

Colegio Compasión Escolapios. Pamplona

EL JUEGO

JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

- Observando los juegos que nuestros alumnos realizan en el recreo, somos conscientes de que los juegos son poco variados y en ocasiones muy individuales.

Propuesta: presentar diferentes juegos para motivar la participación del alumnado en general.

Interacción entre los diferentes cursos de primaria.

OBJETIVOS

- Trabajar textos instructivos en los tres idiomas.
- Realizar conferencias sencillas para la presentación de los juegos.
- Desarrollar los juegos propuestos por el alumnado.
- Cambiar los hábitos de relación de nuestros alumnos.



OBJETIVOS

- Implicación de todas las áreas en la realización del proyecto:
 - Plástica: construcción de los materiales necesarios.
 - Lengua: análisis de las retahílas, canciones, rimas, etc. de los diferentes juegos.
 - Matemáticas: realización de gráficas y esquemas de la información recogida.
 - Conocimiento del medio: Situación geográfica del origen del juego.
 - Euskera: Conocer diferentes aspectos del deporte rural, canciones...
 - Inglés: conocer canciones para rifas...



**PROYECTO : JUEGOS
TRADICIONALES**

1º CICLO E. P

EL TRABAJO PASO A PASO:

¿Qué?

Nuestro alumnado profundizará en el conocimiento de los juegos tradicionales.

¿Cómo?

- Entrevistando a los familiares más mayores.
- Presentando oralmente a sus compañeros el juego que les han contado.
- Jugando.
- Elaborando los materiales requeridos para algunos juegos.



EL TRABAJO PASO A PASO:

OBJETIVOS

- Ampliar las posibilidades de juego en su tiempo de ocio fomentando su autonomía.
- Hacerle más competente en un aspecto fundamental para su desarrollo emocional.
- Acercar al alumnado a la niñez de sus abuelos.
- Fomentar el valor de lo sencillo y reforzar la creatividad.

EVALUACIÓN INICIAL:

Listado de los juegos favoritos del alumnado.

Lluvia de ideas sobre los juegos tradicionales.

Jugar a juegos conocidos.

EL TRABAJO PASO A PASO:

Textos en las 3 lenguas :

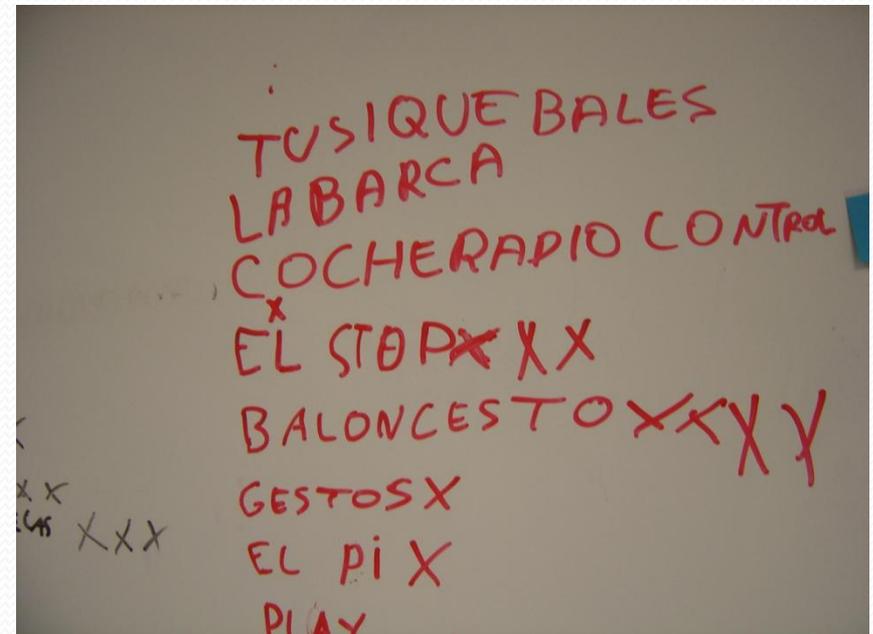
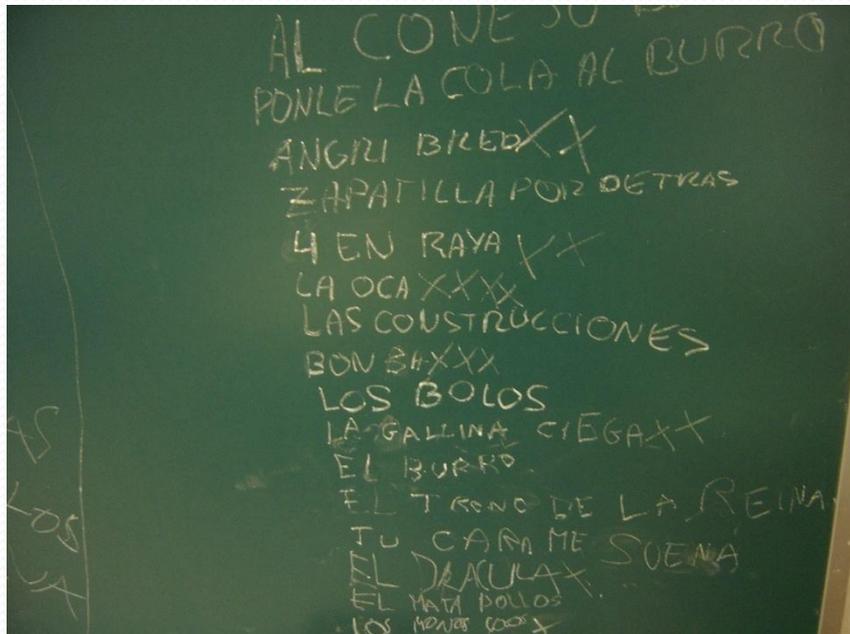
- Entrevista
- Texto instructivo
- Exposición oral
- Experimentación de la situación de juego .
- Elaboración, preparación y aportación de materiales necesarios para los juegos.
- Adquisición de valores.



