



PROXECTO DOCUMENTAL INTEGRADO
CEIP DE LEIRADO (Salvaterra de Miño)

Curso 2018-19

1. Introducción

A temática do xogo levaba un tempo presente nas conversas do profesorado: alumnado que non participaba nos xogos, abano de xogos que utilizaban moi limitado, conflitos de convivencia, etc. O noso patio é amplo, con zonas verdes, con árbores, con recunchos variados, con casiña de xogos, con areeiro, con xogos pintados no chan, un patio ideal. Pensamos que a transformación tiña que ser de hábitos, de dinamización e intervención pola nosa parte e de oferta variada de xogos. E que a mellor maneira de facelo era a través dun proxecto.

Con esta idea xa case decidida, no final do curso pasado, coincidimos con mestras do CEIP Santiago de Oliveira de Pontareas, coas que temos relación nas actividades de deporte escolar da zona e máis no PLAMBE. Conversando soubemos que andaban a facer cambios no patio a través da participación nun proxecto do seu Concello e que estaban interesadas no mesmo tema. E xurdiu a idea de facelo de xeito colaborativo.

En setembro comezamos a deseñalo, acordando os seguintes obxectivos:

- Desenvolver actitudes lúdicas que leven a investigar, descubrir e crear.
- Mellorar a convivencia a través do xogo social, así como as habilidades comunicativas e de resolución de conflitos.
- Coñecer e valorar as tradicións e cultura popular relacionada co xogo.
- Desenvolver estratexias saudables para o tempo de lecer.
- Utilizar o xogo como recurso para aprender.

A relación co currículo fixémosla utilizando os perfís de área que temos elaborado no noso PFPP, seleccionando os estándares que se adaptan en cada nivel ás tarefas e actividades acordadas e avaliando as producións e o proceso. Xogando poderíamos enfocar tamén contidos das materias, engadindo así o elemento lúdico na metodoloxía cotiá e experimentando co xogo como recurso para a aprendizaxe.

En maior ou menor medida estiveron presentes todas as competencias:

CCL: Lendo, elaborando información e comunicando. Redactando textos de diferentes tipoloxías.

CMCT: Realizando actividades de medida e conteo, estatística e calendarios

CAA: Realizando actividades de investigación, recollida de datos, organización dos mesmos, utilizando fontes de información diversas.

CSC: Elaborando, acordando e respectando normas e regras dos xogos, traballando en equipos cooperativos.

CEC: Aprendendo xogos populares da zona, cantigas e lérias dos xogos.

CSIEE: Desenvolvendo ideas, creando xogos e xoguetes.

CD: Utilizando as novas tecnoloxías para a realización de tarefas, consulta e comunicación.

Integrouse na actividade xeral do centro con obxectivos dos equipos de Biblioteca, EDLG, TIC e Actividades Complementarias.

O deseño de tarefas e actividades que se fixo no mes de setembro e que figurou na Programación Xeral Anual foi o seguinte:

TEMPORALIZACIÓN	TAREFAS	ACTIVIDADES	PRODUTOS
SETEMBRO	PRESENTACIÓN	Actividades motivadoras: Canción Vídeo presentación	Vídeo
OUTUBRO	REFLEXIONAMOS E INDAGAMOS SOBRE O XOGO NAS NOSAS VIDAS	Reflexión individual e enquisa na casa (PAIS E AVÓS) Recollida de datos	Informe con gráficas para expoñer
DÍA DA BIBLIOTECA		XOGOS FU na biblio	
NOVEMBRO/DECEMBRO	QUEREMOS SABER	Busca e selección de información sobre un tema relacionado, a elixir nas titorías.	Vídeo Presentación dixital Mural (a elixir)
XANEIRO	Día da Paz: Decálogo	Elaborar un decálogo do bo xogador: "Decálogo para xogar en paz"	Carteis, un por clase
FEBREIRO	Preparación do Entroido	Elaboración do disfraz	Disfraz
MARZO/ABRIL	CONSTRUIMOS UN XOGUETE	Elaborar xoguetes con acción	Exposición dos xoguetes con explicación
MAIO	LITERATURA POPULAR NOS XOGOS	Recollida de cantarelas e lerias de xogos. Inventar cantigas para botar sortes	Libro
TODO O CURSO	XOGAR E APRENDER	Traballar algún tema do currículo elaborando un xogo	Xogo
	AS NOSAS REGRAS	Redactar durante o curso as regras dos nosos xogos e incorporalas a un ficheiro	Ficheiro dispoñible para consulta
	SAÍDAS, CHARLAS, FAMILIAS		
XUÑO	Evento final/ Campaña publicitaria		

