

PROGRAMACIÓN DUNHA
SESIÓN DE XOGO
MANUEL SUEIRO

Sara María Justo De León
Miriam Lorenzo Vicente
María Andrea Martínez Fernández
Estefanía Pérez Pardo
Jose Luis Seoane Quintas

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	2
2. ANÁLISE DA REALIDADE	2
3. OBXECTIVOS	3
4. METODOLOXÍA	3
5. ACTIVIDADES	4
6. TEMPORALIZACIÓN	7
8. RECURSOS	7
9. AVALIACIÓN	8
10. BIBLIOGRAFÍA	9

1. INTRODUCCIÓN

Este proxecto consiste na explicación dunha serie de xogos que xirarán entorno a temática dunha feira que se realizarán no colexio Manuel Sueiro (Ourense) ó día 1 de Decembro. Este traballo está destinado aos alumnos deste centro con idade comprendida entre os 6 e 12 anos. O número total de alumnos cos que vamos a traballar é de 40. O número de xogos que vamos a realizar son cinco: A rá, as pontes, o tres en raia, o globo irrompible e o paracaídas. O obxectivo deste proxecto e elaborar unha xornada de xogos para os cativos de maneira lúdica profundizando e mellorando a nosa experiencia no ámbito da programación de actividades. A idea responde a unha serie de necesidades lúdicas que atopamos nos cativos que buscamos suplir ou completar.

A feira consistirá en casetas distribuídas polo pavillón do centro, simulando estar nunha feira na que se realizarán diferentes actividades.

2. ANÁLISE DA REALIDADE

1. Nome do centro: CEIP Manuel Sueiro
2. Localización e datos de contacto
 - 2.1. Dirección: Escultor Faílde, 21 CP: 32004, Ourense
 - 2.2. Teléfono/Fax: 988231026
 - 2.3. Correo electrónico: ceip.manuel.sueiro@edu.xunta.es
 - 2.4. Páxina Web: <http://www.edu.xunta.es/centros/ceipmanuelsueiro/>
3. Ensinanzas que abarca : Infantil e primaria.
4. Horario: Luns a Venres: 9:00h a 14:00h. Comedor: 14:00h a 16:00h. Xantar de 14:00h a 15:00h.
5. Número de unidades: Oito.
6. Número de mestras:
 - 6.1. Dous mestres especialistas en educación infantil definitivos.
 - 6.2. Cinco mestres especialistas de primaria definitivos.
 - 6.3. Un mestre especialista en primaria con francés.
 - 6.4. Un mestre de lingua inglesa.
 - 6.5. Un mestre especialista en educación musical definitivo.
 - 6.6. Un mestre especialista en educación física definitivo. Un orientador compartido.
 - 6.7. Un especialista en audición e linguaxe habilitado.
 - 6.8. Un mestre especialista en pedagogía terapéutica definitivo.
 - 6.9. Un mestre de ensinanza relixiosa católica 11 horas á semana.
 - 6.10. Un mestre de ensinanza relixiosa evanxelista 15 horas á semana.
7. Número de alumnos : sesenta e sete (curso 2015/2016)
Alumnos por clase:

1º- 5
2º- 6
3º- 11
4º- 7
5º- 4
6º- 7

8. Xustificación

O presente Proxecto Educativo de Centro, considerado como un documento necesario de xestión organizativa e pedagóxica do propio Centro, ten un carácter dinámico, operativo, flexible, claro e realista. Despois de analizar as necesidades educativas do alumnado, e as características do entorno, trata de reflectir a tarefa educativa do propio Centro. As súas notas de identidade, os obxectivos que pretende alcanzar e os procedementos de actuación están enfocados á consecución duns valores, unhas actitudes, unha formación, unha organización, etc., que sendo xerais dentro do marco educativo teñan a súa propia identidade. O PE foi elaborado coa colaboración dos membros da comunidade educativa e pensamos que está aberto a todas as avaliacións e revisións periódicas que o Centro acorde. Xorde como unha responsabilidade ante o complexo fenómeno educativo e coas seguintes finalidades:

- Unificar criterios a favor dunha maior coherencia.
- Evitar a improvisación e favorecer unha xestión máis eficaz do Centro Establecer unha liña metodolóxica.
- Clarificar os obxectivos que o centro se propón e os medios para conseguilos.
- Propor estratexias para un maior rendemento.
- Reflectir as inquietudes da comunidade.
- Coordinar a participación e a implicación de todos os membros da comunidade educativa.
- Distribuír de forma racional los espazos e os tempos.
- Xerar motivacións e evitar a rutina.
- Comprometerse activamente nos logros educativos.