EL TRABAJO PASO A PASO:

CASTELLANO	EUSKERA	ENGLISH
<ul style="list-style-type: none">-Lluvia de ideas sobre el conocimiento y significado de los juegos tradicionales.-Lectura de textos instructivos sobre juegos (con apoyo visual en Euskera y en English).-Llevar a cabo los juegos.-Aprender retahílas tradicionales.-Taller de elaboración de materiales para juegos.		
<ul style="list-style-type: none">-Elaborar un listado sobre sus juegos favoritos.-Entrevista a los familiares Recogiendo en una ficha la información del juego.-Expresión oral y escrita del juego trabajado.		
<ul style="list-style-type: none">-Intercambio de clases: presentar y exponer las reglas del juego y jugar todos juntos.-Tarde de los juegos: todo el alumnado de primaria baja al patio para organizar y disfrutar de los juegos planteados.		

Listado de los juegos



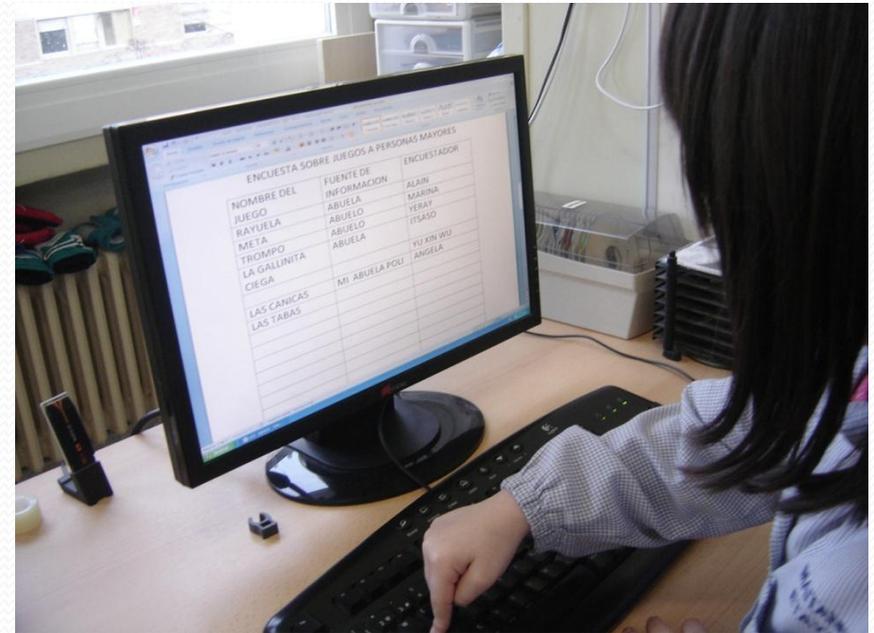
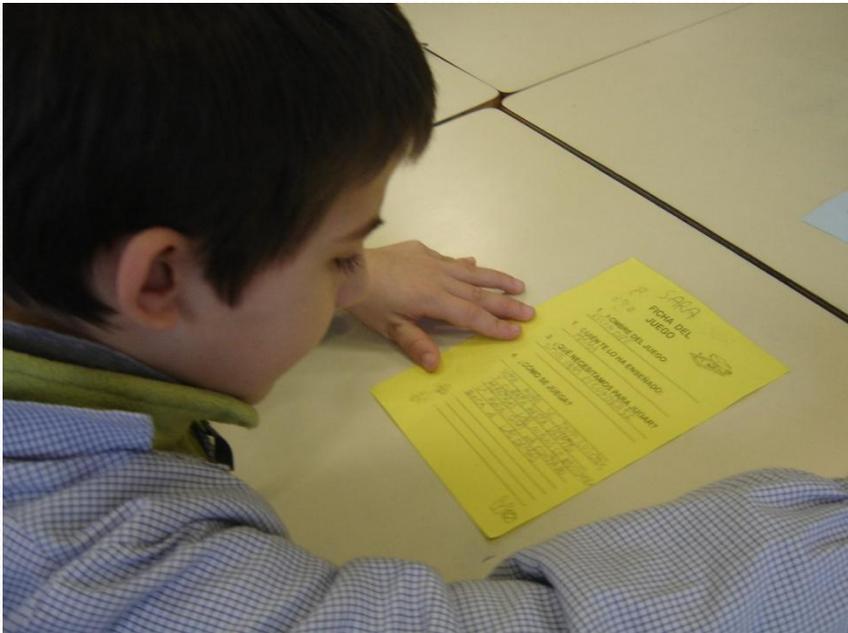
Exposición oral del juego



Exposición oral del juego



Exposición oral del juego



Jugamos



Jugamos



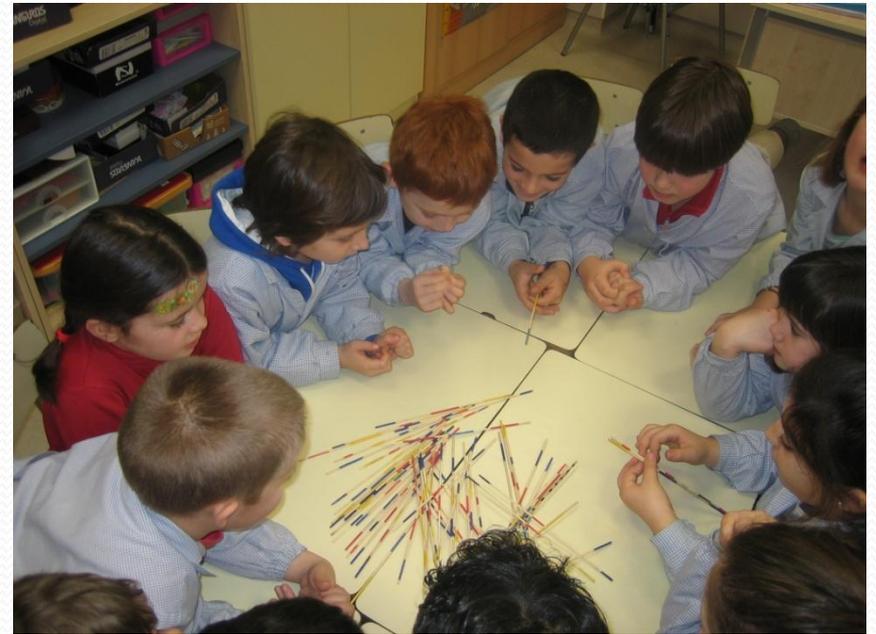
Jugamos



Elaboramos juegos



Mikado



Tres en raya









2º CICLO E. P

3º y 4º de Primaria

PROYECTO : JUEGOS DEL MUNDO

Este proyecto nos permite trabajar contenidos de diferentes áreas de forma muy motivadora para los alumnos. Fundamentalmente abordamos contenidos procedimentales que posteriormente podrán aplicar para nuevos aprendizajes.