Todo o profesorado tiña esta táboa de actividades na carpeta que entrega a Biblioteca, xunto cunha folla para a concreción curricular das tarefas.

Participou todo o profesorado e alumnado do centro.

2. Obxecto ou temática

O obxecto da investigación foi o xogo como actividade humana, os diferentes tipos de xogo, as regras dos xogos, o xogo a través do tempo, os xoguetes, literatura oral nos xogos. Tamén a elaboración de xogos e xoguetes seguindo instrucións. E por suposto a posta en práctica dos mesmos.

3. Descrición do proceso de deseño

A temática do proxecto quedou decidida en xuño do pasado curso. Nas primeiras reunións de setembro definimos os obxectivos xerais nunha reunión de todo o profesorado aportando ideas entre todas. Do mesmo xeito revisamos que as tarefas que acordáramos abarcasen todas as competencias.

Para un primeiro deseño reunímonos as coordinadoras de Biblioteca, EDLG, TIC e Complementarias, para ver que a proposta reunise obxectivos de todos os equipos. Despois en reunión co resto do profesorado comentamos, revisamos e chegamos ao deseño definitivo que se incluiu na PXA.

Quedaba por concretar a saída didáctica, pois barallábamos varias opcións. O produto final de proxecto tiñamos claro que sería unha xuntanza dos dous centros,

xa decidíramos que nun parque, concretamente o da Canuda en Salvaterra de Miño, pero faltábanos programar o desenvolvemento desa xornada.

Así comezamos a traballar, preparando un vídeo de presentación para compartir no blog do proxecto e presentarnos ao outro centro. A continuación comezamos coa primeira actividade de reflexión e enquisa.

Na Biblioteca preparouse o recuncho cos documentos seleccionados para o proxecto, puxéronse algúns no muro de padlet compartido e seleccionamos algunhas webs que puxemos no blog.

Acordamos ir engadindo materiais non estruturados para xogo libre e creativo aos armarios do recreo e promovendo o profesorado de garda o seu uso. Engadimos tamén outros xoguetes que non tiñamos: ioiós, buxainas, elásticos, canicas...Repintamos os xogos do chan.

Mercamos máis xogos de mesa para os días de chuvia, uns puxéronse na sala de xogos da planta baixa e outros na Biblioteca.

A mestra de Educación Física encargouse de elaborar co alumnado a listaxe de xogos de recreo para acordar normas, redactalas por escrito nas aulas e reunilas no arquivador que iamos facer.

Pasado o primeiro trimestre decidimos concertar a visita didáctica na Casa do Patrón en Lalín, museo etnográfico no que ofertan obradoiros de xogos tradicionais.

Decidimos que a data da xornada final sería o 7 de xuño, e as directoras puxéronse en contacto cos Concellos respectivos para solicitar o uso do parque e os recursos que precisabamos. O evento chamaríase “Mostra do xogo e o xoguete” e o alumnado presentaría o seu traballo, os xogos e xoguetes, nun posto por cada aula.

Unha vez alí, repartiríanse en dúas quendas, nunha estarían no seu posto e noutra visitarían a mostra e xogarían.

Xa con todo programado continuamos co plan de actividades.

