

1-INTRODUCCIÓN

Xustificación

En varias ocasións e anos diferentes promovemos dende a Biblioteca un PIn arredor dos xogos, inicialmente (curso 2007-08) dividímolos en tres grandes apartados: os xogos e as ciencias, os xogos e as letras e os xogos e as artes.

O xogo é unha actividade a que os rapaces e rapazas adican de forma espontánea a maior parte do seu tempo, sendo unha actividade gratificante e que, lonxe de ser unha perda de tempo, permítelles aprender, explorar e socializarse sen necesidade de recompensa exterior. Hai autores que falan do "homo ludens" como especie que garda durante toda a súa vida unha querencia especial polo xogo e actividades lúdicas. E polo tanto unha actividade ben aceptada por grupos de alumnado que a priori senten un gran rexeitamento polo que é estudio e academicismo. Igualmente todos os xogos baséanse nunhas regras que os participantes deben aceptar para desenvolvero xogo. Aqueles grupos de alumnos que son reticentes a aceptar as regras impostas polos pais, profesores ou a convivencia entre iguais teñen unha oportunidade para experimentar a súa necesidade e a súa aceptación sen rexeitamento cara á consecución dun obxectivo común (neste caso o desenvolvemento do xogo e a diversión).

Por iso, e vendo que o grupo de 1º de ESO non amosaba interese pola investigación en xeral, nin pola lectura ou o traballo en equipo, senón que tiñan actitudes moi individualistas e de rexeitamento das normas e da organización en xeral, decidimos traballar con eles nos obxectivos propostos por medio desta achega lúdica.

Calendario de realización.

As actividades leváronse a cabo ao longo de todo o curso escolar.

Alumnado e Profesorado Participante.

Participaron todos os alumnos de 1º de ESO A e B Aproximadamente 40 alumnos/as.

Tamén participou parte deste alumnado dentro da hora de Atención Educativa (15 alumnos/as).

Participaron as profesoras titoras:

Isabel Macías García, titora de 1º A

María García García, titora de 1º B

María Jesús Rodríguez Rey, coordinadora da B.E. do centro e profesora de Atención Educativa.

Organización.

Dende a coordinación da biblioteca impulsamos o proxecto con documentación e a memoria feita en cursos anteriores nos que se traballou este mesmo PIn.

Comezamos facendo xogar aos rapaces con xogos dos que dispón a biblioteca como estratexia de animación á lectura e como estratexia de repaso de coñecementos da etapa de primaria

Referencia aos contidos curriculares

Ciencias Naturais:

O reino animal

Os dinosauros

O corpo humano

Os cabalos

O universo

As fragas: árbores autóctonas

Matemáticas:

PROXECTO INTERDISCIPLINAR DE 1º DE ESO "XOGOS"

Medicións e escalas.

Sistema métrico decimal

Formatos A4 e A3

Paralelas e perpendiculares

Tecnoloxía:

Os automóviles

Realización de xogos en madeira.

Realización de xogos con materiais de refugallo: cartón, plástico, papel.

Lingua Española:

Lectura de diferentes xogos de preguntas e respostas en castelán, tratamento do vocabulario de: reino animal, dinosauros, corpo humano, astronomía, automoción.

Comprensión de textos: texto expositivo e comprensión de preguntas

Desenvolvemento de estratexias orais: exposición, argumentación, contra-argumentación, aclaración, negociación, resumo.

Realización de sínteses e exposición.

Creación dun conto

Lectura pública dun conto

Lingua e cultura galega:

Lectura de diferentes xogos de preguntas e respostas en galego: tratamento do vocabulario de: arte, museos, historia, tradicións, xeografía, espectáculos e deportes en Galicia.

Comprensión de textos: texto expositivo e comprensión de preguntas

Desenvolvemento de estratexias orais: exposición, argumentación, contra-argumentación, aclaración, negociación, resumo.

Realización de sínteses e exposición.

Creación dun conto

Lectura pública dun conto

Educación Física:

Xogos tradicionais: A estornela

A goma elástica

A corda

As tabas

Tiro con arco

Navegación en Barco de vela

Os pelouros

A buxaina

Educación Plástica

Realización de xoguetes en plastilina.

Realización de xogos e xoguetes con materiais de refugallo.

Ilustración de contos.

Ilustración de cartaces.