EL TRABAJO PASO A PASO:

CASTELLANO

¿Qué?

- Area de Lengua:
 - . Texto prescriptivo: las instrucciones.
 - . Texto informativo: la conferencia.
- Area de matemáticas:
 - . Representación de la información por medio de gráficos y esquemas.
 - . Aplicación de operaciones matemáticas.
- Area de C. Medio:
 - . Geografía: países y continentes.
 - . Costumbres de otros lugares.
 - . Conocer, respetar y valorar nuevas culturas.

¿Cómo?

Los alumnos investigan y presentan al grupo diferentes juegos de otros países.

Dichos juegos se van probando y puntuando para saber cuales nos gustan más.

Los juegos mejor valorados serán los que presentemos por medio de diferentes textos instructivos al resto de compañeros de otros cursos para participar en la Gran Fiesta de los Juegos.

EVALUACIÓN:

La evaluación se realizará tanto a nivel individual como colectiva.

Valoraremos la exposición oral y la presentación de los diferentes juegos.

Por otra parte valoraremos la actitud y el trabajo en grupo a la hora de presentar y llevar a la práctica los juegos.

Al final del proyecto los alumnos evaluarán el proceso que hemos seguido así como los aprendizajes que consideren que han ido adquiriendo.

JUEGOS DEL MUNDO:



EL TRABAJO PASO A PASO:

INGLÉS – SCIENCE

¿Qué?

Vamos a realizar una **gymkhana**.

¿Cómo?

- Primero les presentaremos una gymkhana a la que jugarán todos juntos. Verán en qué consiste y los tipos de pruebas que se pueden realizar.
- Después, por grupos crearán su propia gymkhana.
- Trabajamos contenidos de science (utilización del mapamundi, realización de gráficas de barras...) y contenidos de la propia lengua inglesa (redacción de pequeños textos instructivos explicando cada una de las pruebas).
- Elaborarán los materiales necesarios para realizar las diferentes pruebas (mapas, planos, brújula...).
- Una vez acaba, repartiremos al azar las gymkhanas realizadas por ellos entre los diferentes grupos y cada grupo jugará una.



EVALUACIÓN:

Hemos establecido tres puntos de evaluación:

EVALUACIÓN INICIAL

La hicimos al principio del proyecto para saber qué conocían los niños acerca de las gymkhanas y cuáles eran sus intereses y motivaciones hacia este nuevo proyecto.

EVALUACIÓN CONTINUA

Durante la elaboración de sus gymkhanas podremos ver si son capaces de realizar diferentes pruebas de una manera autónoma o en el caso de que necesiten ayuda poder proporcionársela. Además, mediante una atención más individualizada podremos plantearles diferentes preguntas concretas acerca de las actividades que van realizando. También evaluaremos la capacidad de trabajo en grupo.