Nas titorías íanse preparando as concrecións curriculares dalgunhas das tarefas, a medida que se ían realizando:

EN EDUCACIÓN INFANTIL

ACTIVIDADES	ESTÁNDARES	COMPETENCIAS
ASAMBLEA	Mantén unha actitude de escoita e respecto cara ás demais persoas. Fai achegas coherentes ás conversas en grupo.	CCL CAA AIP
RECLLIDA INFORMACIÓN	Iniciouse no uso da escrita en situacións contextualizadas e reais. É respectuoso e acepta as escrituras das compañeiras e compañeiros que escriben cunha hipótese menos evolucionada. Gusta de facer uso da escritura (convencional ou non) para transmitir información Presta atención á información que lle transmiten outras persoas	CCL CSC CAA AIP
INTERPRETACIÓN DE DATOS	Formula hipóteses e contrástaas coas das outras persoas antes de pasar á realización Gusta de facer uso da escritura (convencional ou non) para transmitir información Fai propostas de actividades para realizar.	CCL CM CAA AIP

ACTIVIDADE 1: toma de contacto con diferentes xogos de mesa. Primeiro de xeito libre e despois regrado, tras a búsqueda de información (vídeo titoriais, consulta aos compañeiros maiores, mestras...)

ACTIVIDADE 2: investigación e recollida de información sobre o xogo seleccionado: o parchís. Compoñetes, dinámica do xogo, regras que o rexen, etc

ACTIVIDADE 3: planificación do deseño do disfraz: listado de materiais precisos, medidas, cantidades, bosquexos, forma, ferramentas, etc

ACTIVIDADE 4:
Realización do disfraz (**produto final 1**) e desfile polas rúas de Salvaterra

ACTIVIDADE 5:
Elaboración de un vídeo titorial do xogo do parchís e difusión do mesmo por varias canles: youtube, blogue de aula, etc (**produto final 2**)

EXERCICIOS: -Intercambio de hipóteses sobre a dinámica de varios xogos
-Experimentación libre con distintos xogos de mesa
-Visionado de vídeos explicativos sobre a dinámica de xogo e normas de diferentes xogos de mesa.
-Consulta a compañeir@s do cole, mestras e familias sobre como se desenvolven algúns xogos.
-Xogo regrado con distintos xogos: oca, parchís, Jenga, dominó, memory, etc
-Votación e relato para seleccionar temática do entroido.
-Confección listado de materiais precisos para o disfraz
-Medir, macar e trazar empregando a regra.
-Emprego das tesouras cortando sobre as liñas marcadas
-Enumerado das celdas do taboleiro, do 1 ao 68.
-Marcado e perfilado de círculos de diferentes tamaños
-Colorear empregando témpera e pinceis
-Manexo da cámara de vídeo
-Emprego do programa movie maker para elaborar montaxe de vídeo.
-Subida do titorial ao blogue de aula

EN EDUCACIÓN PRIMARIA

2. CONCRECIÓN CURRICULAR		
ACTIVIDADES	ESTÁNDARES AVALIABLES	COMPETENCIAS
1 Elaborar preguntas para nós, para país e nais, para avós e avoas.	LGB5.7.1. Aмосa curiosidade por coñecer outros costumes e formas de relación social, respectando e valorando a diversidade cultural LGB1.5.2. Respecta as opinións das persoas participantes nos intercambios orais e é consciente da posibilidade de empregar a lingua galega en calquera intercambio oral dentro da escola ou fóra dela.	CCL CEC
2 Completar a nosa enquisa e as das nosas familias	LGB1.5.5. Participa na conversa formulando e contestando preguntas.	CSC
3 Recoller as respostas nunha táboa de datos	MTB1.2.4. Identifica e interpreta datos e mensaxes de textos numéricos sinxelos da vida cotiá	CAA
4 Reflectir os datos en gráficas	MTB1.4.1. Practica o método científico sendo ordenado, organizado e sistemático.	CMCT CSIEE
5 Produto de aula. Extraer conclusións e e presentar un informe con todo o traballo da aula.	MTB5.2.1. Realiza análise crítica e argumentada sobre as informacións que se presentan mediante gráficas estatísticas.	CMCT CCL
6 Produto final Expoñer un mural conxunto, comparar cos datos das outras aulas.	CSB1.1.1. Busca información (empregando as TIC e outras fontes directas e indirectas), selecciona a información relevante, a organiza, analiza, obtén conclusións sinxelas e as comunica oralmente e/ou por escrito.	CCL CD