Contidos transversais:

Coeducación.

Reflexión sobre as desigualdades económicas

Reflexión sobre os roles masculinos/femininos nos xogos.

Reflexión sobre o consumismo.

Reflexión sobre o problema dos refugallos.

Reutilización de materiais para a realización de xogos e xoguetes tradicionais. Sostibilidade

Informática:

PROXECTO INTERDISCIPLINAR DE 1º DE ESO "XOGOS"

Estrutura dun blogue
Post e comentarios
Como redactar un post
Como redactar e enviar un comentario a un blogue
Como inserir unha imaxe nun post

Educación documental:

Colocación dos fondos da biblioteca pola CDU
Localización dos libros sobre xogos dentro da CDU
Localización dos libros sobre xogos na nosa biblioteca

Referencia ás competencias básicas

Competencia en comunicación lingüística:

Lectura de diferentes xogos de preguntas e respostas en castelán, tratamento do vocabulario de: reino animal, dinosauros, corpo humano, astronomía, automoción.
Lectura de diferentes xogos de preguntas e respostas en galego: tratamento do vocabulario de: arte, museos, historia, tradicións, xeografía, espectáculos e deportes en Galicia.
Comprensión de textos: texto expositivo e comprensión de preguntas
Desenvolvemento de estratexias orais: exposición, argumentación, contra-argumentación, aclaración, negociación, resumo.
Realización de sínteses e exposición.
Creación dun conto
Lectura pública dun conto

Competencia no coñecemento e interacción co medio físico:

Coñecemento do reino animal
Coñecemento dos dinosauros
Coñecemento do corpo humano
Coñecemento dos cabalos
Coñecemento do universo
Coñecemento dos automóviles
Realización de xogos en madeira.
Realización de xogos con materiais de refugallo: cartón, plástico, papel.

Competencia social e cidadá:

Lectura de diferentes xogos de preguntas e respostas en galego: tratamento do vocabulario de: arte, museos, historia, tradicións, xeografía, espectáculos e deportes en Galicia.
Coeducación.
Reflexións sobre as desigualdades económicas
Reflexións sobre os roles masculinos/femininos nos xogos.
Reflexións sobre o consumismo.
Reflexións sobre o problema dos refugallos.
Reutilización de materiais para a realización de xogos e xoguetes tradicionais. Sostibilidade

Tratamento da información e competencia dixital:

Colocación dos fondos da biblioteca pola CDU
Localización dos libros sobre xogos dentro da CDU
Localización dos libros sobre xogos na nosa biblioteca
Estrutura dun blog
Post e comentarios
Como redactar un post
Como redactar e enviar un comentario a un blog

PROXECTO INTERDISCIPLINAR DE 1º DE ESO "XOGOS"

Como inserir unha imaxe nun post

Competencia para aprender a aprender:

Comprensión de textos en castelán e galego: texto expositivo e comprensión de preguntas.

Discriminación entre ideas principais dun texto e ideas secundarias.

Realización de resumos expositivos

Competencia matemática:

Medicións e escalas.

Sistema métrico decimal

Formatos A4 e A3

Paralelas e perpendiculares

Lóxica: elaboración de hipóteses e comprobacións.

Lóxica: dedución das posibilidades estratéxicas de movemento nos xogos

Competencia cultural e artística :

Os xogos tradicionais como transmisores de cultura.

Método de trazado de paralelas e perpendiculares con escuadra e cartabón.

2-TEMÁTICA

O eixo temático foi o xogo en xeral e por suposto os xoguetes. Xogar, investigar sobre xogos e xoguetes, realizar os nosos propios xogos, aprender a outros a xogar, ou relacionar lectura con xogo máis que con imposición. O *delectare et prodesse* de Horacio, nun ambiente máis distendido que o que poden esixir outras materias. Outros temas que apareceron igualmente foron lectura, historia, deporte, plástica, tecnoloxía...

3-BREVE DESCRIPCIÓN DO PROCESO DE DESEÑO E ELABORACIÓN DA PROPOSTA

Tomamos como referencia a memoria dos anteriores cursos nos que se levou a cabo o proxecto decidimos desenvolvemo en aspectos diferentes aos tratados. Neste caso en lugar de traballar sobre os xogos lingüísticos e matemáticos decidimos traballar na parte práctica. Realizando xoguetes con materiais tradicionais ou con materiais de refugallo.

