

"Projette: Vcsprada de Jnes"



PROJECTE: VESPRADA DE JOCS

CONCURS: EL JOC EN L'ESCOLA.

»

ÍNDIX

1. JUSTIFICACIÓ
2. ÀREES DEL CURRÍCULUM EN LES QUALS S'HA DESENVOLUPAT L'EXPERIENCIA
3. CURSOS I NÚMERO D'ALUMNES PARTICIPANTS
4. OBJECTIUS I COMPETENCIES TREBALLADES
 - 4.1 OBJECTIUS
 - 4.2 COMPETENCIES TREBALLADES
5. METODOLOGIA, ORGANITZACIÓ, RECURSOS I MATERIALS UTILITZATS
 - 5.1. METODOLOGIA
 - 5.2 ORGANITZACIÓ
 - 5.3 RECURSOS I MATERIALS UTILITZATS
6. DESENVOLUPAMENT TEMPORAL. CALENDAR I D'APLICACIÓ
 - 6.1 DESENVOLUPAMENT TEMPORAL
 - 6.2 CALENDAR I D'APLICACIÓ
7. VALORACIÓ DE L'EXPERIENCIA, RESULTATS I CONCLUSIONS
 - 7.1 RESULTATS
 - 7.2 CONCLUSIONS
8. VIST I PLAU DEL DIRECTOR

1. JUSTIFICACIÓ

El nostre centre, es caracteritza per tindre un claustre actiu, inquiet, preocupa! pe! desenvolupament integral del nostre alumna!, incidint a més de a nivell academic, en l'aspecte afectiu i socio-emocional deis xiquets i les xiquetes. Totes aquestes preocupacions i inquietuds, ens han fet que ens impliquem en diferents projectes (benvinguda, apadrinament lector, treball emocional...) , com ara el Projecte: Vesprada de .loes que apliquem des d'octubre d'aquest curs, tots els dijous quinzenalment.

Aquesta idea sorgeix, pensant en realitzar una serie de jocs que sovint no tenim en compte en la programació diària del curs, de vegades per falta de temps.

Els jocs d'aquesta vesprada estan pensats per adquirir la dinamica del joc per una banda, i per jugar lúdicament per l'altra. Als jocs s'inclouen habilitats socials com esperar el torn de jugada, respectar els companys, també s'inclouen habilitats espacials, nnmeriques, memoria visual...

A més a més afavorim el desenvolupament de les competencies basiques deis alumnes, en especial:

- competencia comunicativa lingüística
- competencia d'autonomia i iniciativa personal

I sense oblidar que el joc és un recurs pedagogic, que fa possible que els nostres alumnes aprenguen a divertir-se d'una manera diferent. A més una eina que tenim a l'abast als centres educatius per començar a treballar tots aquests valors: solidaritat, cooperació, convivència... són els jocs.

Creem que el joc és un element aglutinador d'esforc;;os comuns i per tant molt convenient per a cohesionar els grups. A més trobem que el joc és molt significatiu en tant que és una activitat reguladora, model i exemple no soles del llenguatge (Wittgenstein), sinó també de la propia societat civil, entesa com un joc que es dona en el marc d'unes regles que són les lleis. Pe!que fa als alumnes, la practica del Joc, a més de donar-los un model i una imatge del món, és una eina que poden servir per millorar la propia autoestima, la relació amb els demás, així com els hitbits de raonament i estudi.

2. ÀREES DEL CURRÍCULUM EN LES QUALS S'HA DESENVOLUPAT L'EXPERJENCIA

Aquesta experiència anomenada "Vesprada de Jocs" s'ha realitzat tenint en compte el caràcter global i integrador tant de l'Educació Infantil com de la Primària. Així doncs, els jocs i les activitats lúdiques programades fan referència a les següents àrees del currículum:

- Coneixement del Medi Natural social i Cultural.
- València
- Matemàtiques
- Llengua Estrangera

Al jugar els nostres alumnes estan fent a la vegada que gaudeixen i sense adonar-se, un treball de lectura, comprensió lectora i expressió oral, desenvolupament de tècniques informàtiques, a més de potenciar en els alumnes les habilitats socials, la creativitat, resolució de conflictes i de fer-se un treball de normes i convivència.