2. CONCRECIÓN CURRICULAR		
ACTIVIDADES	ESTÁNDARES AVALIABLES	COMPETENCIAS
ACTIVIDADE 1: Buscar información: que xoguete imos construír	LGB 3.5.1. Usa as TIC na procura de información ou para consultar o dicionario.	CCL, CD, CAA, CSIEE
ACTIVIDADE 2: Elaborar lista de materiais e planificación do traballo	LGB 3.1.1. Planifica a elaboración do texto, antes de comezar a escribir, xerando ideas, seleccionando e estruturando a información, mediante notas, esquemas, guións...	CCL, CAA, CSIEE
ACTIVIDADE 3: Elaboración do xoguete	CNB 1.3.2. Coñece e emprega as normas de uso e de seguridade dos instrumentos, dos materiais de traballo e das tecnoloxías da información e comunicación... CNB 1.1.2. Manifesta autonomía na planificación e execución de accións e tarefas e ten iniciativa na toma de decisións, identificando os criterios e as consecuencias das decisións tomadas. EPB 2.1.4. Experimenta con materiais e texturas gráficas con creatividade e soltura.	CMCCT, CSC, CD, CAA CSIEE, CAA, CMCCT CCEC CAA
ACTIVIDADE 4: Presentar a información para a exposición	LGB 3.2.3. Elabora o texto cunha estrutura clara, con coherencia e cohesionando os enunciados. LGB 3.2.1. Elabora, en diferentes soporte, textos propios da vida cotiá e académica, imitando modelos: cartas e correos electrónicos, mensaxes curtas, normas, programas...	CCL, CAA, CSIEE CCL, CD, CAA

4. Documentación elaborada

Para o profesorado:

- Táboa co calendario de tarefas
- Soporte para o deseño curricular de nivel
- Textos narrativos relacionados coa temática
- Tríptico con algunhas lerias e cantarelas para ler e traballar nas aulas
- Selección de recursos na Biblioteca e na web
- Blog para compartir as actividades e produtos
- Escala de valoración do desenvolvemento

Para o alumnado:

- Cartas de Pacho
- Marcapáxinas con cantiga para botar sortes
- Táboas para as enquisas nas familias
- Folla para a descrición e normas de xogos
- Follas impresas para xogos de papel e lapis

5. Tarefas realizadas polo alumnado

O alumnado realizou as tarefas programadas e algunhas outras que xurdiron durante o propio desenvolvemento por interese do alumnado ou profesorado.

- ✓ Reflexión sobre o papel do xogo nas súas vidas e enquisa ás familias, reconto de datos, elaboración de gráficas e informe coas conclusións : todas as aulas.
En 5º e 6º de Primaria aprenderon a facer as gráficas no ordenador.

- ✓ Investigación con temática elixida en cada clase e presentación da información en murais polos corredores: Xogos tradicionais no mundo, A historia dos Playmobil, O xadrez e a súa historia, O xogo nos animais, As bonecas, A Historia dos Xogos Olímpicos, Os Xogos de mesa.
- ✓ “Xogamos coa ciencia”, proposta conxunta de Biblioteca e EDLG de realizar experimentos divertidos e contalos: 2º, 3º, 4º, 5º e 6º
- ✓ Realización de “comecocos” con mensaxes de Nadal para crear a árbore.
- ✓ Decálogos para Xogar en Paz, trala reflexión e debate nas aulas : un por aula
- ✓ Elaboración nas aulas dos disfraces de Entroido: Oca, Parchis, Dados, Playmobil, Buxainas, Pezas de Xadrez, Abanderados dos Xogos Olímpicos : todas as aulas.
- ✓ Creación de xogos e xoguetes seguindo tutoriais ou información en libros e elaboración de explicacións para a Mostra: todas as aulas.
- ✓ Descrición e normas de xogos que usamos nos recreos acordadas en equipo:
Toda a Primaria
- ✓ Un xogo de tradición anglosaxona en cada aula, coa mestra de inglés, descrición e práctica do xogo: Todas as aulas
- ✓ Entrevistas nas familias sobre os xogos da súa infancia e programa de radio:
4º de primaria
- ✓ Programa de radio “As bonecas”: 5º de Primaria
- ✓ Programa de radio “Os xogos Olímpicos”: 6º de Primaria
- ✓ Programa de radio “As mariquiñas”: 1º de Primaria
- ✓ Busca e selección de cantarelas de xogos: 6º de Primaria
- ✓ Recitado e interpretación de cantarelas en audio ou vídeo : 1º, 2º, 3º e 4º de
Primaria