Para iso consultamos a bibliografía dispoñible na nosa biblioteca.

Simultaneamente e mentres se elaboraban os cartaces e os xoguetes, na materia de atención educativa se traballou sobre os xogos que ten como fondos a biblioteca como animación á lectura e revisión de contidos culturais.

Ademais decidimos potenciar a parte das novas tecnoloxías coa redacción dun blogue, xa que poucos dos alumnos/as tiñan experiencia en participación de blogues.

Outro dos nosos obxectivos era que se fixera partícipes ao resto do alumnado do seu traballo. Unha por medio do blogue e outra transmitindo o aprendido a outros alumnos. Neste caso pensamos que o máis axeitado sería con cursos de segundo e terceiro ciclo de primaria.

Por último, dado que o grupo manifestaba pouco interese pola lectura propuxémoslles facer eles uns contos para kamishibai.

4-RELACIÓN DAS TAREFAS MÁIS IMPORTANTES REALIZADAS AO LOGO DO PROXECTO POLO ALUMNADO

- Xogar a diferentes xogos relacionado co currículo de primaria/secundaria: animais, dinosauros, cabalos, automóbiles, corpo humano, universo...
- Xogar a xogos de mesa sobre cultura galega: Arcano e Viaje por Galicia
- Xogar a diferentes xogos tradicionais con xoguetes construídos por eles mesmos ou

PROXECTO INTERDISCIPLINAR DE 1º DE ESO "XOGOS"

emprestados: estornela, corda, tres en raia, arco e frecha, teléfono, buxaina, goma elástica, os pelouros...

- Busca na bibliografía subministrada pola biblioteca sobre xogos e xoguetes tradicionais algúns a realizar polo alumnado.
- Realización de cartaces sobre xogos tradicionais, exposición na aula.
- Realización de xoguetes tradicionais: estornela, tres en raia, arco e frecha, teléfono de lata e cordas, bombas de fariña, etc
- Realización de bonecas de cartón cos vestidiños.
- Realización de casas de bonecas con plastilina e materiais de refugallo (cartón, teas, carozos de millo...)
- Realización dun coche feito a partires de materiais de refugallo: cartóns e tapóns de plástico.
- Un xogo na fraga: Realización dun xogo de identificación e memoria para o proxecto do PDI “A fraga máxica”. O xogo consiste en plastificar distintas fotografías de partes dunha árbore, habendo seis árbores autóctonas galegas diferentes. Haberá que memorizar cal é o tronco, landras e follas de cada árbore.
- Realización de contos para kamishibai. “A gran carreira”, “El buho Moncho” e “A Maldición”. O primeiro e terceiro están en galego e o segundo en castelán. No caso dos dous últimos utilízouse “A Fraga Máxica” como escenario das dúas historias.
- Lectura dos kamishibais ante os alumnos de 4º de primaria.
- Organización dunha sesión de xogos tradicionais con nenos e nenas de 3º e 4º de primaria.
- Non faltaron as sorpresas creativas: unha alumna que rematara o seu traballo decidiu facer un colgante en forma de cabeza de boneca con materiais de refugallo como teas, lás....
- Reflexión sobre as desigualdades facendo dúas habitacións opostas: a da familia rica e a pobre.
- Xogando co vento: como actividade extraescolar acercámonos ata o peirao do Freixo para ter o noso bautismo de mar e pasar unha mañá xogando co vento e o mar.

5-RECURSOS UTILIZADOS

Utilizamos basicamente os libros dos que dispoñía a biblioteca e a tradición oral dos avós/as, pais e nais. En canto aos materiais e as feitura recorremos a materiais tradicionais como madeira, cordas que moitos deles tiñan nas súas casas ou en casa dos parentes, pois moitos teñen casas no campo nas que dispoñen de pequenos obradoiros e madeiras; alí tamén se conseguiron as ferramentas, aínda que chegado o caso botamos man dos recursos do colexio en canto as ferramentas (tecnoloxía, conserxería) e distintas pinturas, plastilinas, cartolinas. O resto dos materiais buscamos que fosen de refugallo ou materiais fáciles de conseguir.

6-FONTES CONSULTADAS

CORTIZAS, ANTÓN- *Chirlosmirlos, Enciclopedia de xogos tradicionais*. Ed. Xerais. 2001. Vigo.