3. OBXECTIVOS

- Elaborar unha xornada de xogos
- Practicar na creación dos xogos na programación
- Programar unha xornada de xogos.
- Conseguir que os nenos aprendan novos xogos.
- Conseguir a diversión dos nenos.

4. METODOLOXÍA

A metodoloxía é o conxunto de procedementos que marcan o rumbo de cómo debe desenvolverse o proxecto. É unha das partes máis importantes de calquera proxecto, xa que a podemos considerar como unha “base” que nos da unhas pautas para que o proxecto sexa levado a cabo de forma correcta. Neste caso, a metodoloxía caracterízase segundo diferentes criterios:

Lúdica: Un dos nosos obxectivos é que todos os asistentes ás actividades disfruten e se divirtan aprendendo.

Libre: Os participantes teñen libre elección para participar nas diferentes actividades.

- **Relacional:** As actividades levadas a cabo, favorecen a relación entre os iguais e tamén poden establecer comunicacións cos organizadores das actividades.
- **Grupal:** Intentaremos fomentar a cooperación e o traballo en equipo de todos os destinatarios, para que se relacionen con outros individuos e melloren as súas habilidades sociais.
- **Flexible:** será unha programación aberta e flexible ante os imprevistos e ante as posibles melloras que se detecten na avaliación continua da mesma.
- **Activa:** Necesitaremos que todos os destinatarios, participen de forma directa nas actividades propostas.
- **Available:** realizarase unha avaliación continua do proxecto, co obxecto de mellorar a calidade da intervención.

5. ACTIVIDADES

Para a realización das actividades os grupos irán rotando cada 15 minutos ao redor das diferentes casetas da nosa feira.

Tres en raia (El dragón)

Esta actividade baséase no xogo do tres en raia. Para a súa realización faremos dous equipos. Situaremos uns aros emulando as casillas do tres en raia a 5 metros da zona de saída de ámbolos equipos. O obxectivo é realizar tres en raia antes que o equipo contrario. Os alumnos terán que ir de un en un o máis rápido posible dende a zona de saída ata os aros para colocar os panos de cores na casilla que consideren e formar 3 en raia. Utilizaremos a técnica do relevo para a saída dos seguintes compañeiros.

Paracaídas (Tíovivo)

O paracaídas é un conxunto de xogos que se realizan cunha peza de tela, plástico ou outro tipo de material que emula a un paracaídas real.



Nesta actividade realizaremos 3 minixogos que serán explicados a continuación:

1.Ondas

Esta actividade consistirá nunha introdución ó paracaídas. Os alumnos repartiranse polo paracaídas e realizarán ondas impulsando os brazos arriba e abaixo ao mesmo tempo que camiñan na mesma dirección.

2.Introducir a pelota

Realizaremos dous equipos que competirán un co outro. Colocaremos o paracaídas paralelo ao chan e introduciremos dúas pelotas, cada unha representará un equipo. Cada equipo comezará a facer ondas tratando de que a súa pelota se introduza polo burato central antes de que o consiga o outro equipo e evitando que se saia fóra do paracaídas.

3.Cambiar de sitio.

Os alumnos dividiránse en dous equipos: O equipo vermello e o equipo azul. O animador dirá unha cor . Neste intre os alumnos teñen que elevar o paracaídas e os que representen esa cor deben cambiar de sitio por debaixo do paracaídas.

Rá (Tirachinas)

Este xogo consiste no lanzamento duns discos metálicos, chamados pellos, desde unha distancia marcada, para introducilos pola boca dunha rá, sentada, de ferro. A rá ten a carón diferentes buratos, e todos estes elementos están marcados nunha mesa que dispón dun caixón inferior no que se recollen os pellos. Cada xogador terá 5 pellos, que irá lanzando, só serán válidos os puntos que se metan nos ocos. Sexa por uns ou outros ocos, o xogador / a que consiga introducir os pellos recibirá diferente puntuación, en partidas acordadas a un certo número de puntos.

A puntuación será a seguinte: rá (50 puntos), muíño (25 puntos) e as pontes e buratos (10 puntos).

As pontes (Tirachinas)

Este xogo consiste no lanzamento duns discos de madeira, tras colocar as pontes a unha certa distancia, onde trazamos unha raia no chan, dende a que cada xogador lanzará os discos de madeira para atravesar as portañas. Segundo se vaian metendo súmanse os puntos. O gañador será o que máis puntos acade.

O globo irrompible (Rompebolas)

Atan un globo ao nocello de cada neno e nena. O xogo consiste en pisar o globo do contrario, salvando o propio. Os nenos e nenas que perdan o seu globo saen da pista. Gaña o último en conservar o seu globo.