- ✓ Crónica da saída a Casa do Patrón e xogos tradicionais : 4º de Primaria
- ✓ “O dereito a xogar”, artigo realizado para a revista escolar por un equipo de 6º
- ✓ Lecturas gravadas dos textos narrativos seleccionados: 4º e 5º de Primaria
- ✓ Vídeo “Xogamos en igualdade”: 4º de Primaria
- ✓ Varios tutoriais para elaborar xoguetes: 1º de Primaria
- ✓ Elaboración dun xogo para coñecer a Antonio Fraguas: Todas as aulas
- ✓ Elaboración de logotipos e carteis con slogans para publicitar a Mostra polas parroquias e invitacións para as familias: todas as aulas
- ✓ Conta atrás para a Mostra: 1º de Primaria
- ✓ Publicidade da Mostra pola radio: 6º de Primaria
- ✓ Vídeo anunciando a mostra con participación de todas as aulas.
- ✓ Explicacións dos xogos na Mostra: todas as aulas
- ✓ Entrevistas o día da Mostra: 6º de Primaria

6. Recursos utilizados e fontes consultadas

Utilizáronse múltiples materiais e utensilios para xogar e elaborar xogos, uns da natureza ou de refugallo outros os habituais da escola, incluídos os recentemente adquiridos na sección de Biblioteca Creativa: botóns, cordel, gomas, pilas, cinta adhesiva de cobre, pistola de silicona, pintura, regras e cintas métricas...

Utilizáronse os recursos dixitais da Biblioteca: trípode, cámara de fotos, micrófonos, tabletas, gravadoras dixitais e ordenadores.

Os recursos web foron os que figuran no blog do proxecto e outros máis que aparecen ao pé da maioría dos traballos realizados e artigos da revista, promovendo

dende a Biblioteca esta práctica correcta no alumnado e profesorado. Unha web moi utilizada por ser unha fonte de aportacións valiosísimas foi *Orellapendella.gal*, tamén foi moi utilizado o documento web de Manos Unidas “Juegos Multiculturales, 225 juegos tradicionales para un mundo global”.

Os libros de consulta máis utilizados foron:

- ✓ Tastarabás, de Antón Cortizas, Edicións Xerais
- ✓ Chirlos Mirlos, Enciclopedia dos xogos populares, de Antón Cortizas, E.Xerais
- ✓ Os xoguetes esquecidos, Xosé López González e Xosé Manuel García, A nosa Terra
- ✓ “O libro dos Xogos Populares”, Coleccionable da Voz de Galicia, 2003
- ✓ Xadrez iniciación, Carlos Tribiño, Baía
- ✓ “Playmobil, 40 años de razones para amarlos”, Dorothee Charlés

Os discos:

- ✓ *Pelo Gato Vinte e catro*,
Asociación de gaiteiros de Galicia
- ✓ *Canta connosco*, Migallas,
Kalandraka
- ✓ *Brinca vai*, Paco Nogueiras,
Kalandraka



Os xogos de mesa que se mercaron para a Biblioteca e para a sala de xogos foron: dous xogos de *Mi primer ajedrez* (Cayro), dúas unidades de *Jenga* (Board Games), *Rummikub* (Goliath), *Sopa de cruzaletas* (Goliath), *Triminó* (Goliath), *Astrágalo* (Cayro)

7. Implicación da Comunidade Educativa

Participou neste proxecto todo o profesorado, realizando as tarefas co alumnado, apoiando nas aulas e na Mostra e colaborando na organización. A dirección encargouse de coordinar co Concello, reservar a data para o uso do parque e a organización da Mostra, organizar o transporte para as saídas e apoiou e todo momento o proxecto.