LOPEZ GLEZ, XOSÉ e GARCÍA, X.M.- *Os xoguetes esquecidos* Ed. A Nosa Terra. 2002. Vigo.

LOPEZ GLEZ, XOSÉ e GARCÍA, X.M.- *Os xoguetes esquecidos (II)* Ed. A Nosa Terra. 2003. Vigo.

PALACIOS AGUILAR, J. e OUTROS- *Xogos cooperativos e actividades infantís*. Ed. Lea.1998. Santiago de Compostela.

VEIGA, PACO - *O libro dos xogos populares galegos*. Ed. Sotelo Blanco. 2001. Santiago de Compostela.

VVAA- *O libro dos xogos populares galegos*. Ed. La Voz de Galicia. 2003. Vigo.

VVAA- *Enredos e xogos de exterior*. Ed. Nova Galicia.2002. Vigo

PROXECTO INTERDISCIPLINAR DE 1º DE ESO "XOGOS"

VVAA- Enredos e xogos dos sentidos. Ed. Nova Galicia.2002. Vigo

VVAA- Enredos e xogos de interior. Ed. Nova Galicia.2002. Vigo

VVAA- Enredos e xogos escolares. Ed. Nova Galicia.2002. Vigo

<http://es.slideshare.net/pabloalonsosuares/tema-1-o-xogo-aproximacin-conceptual>

<http://grupodidactico2001.com/PaulaChacon.pdf>

<http://www.soseducativa.org/estrategias/juego-estrategia>

7-IMPLICACIÓN DA COMUNIDADE EDUCATIVA

Temos que agradecer ao departamento de lingua galega (Fátima Miguéns e Concha Leal) o préstamo de libros sobre xoguetes tradicionais. A varias das familias dos rapaces a súa axuda respecto aos xogos e aos materiais para fabricalos. E aos profesores de primaria Oscar Copa e Benedicto Sedoite a súa disposición para acoller as lecturas de contos. Tamén contamos coa participación dos nenos e nenas do club de lectura (grupos de 3º e 4º cursos) a os que os nosos alumnos/as de 1º de ESO lles organizaron unha sesión de xogos durante a II Festa da Lectura coa colaboración das profesoras Cristina Sanvicente e Pilar Cobas.

8-DIFUSIÓN DOS TRABALLOS

A difusión fíxose principalmente con exposicións polos corredores do centro, por medio do blogue creado ao efecto e terá unha sección propia na revista escolar do noso centro XOGAINA 12, que está a disposición da comunidade educativa na versión dixital en PDF dende a páxina web do centro coma a de anos anteriores.

Ademais os kamishibais foron lidos aos cursos de 4º A e B de primaria.

Na festa da lectura os/as alumnos/as de 1º A e B, organizaron unha xornada de divulgación de xogos tradicionais entre os alumnos/as de 3º e 4º de primaria pertencentes ao club de lectura.

9-AVALIACIÓN REALIZADA EN RELACIÓN COS CRITERIOS DE AVALIACIÓN E AS COMPETENCIAS BÁSICAS DO CURRÍCULO.

Criterios de avaliación.

- Resolución de problemas de decisión formulados pola realización de tarefas motrices deportivas, utilizando habilidades específicas .
- Muestra dunha actitude de tolerancia e deportividade por encima da búsqueda desmedida da eficacia, tanto no plano de participante como de espectador.
- Participación con independencia do nivel acadado na realización de actividades físico-deportivas.
- Coñecemento e realización xogos e deportes tradicionais de Galicia, propios do contorno do centro.
- Coordinación das accións propias coas do equipo.
- Desenvolvemento das capacidades físicas acercándose aos valores de referencia do seu grupo de idade.
- Coñecemento do xogo como elemento sociolóxico susceptible ao cambio histórico.
- Coñecemento dos xogos tradicionais galegos.
- Construción e reprodución de xogos con materiais sinxelos e de refugallo: madeira, cartón, plástico.
- Comunicarse oralmente en galego (en parella, en pequeno grupo, en gran grupo) coa facilidade suficiente para satisfacer as necesidades de comunicación básicas de interacción na aula.
- Producir mensaxes significativas sinxelas en papel ou en formato dixital cunha finalidade comunicativa.
- Reflexionar sobre a propia aprendizaxe, tanto sobre aspectos lingüísticos coma sobre as estratexias de aprendizaxe, o erro e a autoavaliación. Reflexionar sobre a propia actitude respecto a

PROXECTO INTERDISCIPLINAR DE 1º DE ESO "XOGOS"

aprendizaxe e a actitude na aula.

