntaria para concienciarlos de la utilidad del juego como vía de aprendizaje y de interacción social y ciudadana, y han acudido en dos ocasiones.

En cada sesión se ha trabajado tres tipos de competencias: la matemática, la comunicación lingüística, la social y ciudadana.

Se han utilizado juegos clásicos de mesa para reforzar el desarrollo de las habilidades y las competencias expuestas en el proyecto.

En las sesiones se han realizado los siguientes juegos:

El juego de “La oca” y “Parchís“ donde se han trabajado aspectos como contar de forma mecánica adecuadamente, relacionar cantidad y número, ampliación de vocabulario observando nombrando los dibujos de las casillas del juego

Baraja de cartas con los cuales se ha trabajado la observación, orientación espacial, discriminación visual, categorización y clasificación por palos de la baraja, hallar el número anterior y posterior, estrategias para el cálculo mental en el cómputo de puntos al final de la partida, ampliación de vocabulario y fomentar la expresión oral, respetar y aprender las reglas del juego.

Actividades de papiroflexia sencilla: Se ha hecho un vaso, un sombrero un barco. Con estas actividades se ha trabajado muchos conceptos matemáticos como “mitad”, “línea”, “simetría”, y figuras geométricas sencillas.

Actividades con los bloques lógicos y el juego de “Tangram”; en las cuales se ha trabajado la clasificación, el concepto de cantidad-número, composición de figuras y concepto de adición y sustracción.

Actividades gráficas donde se ha trabajado la creatividad, realizando representaciones gráficas, la grafomotricidad y la creatividad.



C.-MEMORIA

C.1. CARACTERÍSTICAS GENERALES Y PARTICULARES DEL CONTEXTO EN EL QUE SE HA DESARROLLADO EL PROYECTO.

El colegio cuenta con 366 alumnos, de los cuales 141 son inmigrantes. De estos alumnos hay un porcentaje elevado que tienen un escaso nivel de castellano y/o falta de hábitos escolares que hace preciso una atención especial desde el centro escolar, así como de otros posibles apoyos extraescolares que les ayude en el aprendizaje del castellano, así como en la adaptación escolar y social.

Además están escolarizados en nuestro centro 38 niños/as de raza gitana, que muchos de ellos suelen faltar de forma continuada. La mayoría tienen escasos hábitos escolares y fuera del centro escolar no tienen el hábito de realizar los deberes y otras tareas escolares fuera del centro escolar.

En concreción, en el ciclo donde se ha dirigido el programa, están escolarizados alumnos con necesidades educativas especiales asociadas a deficiencia auditiva, deficiencia psíquica y alumnos de compensación educativa por motivos de bajo nivel sociocultural, inmigrantes con escaso o nulo conocimiento de idioma, y pertenecientes a minorías étnicas, y de incorporación tardía al sistema educativo además de alumnos que hayan presentado un absentismo en la etapa de educación no obligatoria de Educación Infantil.

Las familias de los alumnos a los que se ha dirigido el programa no invierten su tiempo para estar con los hijos de forma interactiva educativamente hablando. La mayoría de las familias tienen otras prioridades básicas para luchar como son la alimentación, la falta de trabajo; por lo tanto creemos que es importante subsanar las necesidades a través de la atención que se propone prestar en este proyecto.

Muchos de estos alumnos asisten de forma continua al comedor escolar. Por lo que este proyecto también ha pretendido conseguir una mejora en la convivencia en el comedor escolar además de compartir el objetivo general de motivar a los alumnos y de disminuir el absentismo escolar.



C.2. CONSECUCIÓN DE LOS OBJETIVOS DEL PROYECTO.

C.2.1 Propuestos inicialmente.

Objetivo general:

- Desarrollar las competencias en comunicación lingüística, matemática, social y ciudadana a través del juego y la interacción lúdica.