As familias colaboraron na enquisa e nas entrevistas, nas conversas interesantes cos nenos e nenas sobre os seus xogos que xurdiron a partires delas. Un avó elaborou para a escola dous xoguetes tradicionais (un carro de guiadeira e un aro), un pai preparounos as pezas de madeira para os materiais de xogo libre no patio. Asistiron á mostra acompañándonos e xogando co alumnado.

Os Concello de Ponteareas aportou os stands e persoal para montar e recoller. Os dous concellos aportaron auga para a xornada e difusión nas súas web.

8. Difusión dos traballos

Difundimos a nosa proposta inicial e todo o que se foi facendo a través do [blog do proxecto](#), do [blog da Biblioteca](#), no [Facebook](#) e na [canle de Youtube](#).

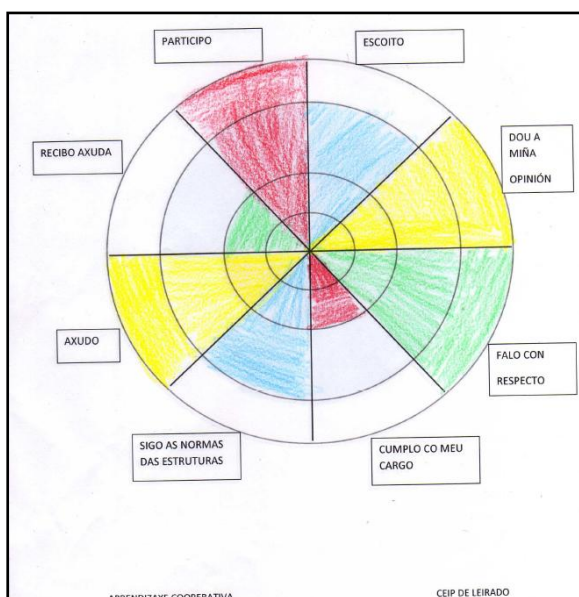
A Mostra publicouse do xeito que xa mencionamos, coa campaña elaborada polo alumnado e na web da escola. Tamén se publicou na [prensa comarcal](#).

Finalmente, a nosa [revista AGROMAR](#) chegou a todas as casas e á Biblioteca Municipal.

9. Avaliación realizada

Avaliamos de xeito continuado o desenvolvemento das tarefas, as producións, o traballo en equipo e a consecución dos estándares seleccionados.

Utilizamos a observación directa, rúbricas para as producións, dianas para o traballo en equipo e listaxes de cotexo para os textos escritos e outros aspectos en E. Infantil



Avaliación escritura de textos de información CEIP de Leirado

NO TEXTO QUE ESCRIBÍN	SI	NON
Están todas as partes do texto acordadas		
Utilicei maiúscula e punto en cada oración		
Utilicei parágrafos		
Tiven en conta a ortografía correcta		
Intentei non facer repeticións innecesarias		
Revisei o texto para comprobar que se comprende ben		
Utilicei as palabras novas que aprendín		

ASPECTOS OBSERVABLES	SI	NON
• Respecta as quendas de palabra		
• Fai aportacións ao grupo		
• Expresa ideas de xeito claro e coherente		
• Inteta experimentar con diferentes xogos		
• Experimenta cos obxectos e materiais		
• Formula hipótesis sobre que observa		
• Interpreta a información que recibe		
• Resolve manipulativamente os exercicios propostos		
• Manexa axeitadamete as ferramentas:teoura,regra...		
• Emprega axeitadamente o ordenador (manexo rato,encendido,iconas...)		
• Intenta escribir para transmitir ideas		
• Participa nos xogos grupais		