EVALUACIÓN FINAL

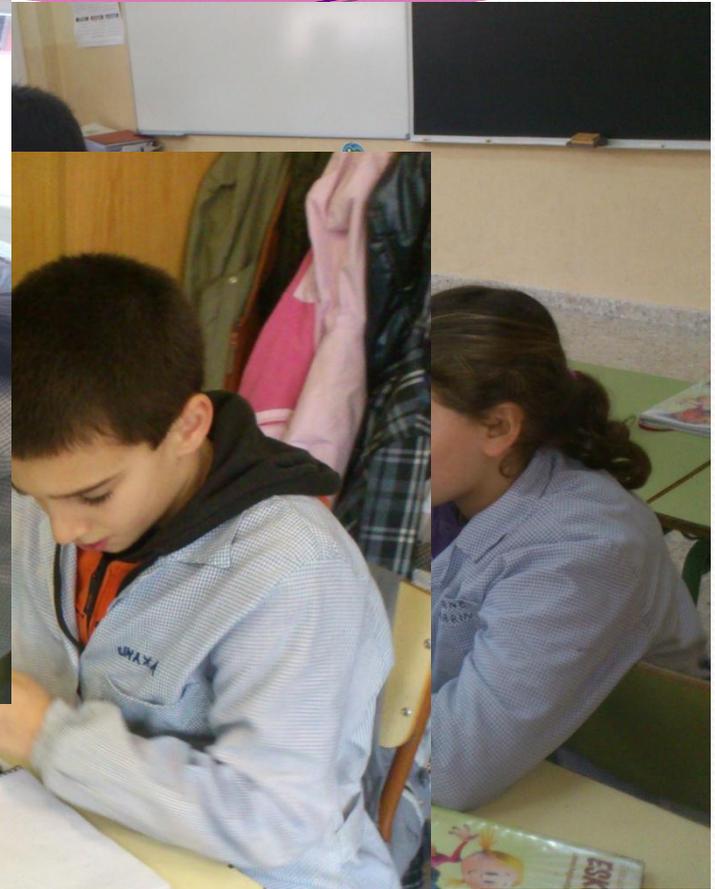
Estará centrada en cada una de las gymkhanas que ellos han realizado, analizando los tipos de pruebas planteadas y el nivel requerido.

Además de su capacidad de resolución de las diferentes pruebas a la hora de jugar.



PREPARANDO LAS GYMKHANAS





EL TRABAJO PASO A PASO:

EUSKERA

¿Qué?

Trabajaron los deportes rurales
(Herri kirolak)

¿Cómo?

- Se les presenta una de las modalidades (nombre, material necesario, lugar donde se practica, normas, origen, etc)
- Recopilarán información sobre la modalidad que ellos quieran.
- Expondrán la información recogida frente a sus compañeros.
- Analizarán y ordenarán la información.
- Construirán el material necesario para jugar al juego.
- Pensarán y elaborarán la manera de presentar los juegos en otras clases.



EVALUACIÓN:

EVALUACIÓN INICIAL

Para saber que conocen los niños acerca de los deportes rurales.

EVALUACIÓN CONTINUA

Se evaluarán las exposiciones orales que ellos realizarán con la información recogida de forma individual.

EVALUACIÓN FINAL

Evaluaremos el trabajo en grupos para la elaboración de la sesión en la que tendrán que exponer el juego elegido frente a otro grupo.



3º CICLO E. P

5º y 6º de Primaria

**¡¡SEREMOS
DISEÑADORES DE
JUEGOS!!**



**LOS JUEGOS EN LA EDAD
MEDIA**



5º Invención de juegos

- Por grupos preparan juegos, inventados por ellos.
- En los 3 idiomas.
- Práctica de esos juegos.
 - Exposición.
 - Valoración de los juegos.

EL TRABAJO PASO A PASO

- Hacemos una **lluvia de ideas** de juegos a los que nos gusta jugar y juegos que nos gustaría inventarnos.
 - Una de las claves es crear juegos en los que ayudemos al jugador mientras disfruta jugando a **aprender algo, intentando que sea cooperativo y no competitivo.**
 - Hacemos una puesta en común en la que cada grupo expone los juegos que ha pensado y hace un breve resumen sobre su realización. Después cada grupo elegirá el juego que más le haya gustado de todo lo que se ha dicho e intentará crearlo.
- Los juegos creados fueron los siguientes:
 1. Colorinco
 2. Butterfly effect-Efecto mariposa
 3. Transformer Maths
 4. Simon Flash
 5. Pim-Pam-pregunta

EL TRABAJO PASO A PASO

- Hacemos un test del juego entre nosotros.
- Seguida de una pequeña asamblea valorando, sugiriendo, criticando y decidiendo si es un buen juego.
- Cada grupo vuelve al juego, añade las ultimas mejoras.
- Cada miembro del grupo rellena una ficha de su juego, la ponen en común, al final cada grupo escribirá una ficha única(instrucciones) explicando su juego.
- Exposición del juego.