Objetivos específicos:

- Desarrollar las habilidades y estrategias para mejorar la competencia en comunicación lingüística.
 7. Discriminación visual.
 8. Aumento de vocabulario general.
 9. Uso del lenguaje para realización de clasificaciones y categorizaciones.
 10. Desarrollo de la estructuración espacio-temporal.
 11. Interés por la expresión escrita.
 12. Motivación por la expresión gráfica.
- Desarrolla habilidades y estrategias para mejorar la competencia matemática.
 8. Reconocimiento e interiorización del concepto de número.
 9. Afianzamiento del orden de los números.
 10. Realización de operaciones sencillas mentales de suma y resta.
 11. Ampliación de vocabulario y conceptos matemáticos.
 12. Clasificaciones y agrupamientos con un o dos criterios.
 13. Conocimiento de figuras geométricas planas.
 14. Desarrollo de la Estructuración espacio-temporal
- Desarrollar habilidades de la competencia social y ciudadana.
 6. Hábito de guardar turno.
 7. Hábito de escucha.
 8. Respeto a los demás.
 9. Respeto a las normas del juego.
 10. Respeto a las normas de convivencia.



C.2.2 Alcanzados al finalizar el Proyecto.

- Los niños han trabajado la discriminación visual.
- Se ha potenciado el aumento de vocabulario general, utilizando el lenguaje en la realización de clasificaciones y categorizaciones.
- Se ha trabajado el desarrollo de la estructuración espacio-temporal.
- Se ha potenciado el interés por la expresión escrita y se ha motivado a los niños para mejorar la expresión gráfica.
- Se ha trabajado el reconocimiento e interiorización del concepto de número.
- Se ha potenciado el afianzamiento del orden de los números.
- Se ha trabajado las operaciones sencillas mentales de suma y resta.
- Se ha potenciado la ampliación de vocabulario y conceptos matemáticos.
- Se ha trabajado el hábito de guardar turno, el hábito de escucha, el respeto a los demás, el respeto a las normas del juego y el respeto a las normas de convivencia.

C.3. CAMBIOS REALIZADOS EN EL PROYECTO A LO LARGO DE SU PUESTA EN MARCHA.

C.3.1 Objetivos.

Debido a que los objetivos marcados inicialmente en el proyecto eran muy amplios, hay que decir que no se han podido trabajar todos en su totalidad, pero sí que la mayoría se han iniciado, con la intención de continuar avanzando en este sentido durante el curso próximo.

C.3.2 Metodología.

La metodología utilizada en las actividades ha sido la prevista en el proyecto, realizando las sesiones totalmente lúdicas, con agrupamientos flexibles y con un número reducido por grupo (cinco alumnos por grupo), y trabajando los refuerzos positivos para favorecer la autoestima.

C.3.3 Organización.

No han existido cambios en la organización prevista inicialmente, y se han agrupado a los alumnos en grupos de 5 alumnos, una vez por semana de 12 a 13 horas, los jueves.

Se ha invitado a los padres a las sesiones de “juego” de forma voluntaria para concienciarlos de la utilidad del juego como vía de aprendizaje y de interacción social y ciudadana.



C.3.4 Calendario.

Las actividades se han realizado en el segundo y tercer trimestre del curso.

C.4. SÍNTESIS DEL PROCESO DE EVALUACIÓN UTILIZADO A LO LARGO DEL PROYECTO.

Se ha evaluado de forma continua a través de las coordinaciones que se han hecho entre los participantes del proyecto. Como evaluación final se ha recogido la opinión del profesorado con la finalidad de valorar el proyecto, proponer actividades y propuesta de ampliación a otros ciclos.

C.5. CONCLUSIONES.

C.5.1 Logros del proyecto.

Los niños se han mostrado muy motivados en el desarrollo de todas las actividades realizadas, y se ha logrado un ambiente de armonía y de respeto entre los alumnos que han participado en las actividades.

C.5.2 Incidencias en el centro docente.