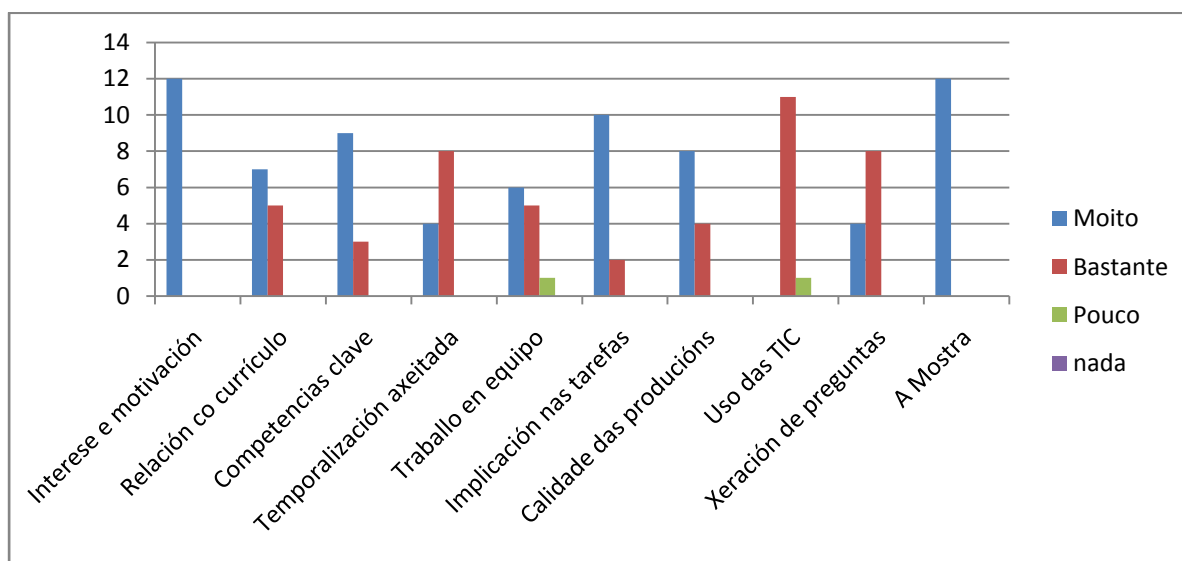
Rúbrica editable para autoavaliación ou co-avaliación de producións feitas en equipo

	A	B	C	D
Lin e compartín as miñas ideas cos compañeiros/as	No momento que me tocou estiven lendo e explicando	Lin pero aportei poucas ideas	Precisei axuda para aportar ideas	Non dixen ningunha idea
Escoitei aos demais	Escoitei en todo momento	Escoitei case sempre	Escoitei pero non prestei a atención suficiente	Non prestei atención ao que dician
Escribín a miña parte	Escribín correctamente, limpa e ordenada.	Escribín ben, tiveron que lembrarme algunha cousa	Escribín regular, precisei de axuda	Tiven que borrar moito e repetir
Presentamos o resultado final	Fixen todo o posible pola miña parte para que quedara ben claro e ben organizado	Procurei que quedase ben, aínda que podía esforzarme máis	Puxen pouco interés pero con axuda rematei ben	Non estou nada satisfeito co que fixen

A: Moi ben B: Ben C: Hai cousas que mellorar D: Queda moito por mellorar

A consecución dos obxectivos xerais do proxecto foi facilmente observable: os recreos melloraron visiblemente, o alumnado coñeceu multitude de xogos, falouse nas casas do tema e tamén entre eles na escola. A Mostra foi un día emocionante e moi divertido.

O profesorado da nosa escola valorou moi positivamente a integración do proxecto no currículo escolar e o seu desenvolvemento:



A propostas de mellora son facer os deseños curriculares conxuntamente para melloralos, pois temos so unha unidade de cada nivel, e pautar máis as tarefas.

Valoramos tamén positivamente a colaboración con outra escola, pois é a primeira vez que o facemos e, unha vez máis, demostrouse que a colaboración sempre enriquece e engrandece os resultados.

10. Función e participación da BE

A Biblioteca Escolar desempeñou a coordinación do proxecto na escola e coa Biblioteca do CEIP Santiago de Oliveira. Seleccionou recursos, mercou os que non tiñamos, preparou a exposición dos libros para o proxecto e creou materiais.

Na Biblioteca realizáronse actividades do proxecto, utilizáronse os recursos dixitais e os recursos creativos. Nela quedan algúns dos traballos realizados para a súa lectura en vindeiros cursos.



Leirado, 3 de xullo de 2019