EVALUACIÓN

- **EVALUACIÓN INICIAL**

Capacidad de hacer un listado de juegos, trabajar en equipo, y autonomía para tomar decisiones.

- **EVALUACIÓN CONTINUA**

Se evaluarán las exposiciones orales que ellos realizarán.

Realizan de forma individual una ficha en la que escriben en que consiste su juego

- **EVALUACIÓN FINAL**

Evaluaremos el trabajo en grupos.

Evaluaremos el grado en que han conseguido aunar que el juego sea entretenido y educativo, que sea cooperativo y no competitivo.

Valoración de los juegos

Nombre: _____

Número: _____

JUEGO 5º C

JUEGO	PONENTES	¿SE HA ENTENDIDO BIEN?	¿TE HA GUSTADO?	¿HAS COLABORADO?	RESPECTO DE REGLAS	NOTA	COMENTARIO
LA BURBUJA	NEREA, PAULA Y NADIA						
LA MANCHA	MIKEL S. Y MIKEL G.						
PONY COGE	ANDREA, AINARA I Y DANIELA						
VISTO-VISTO	ANA, IDOYA Y ADRIAN						
EL MARRO	KATIA Y AMAIA						
LOS TESOROS	JONY SERGIO						
LA VUELTA AL MUNDO	SERGIO M. Y YERAY						
LA CCAJA ROTA	ADRIAN A. Y ARITZ						
EL RETO DEL PAÑUELO	RUBÉN Y DAVID						
DEGA COLOR	OIHANE L.						
		SI/NO/REG.	SI/NO/REG.	SI/NO/REG.	SI/NO/REG.	1- 10	

LOS JUEGOS EN LA EDAD MEDIA

6º A – LA COMPASIÓN ESCOLAPIOS



EL TRABAJO PASO A PASO

- **Presentación del proyecto a la clase. “Vamos a jugar como si fuéramos personas que viven en la Edad Media”. Para ello debemos informarnos y preparar dichos juegos. Habrá que investigar sobre: juegos, reglas, materiales y tendremos que construir para luego jugar.**
- **Comenzamos recordando cómo se vivía en esa época de la historia, clases sociales y otros aspectos que creos que tendrían que ver con las actividades de ocio y juego.**
- **Cada alumno/a tiene como trabajo para casa traer información sobre juegos de esa época.**
- **Hacemos una puesta en común en clase sobre la información traída. Recogemos en un mural los nombre de los juegos.**
- **Clasificamos los juegos.**
- **Organizamos grupos de 3 componentes y a cada uno le asignamos un bloque de los que han salido. Cada grupo elige el apartado que le gusta. Si hay varios grupos lo hacemos a sorteo.**
- **Por grupos investigan y amplían la información que han traído.**

EL TRABAJO PASO A PASO

- Tienen que preparar un trabajo escrito que consiste en redactar las instrucciones, lo más completas posibles, de tres juegos del tipo que les ha correspondido.
- Al profesor entregarán dos de esos juegos. Para ello hay que investigar como se presentaban los documentos: tipo de letra, papel, ilustraciones, etc. En la presentación deberán seguir dichas normas.
- El paso siguiente es elegir en grupo a qué juego quieren jugar. Una vez hecho esto tendrán que ver qué necesitan construir para ello. Harán un diseño y una lista de materiales. Veremos si podemos utilizar material reciclado, si podemos traerlo de casa o si hay que comprarlo.
- Pasamos a construir.
- El paso final es jugar. En primer lugar lo haremos los compañeros/as de clase y posteriormente invitaremos a otras clases a participar de nuestros juegos.

EVALUACIÓN FINAL

- El trabajo en grupos
- Los juegos que han redactado.