Por el escaso tiempo que las actividades se han podido desarrollar a lo largo del curso, no se puede hacer una valoración que cuantifique el nivel exacto de incidencia del proyecto en el centro escolar. Sí que se puede decir que el alumnado ha experimentado a través del juego un interés por aprender, lo que ha ayudado a estos niños a mejorar su interés por el colegio.



C.6. LISTADO DE PROFESORES/AS PARTICIPANTES CON INDICACIÓN DEL NOMBRE CON LOS DOS APELLIDOS Y NIF

Nombre y apellidos		
Coordinadora	Carmen Sánchez Vallejo	
Psicopedagoga del EOEP	María Jesús Labora Lóriz	
Trabajadora social del EOEP	Nieves Aranda Moreno	
Maestra de Primaria	Sara Vieco Nerín	
Maestra de Primaria	Laura Lasala Enrech	
Maestra de Primaria	Vanesa Noguero Mora	
Maestra de Primaria	María Vilar Cruellas	
Maestra de PT	Sonia Pérez Gerpes	
Maestra PT del Aula de español	Azucena Fernández del Rincón	

C.7. LISTADO DE MATERIALES ELABORADOS (Si los hubiera)

No se han elaborado materiales propios.

Anexo I

PROYECTO DE TEMÁTICA EDUCATIVA DEL C.E.I.P. "MIGUEL SERVET" DE FRAGA

CURSO 2010/11

1) DATOS DE IDENTIFICACIÓN

TITULO DEL PROYECTO: "Aprender a pensar a través de la interacción con el juego"

DATOS DEL CENTRO: CEIP "Miguel Servet" Fraga.

COORDINADORA DEL PROYECTO: Carmen Sánchez Vallejo

PARTICIPANTES EN EL PROYECTO:

María Jesús Labora Lóriz

Nieves Aranda Moreno

Sara Vieco Nerín

Laura Lasala Enrech

Vanessa Noguero Mora

María Vilar Cruellas

Sonia Pérez Gerpes

Azucena Fernández del Rincón

ETAPAS EDUCATIVAS: El proyecto se desarrollará en el primer ciclo de la etapa de Educación Primaria y está dirigido a los alumnos con dificultades de aprendizaje y alumnos con necesidades educativas especiales que cursan primer ciclo de Educación Primaria.

TEMA DEL PROYECTO: El centro pretende con este proyecto realizar actividades que desarrollan habilidades psicolingüísticas y de convivencia a través de actividades de juego y artísticas.

Las actividades irán encaminadas a favorecer una generalización de lo aprendido en el aula; a mejorar la relación de convivencia entre el alumnado a través del juego dirigido y a la mejora de la autoestima de los alumnos.

2) DISEÑO DEL PROYECTO Y ACTIVIDAD

2.1 PLANTEAMIENTO Y JUSTIFICACIÓN

El proyecto está dirigido al alumnado con dificultades de aprendizaje y a alumnos con necesidades educativas especiales, la mayoría de los cuales están en situación de desventaja social y muchos pertenecen a minorías étnicas.

El colegio cuenta con 366 alumnos, de los cuales 141 son inmigrantes. De estos alumnos hay un porcentaje elevado que tienen un escaso nivel de castellano y/o falta de hábitos escolares que hace preciso una atención especial desde el centro escolar, así como de otros posibles apoyos extraescolares que les ayude en el aprendizaje del castellano, así como en la adaptación escolar y social.

Además están escolarizados en nuestro centro 38 niños/as de raza gitana, que muchos de ellos suelen faltar de forma continuada. La mayoría tienen escasos hábitos escolares y fuera del centro escolar no tienen el hábito de realizar los deberes y otras tareas escolares fuera del centro escolar.

En concreción, en el ciclo, a quienes va dirigido el programa, están escolarizados alumnos con necesidades educativas especiales asociadas a deficiencia auditiva, deficiencia psíquica y alumnos de compensación educativa por motivos de bajo nivel sociocultural, inmigrantes con escaso o nulo conocimiento de idioma, y pertenecientes a minorías étnicas, y de incorporación tardía al sistema educativo además de alumnos que hayan presentado un absentismo en la etapa de educación no obligatoria de Educación Infantil.