Distribución dos grupos

Os alumnos/as estarán divididos en 4 grupos, para recoñecelos cada grupo levará un gomet con unha cor:

1º e 2º (11 en total) = GRUPO 1

3º e 4º (18 en total: dous grupos de 9) = GRUPOS 2 e 3

5º e 6º (11 en total) = GRUPO 4

	GRUPO 1	GRUPO 2	GRUPO 3	GRUPO 4
ACTIVIDADE 1	Paracaídas	Tres en raia	Rá e as pontes	Globos
ACTIVIDADE 2	Globos	Paracaídas	Tres en raia	Rá e as pontes

ACTIVIDADE 3	Rá e as pontes	Globos	Paracaídas	Tres en raia
ACTIVIDADE 4	Tres en raia	Rá e as pontes	Globos	Paracaídas

6. TEMPORALIZACIÓN

A xornada de xogos realizarase o 1 de decembro dende as 11:30 a 12:30.

Tres en raia : 15 min

Paracaídas: 15 min

Rá e as pontes: 15 min

Globos: 15 min

7. LOCALIZACIÓN

A xornada de xogo ubicarase no pavillón, debido a que é un espazo cuberto non temos que cambiar de espazo por mor da choiva.

8. RECURSOS

Os recursos, cos cales contan as actividades que imos realizar divídense en:

- **MATERIAIS**

Dependendo da actividade que se realice, usaranse un ou outro material, de tal maneira que cada actividade requirirá de máis dun para a súa realización.

1. TRES EN RAI: Aros e anacos de tea de diferentes cores.
2. PARACAÍDAS: O propio paracaídas e a pelota para realizar unha das variantes do xogo.
3. RÁ: O propio xogo e as fichas para lanzar.
4. AS PONTES: O propio xogo e as fichas.
5. GLOBOS: Globos de látex de cores, e un anaco de corda para poder atalo ó nocello.

- **ESPACIAIS**

A xornada de xogos realizarase no pavillón do colexio, xa que é cuberto aínda que chova non nos mollamos.

- **TEMPORAIS**

O tempo que se lle estima adicar a cada actividade individualmente falando, é de 15 minutos, para facer unha estimación aproximada de tempo, aínda así como é normal, e tendo en conta que estamos falando de nenos e nenas, poden xurdir imprevistos que o mellor obrigan a alargar máis o tempo, e facer pequenas adaptacións, iso si sempre respectando unhas marxes e uns límites temporais.

- **HUMANOS**

Como materiais humanos, entendemos, aqueles nos cales a intervención de persoas é primordial e polo tanto considerable, neste apartado a parte de facer mención ós nenos e nenas do CEIP Manuel Sueiro, así como o resto do conxunto docente, queremos centrarnos en aquelas persoas que pretendemos levar a cabo este proxecto con eles, e para iso, facemos mención das cinco actividades que imos desenvolver e tamén de quen serán os responsables de cada unha, de tal xeito que teríamos este pequeno esquema:

- Tres en raia : Estefanía Pérez Pardo (Coordinadora, Animadora).
- Paracaídas: Sara María Justo De León (Animadora).
- Rá e as Pontes: María Andrea Martínez Fernández (Encargada de material, Animadora) e Jose Luis Quintas Seoane (Animador).
- Globos: Miriam Lorenzo Vicente (Animadora).

Roles das animadoras

- Coordinadora: Encárgase de xestionar e representar as funcións do grupo
- Encargado material: Encárgase de facilitar o material necesario aos animadores para que poidan realizar as actividades.
- Animadora Sociocultural: Encárgase de dinamizar ao grupo destinatario e de explicar as actividades.

9. AVALIACIÓN

Criterios de avaliación

- Elabora unha xornada de xogos
- Practica na realización dos xogos na programación
- Calidade da xornada de xogos.

Ferramentas

Avaliaremos por medio da entrevista á directora cunha serie de preguntas abertas e pechadas. Como por exemplo: gustouche?, que mellorarías?, repetirías?...

Aos nenos e nenas a través da observación apreciaremos se lle gustou ou non. Tomando notas de como realizouse a actividade de xogos.

O final da xornada de xogos sacaremos conclusións. Facendo unha autoavaliación de como nos saíu a actividade de xogos e realizando unha pequena entrevista aos nosos compañeiros/ as que tal nos saíu?, se lles gustou?, que mellorarían?...

10. BIBLIOGRAFÍA

Cortizas, A., (2013). *Tastarabás: Enciclopedia de brinquedos tradicionais e uso lúdico da natureza*. Vigo: Xerais.

Cortizas, A., (2001). *Chirlosmirlos: Enciclopedia dos xogos populares*. Vigo: Xerais.

CCLaMilagrosaBlanca. (10 de marzo de 2016). Juego "Tres en Raya" en Educación Física. Recuperado o 21 de novembro de 2016 desde <https://www.youtube.com/watch?v=OrgDI8QTVU0>