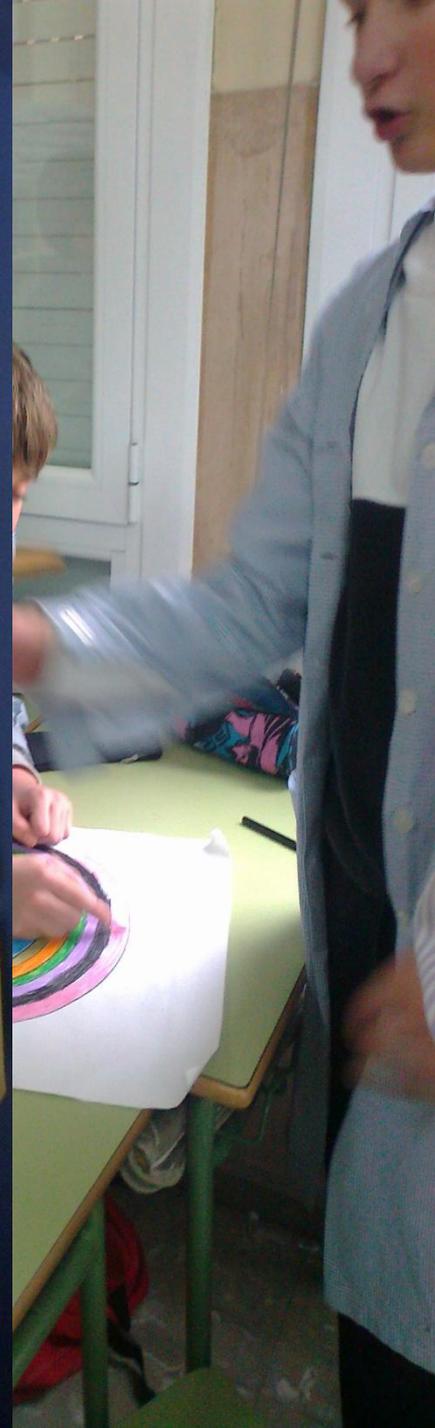
REPARACIÓN
Se hacen unas líneas con hilo para situar al campo.
Se cala la red y se reparan los puntos.
Se tira la pelota.

El JUEGO:
Este juego consiste en que dos se colocan en un terreno abierto
los se para de un terreno a otro
por encima de la cuerda con
la forma de contra los puntos.
La pelota, se golpea al tir
del punto y al tirar.
Se juega en individuos
pero también se jo
Se puede jugar de
- pelota larga: se jo
- pelota corta: se jo
para la pelota
para man con

REPARACIÓN:
Cogen una pelota y buscan un punto (en cada campo) fijo.

El JUEGO:

Este juego consiste en conducir el balón hacia un lugar del terreno contrario, normalmente es un lugar situado entre dos postes.
Es parecido al fútbol y al rugby. En la Edad Media fue suspendido por la brutalidad con la que se practicaba, por eso hoy que jugar con cuidado.
El fin era derribar el balón indicado, en el fogón de una casa... pero en nuestra casa podemos hacerlo en un punto del patio cubierto, porque tiene que ser un punto exacto.
Se practica con un balón que tiene diferente tamaño dependiendo del país donde se juega.
El instrumento de juego puede ser: una pelota de cuero, una vejiga de cordero llena de hierba, una pelota de tela o una bola de madera. Se juega con mucha gente.
Se practica a través de los prados, los bosques, linderos y hasta estribos.
Es un deporte a plena naturaleza.



CONFERENCIAS Y FESTIVAL

- Durante la última semana del proyecto cada clase de primaria visita a otra para exponer sus juegos, y viceversa en otra sesión. Después de la conferencia, juegan juntos.
- Una tarde de la semana la dedicamos a que cada grupo exponga sus juegos en el patio. Un pequeño grupo se dedica a exponerla mientras el resto van buscando libremente los juegos en los que les apetece participar de toda la etapa de educación primaria.

INTERCAMBIO DE CLASES





BIBLIOGRAFIA

- Allue, J.M. (2002) Juegos del mundo. 92 juegos para conocer un mundo maravilloso. Edit. Ceac.
- Bantula, J. y Mora, J.M. (2005) Juegos multiculturales. Edit. Paidotribo.
- Sanjuan, P.; Rodriguez, C. et col. (2008).Recopilación de juegos del mundo para Educación Primaria.
- WEBS.
 - <http://www.educacionenvalores.org/birujitos/Juegos.htm>

¡MUCHAS GRACIAS!

ESKERRIK ASKO!

THANK YOU!