Expuesto el contexto sociocultural del centro y el número de alumnos escolarizados candidatos a este proyecto en el Primer Ciclo, creemos que es importante añadir para justificar el actual proyecto que muchas familias no disponen de tiempo, de recursos económicos ni educativos para con sus hijos.

Especificando más, estas familias no invierten su tiempo para estar con los hijos de forma interactiva educativamente hablando, la mayoría de las familias tienen otras prioridades básicas para luchar como son la alimentación, la falta de trabajo; por lo tanto

creemos que es importante subsanar las necesidades a través de la atención que se propone prestar en este proyecto.

Muchos de estos alumnos asisten de forma continua al comedor escolar, otro de los objetivos que se pretende conseguir con este proyecto es el de mejorar la convivencia en el comedor escolar además de compartir el objetivo general de motivar a los alumnos y de disminuir el absentismo escolar.

2.2. ASPECTOS INNOVADORES DEL PROYECTO.

Creemos que es muy importante que los niños estén un tiempo con los padres y demás miembros de la familia ya que en esos momentos van aprendiendo, generalizando y compartiendo nuevos aprendizajes. Se ha comprobado también que muchas familias no tienen conocimiento de muchos juegos de mesa, como la oca, a la escoba (juego de cartas), parchís, monopoly.

Una vez puesta en marcha el proyecto progresivamente se irá invitando a los padres, madres que lo deseen con objeto de que aprendan a jugar con los hijos y que se percaten de la riqueza de los aprendizajes que pueden adquirir sus hijos en los momentos de juego interactivo.

Nuestro proyecto abarcaría a los alumnos que en sus familias no tiene oportunidad de aprender a través del juego. Dichas familias se sienten incapaces de generalizar los contenidos que se han estudiado en la escuela por medio del juego. También existe un desconocimiento por parte de las familias de que la interacción en el juego entre padres e hijos juega un papel muy importante para un desarrollo integral de la personalidad y que eso beneficia al rendimiento y a los aprendizajes escolares. La mejor manera por el momento para suplir en parte de esta falta de interacción familiar, es la de organizar unas sesiones de juego y manualidades para generalizar esos contenidos, contando con la ayuda de los tutores del Primer Ciclo que quieren participar en el proyecto que nos dan información sobre los contenidos a trabajar.

2.3 OBJETIVOS Y CONTENIDOS QUE SE PRETENDEN

Objetivo general:

- Desarrollar las competencias en comunicación lingüística, matemática, social y ciudadana a través del juego y la interacción lúdica.

Objetivos específicos:

- Desarrollar las habilidades y estrategias para mejorar la **competencia en comunicación lingüística:**
 1. Discriminación visual.
 2. Aumento de vocabulario general.
 3. Uso del lenguaje para realización de clasificaciones y categorizaciones.
 4. Desarrollo de la estructuración espacio-temporal.
 5. Interés por la expresión escrita.
 6. Motivación por la expresión gráfica.
- **Desarrolla habilidades y estrategias para mejorar la competencia matemática:**
 1. Reconocimiento e interiorización del concepto de número.
 2. Afianzamiento del orden de los números.
 3. Realización de operaciones sencillas mentales de suma y resta.
 4. Ampliación de vocabulario y conceptos matemáticos.
 5. Clasificaciones y agrupamientos con un o dos criterios.
 6. Conocimiento de figuras geométricas planas.
 7. Desarrollo de la Estructuración espacio-temporal
- **Desarrollar habilidades de la competencia social y ciudadana:**
 1. Hábito de guardar turno.
 2. Hábito de escucha.
 3. Respeto a los demás.
 4. Respeto a las normas del juego.
 5. Respeto a las normas de convivencia.