Competencias básicas:

COMPETENCIA 1- COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA.

Prácticamente todas as actividades traballan esta competencia.

Comunicarse de forma axeitada, pertinente e respectuosa cos compañeiros.

Comprender a información sobre xogos e xoguetes contida nos libros consultados.

Resumir a información recollida.

Discriminar a lingua a utilizar: galego/castelán

Ler de forma expresiva.

Construír un conto

COMPETENCIA 2- COMPETENCIA MATEMÁTICA.

- Uso da lóxica dedutiva/intuitiva.

- Actividades específicas con números, xogos de lóxica

- Resolución de problemas e operacións xeométricas..

COMPETENCIA 3- COMPETENCIA CULTURAL E ARTÍSTICA

- Cores e realización de ilustracións.

- O kamishibai.

- Respecto polo patrimonio cultural tradicional do noso país, os libros e a lectura.

- Respecto polo patrimonio cultural doutros países, os libros e a lectura.

- Respecto polo patrimonio artístico, a literatura clásica de aventuras.

COMPETENCIA 4- COMPETENCIA SOCIAL E CIDADÁ

- Interese polas nosas tradicións e pola cultura herdada dos nosos antergos.

- educación para a paz, antirracismo, cooperación.

- cooperación nun equipo, deportividade, antisexismo, antiviolenxia.

- convivencia entre distintos persoas, cooperación, amizade, celebracións entre amigos, usos sociais, gustos e aficións compartidas.

- a cooperación nunha causa común.

COMPETENCIA 5- APRENDER A APRENDER

- observación, atención ao escoitar, comparación dos novos coñecementos con os que xa temos adquiridos.

- os xogos como forma lúdica de aprender e memorizar os contidos.

- como organizarse, como memorizar.

- como traballar en grupo.

- estratexias de comprensión oral

- estratexias de comprensión escrita

- estratexias de expresión oral

COMPETENCIA 6- AUTONOMÍA E INICIATIVA PERSOAL

- avaliar o feito, confiar na propia intuición.

- superación de dificultades, desenvolvemento da fantasía e da personalidade.

- responsabilidade e compromiso.

- estimulación da propia creatividade.

- xeración dun estado positivo de aceptación das tarefas de das regras establecidas.

PROXECTO INTERDISCIPLINAR DE 1º DE ESO "XOGOS"

COMPETENCIA 7- COMPETENCIA NO COÑECEMENTO E A INTERACCIÓN CO MUNDO FÍSICO

- vida física e mental saudable, práctica do deporte, amor polos animais e estudo do medio natural.
- respecto interxeracional
- o corpo humano e a saúde, amor polos animais.
- documentación sobre costumes de diferentes animais e os seus hábitats.
- o universo, os automóbiles.
- as vacacións, a aventura, a natureza e as fragas.

COMPETENCIA 8- COMPETENCIA DIXITAL E TRATAMENTO DA INFORMACIÓN

- utilización das tecnoloxías de comunicación –internet, estrutura dun blogue.
- creación dun blogue, estrutura do mesmo.
- utilización de Internet como fonte de información. Selección da información pertinente..
- utilización das tecnoloxías de comunicación –internet, redacción dun post, inserir fotos ou vídeos.
- utilización das tecnoloxías de comunicación – internet, realización de comentarios nun blogue.

10- FUNCIÓN E PARTICIPACIÓN DA BIBLIOTECA ESCOLAR EN TODO O PROCESO

A proposta sobre o tema do PIn. partiu da biblioteca, así como a achega de materiais de consulta e a memoria do proxecto xa desenvolvido. Os xogos aos que xogamos pertencen aos fondos da nosa biblioteca escolar. A coordinación e subida de texto e fotos ao blogue tamén pertence á biblioteca, xunto coa elaboración dun vídeo da xornada de xogos (non o podemos incluír por estar aínda sen editar; foi gravado o día 19 de xuño e non houbo tempo material. Poderase ver no blogue a finais de setembro/outubro)

Para visualizar as actividades descritas visitar o seguinte blogue:

www.xogosasilva.wordpress.com