2.4 PLAN DE TRABAJO Y METODOLOGIA

Se seguirá una metodología totalmente lúdica con agrupamientos flexible, con un número reducido por grupo (cinco alumnos por grupo) en donde se trabajará los refuerzos positivos para favorecer la autoestima.

Se organizarán en grupos de 5 alumnos, una vez por semana de 12 a 13 horas, los jueves.

Se les invitará a los padres a las sesiones de “juego” de forma voluntaria para concienciarlos de la utilidad del juego como vía de aprendizaje y de interacción social y ciudadana.

La actividad se realizará en aulas amplias con mobiliario mesas grandes, pizarra..

En cada sesión se trabajará los tres tipos de competencias: matemática, comunicación lingüística, social y ciudadana.

Utilizaremos juegos clásicos de mesa para reforzar el desarrollo de las habilidades para trabajar en las competencias expuestas en el proyecto.

Citaremos a continuación algunos ejemplos de juegos y actividades lúdicas que se llevarán a cabo relacionándolas con los contenidos y capacidades que se intenta conseguir, a modo de ejemplo:

1. El juego de “La oca” y “Parchís” se trabajará aspectos como contar de forma mecánica adecuadamente, relacionar cantidad y número, ampliación de vocabulario observando nombrando los dibujos de las casillas del juego
2. Juegos y solitarios sencillos con baraja de cartas con los cuales se trabajará la observación, orientación espacial, discriminación visual, categorización y clasificación por palos de la baraja, hallar el número anterior y posterior, estrategias para el cálculo mental en el cómputo de puntos al final de la partida, ampliación de vocabulario y fomentar la expresión oral, respetar y aprender las reglas del juego.

3. Actividades de papiroflexia sencilla: realizar un vaso, un sombrero un barco. Con estas actividades se trabajará muchos conceptos matemáticos como “mitad”, “línea”, “simetría”, y figuras geométricas sencillas.
4. Actividades con los bloques lógicos y el juego de “Tangram”; en las cuales se trabajará la clasificación, el concepto de cantidad-número, composición de figuras y concepto de adición y sustracción.
5. Actividades gráficas para fomentar la creatividad realizando representaciones gráficas, a partir de dibujos sencillos que aparte de trabajar la grafomotricidad y la creatividad se fomentará la memoria remota y la observación de los elementos relevantes que caracterizan una cosa, un animal o una persona.

Otras actividades a realizar:

1. Al final de esta fase o proyecto se presentará cuadros de los “cubistas” y se hará uno.
2. Generalización en señales de tráfico las formas triangulares y circulares.
3. Agrupamiento de animales de cuatro, dos y ninguna pata y poner los murales en forma de círculos (los que no tienen patas), cuadrados (agrupar los de cuatro patas) y triángulos (los de dos patas y pico).
4. Realización del juego del Loto de números con cartulinas.
5. Dibujar animales tomando como referencia la grafía de los números.
6. Aprender series de figuras geométricas.
7. Realizar medidas con cuadraditos y planos.
8. Realizar cuadros simétricos.

Se evaluará de forma continua a través de las coordinaciones que se hagan entre los participantes del proyecto y al finalizar el presente proyecto se confeccionará una encuesta para el profesorado con la finalidad de valorar el proyecto, proponer actividades y propuesta de ampliación a otros ciclos.

2.5 DURACION Y FASES PREVISTAS

La duración será de un curso escolar.

3) PRESUPUESTO DETALLADO

3.1.-INGRESOS PREVISTOS

No se prevé poder disponer de ingresos para la realización del proyecto.

3.2.-GASTOS PREVISTOS

- Material fungible para actividades: folios blancos y folios de colores, pegamento, tijeras reglas, tijeras, lápices, lápices de colores 400 euros
- Juegos : barajas de cartas españolas y francesas, tableros de Parchís, de la Oca, tangran.....600 euros
- Bloques lógicos.....500 euros

PRESUPUESTO TOTAL DEL PROYECTO: 1500 EUROS