Al cicle d'Educació Infantil treballem de manera globalitzada, així que habitualment els jocs i les experiències lúdiques troben el seu espai diàriament a les nostres aules, inserits en totes les activitats que es realitzen en el dia a dia de l'aula. Tot el treball que es realitza en les aules té com a fons el joc, l'experiència i el descobriment, tot en un ambient d'afecte i confiança per a potenciar la seua autoestima i integració social.

Degut a aquesta globalització de l'etapa el joc s'insereix dins de les tres àrees d'aprenentatge:

Coneixement de si mateix i autonomia personalitat

- Medi físic, natural, social i cultural

Llenguatge: comunicació i representació.



Jugant al racó de construccions



jugant al racó de les disfresses

3. CURSOS I NÚMERO D'ALUMNES PARTICIPANTS

El nostre centre, és un centre d'una sola línia: Aquest projecte es desenvolupa en la totalitat del l'alumnat, és a dir en els 172 xiquets i xiquetes que formen part de la nostra comunitat educativa.

CURSOS	Nº D'ALUMNES
Infantil 3 anys :	13 alumnes
Infantil 4 anys :	20 alumnes
Infantil 5 anys:	20 alumnes
1r Primària:	17 alumnes
2n Primària:	20 alumnes
3r Primària:	22 alumnes
4t Primària	24 alumnes
Sé Primària	16 alumnes
6é primària	20 alumnes
TOTAL:	172 ALUMNES

4.OBJECTIUS I COMPETENCIES TREBALLADES

4.1 OBJECTIUS

1. Que els alumnes puguin gaudir d'una organització i unes activitats diferents a les que realitza habitualment.
2. Potenciar la coHaboració entre els alumnes del grup-joc aprendre noves formes de relacionar-se en grup
3. Mostrar diferents materials i recursos que permetan als alumnes enriquir-se a nivell social, cognitiu i físic.
4. Vivenciar diferents metodologies i diferents espais.
5. Aprendre a acceptar les normes de convivència social.
6. Optimitzar el desenvolupament global dels alumnes.
7. Desenvolupar el pensament dels alumnes i que aprenguen a través de les representacions lúdiques, que poden expressar-se lliurement i assimilar noves experiències, mostrar les vivències, percebre el món que els envolta i desenvolupar la imaginació i la creativitat.
8. Crear un clima positiu de centre on els alumnes puguin dur a la practica les estratègies i valors pro socials apresos.

4.2 COMPETENCIES TREBALLADES:

- ''' **Competència comunicativa lingüística:** Es refereix a la utilització del llenguatge com instrument de comunicació oral i escrit. Al jugar els nostres xiquets i xiquetes es comuniquen i conversen, són accions que suposen habilitats per establir vincles i relacions constructives amb els demés i amb els altres, per tant, la comunicació lingüística esta present en la realització de la nostra Vesprada de Jocs.

- ''' **Competència matemàtica:** Al jugar als jocs de lògica -matemàtica, els alumnes van desenvolupant l'habilitat per a utilitzar i relacionar els números, les seues operacions bàsiques i les formes d'expressió i raonament matemàtic.

- **Competència social i ciutadana:** Mitjançant els jocs els alumnes van construir, acceptant i practican les normes de convivència d'acord amb els valors democràtics, exercir els drets, llibertats, responsabilitats i deures..

- **Competència per aprendre a aprendre** ja que implica en els alumnes la capacitat de plantejar-se metes a curt, mitjà i llarg pla; i complir-les; cooperar, autoavaluar-se... tot això és desenvolupat mitjançant experiències d'aprenentatge conscients i gratificants, com són els jocs, tant individuals com col·lectives.

- **Competència d'autonomia i iniciativa personal:** comporta una actitud positiva envers el canvi i la innovació, una flexibilitat de plantejaments. Suposa afrontar els problemes i trobar solucions en totes les coses que emprenen. A més fa que els alumnes desenvolupen habilitats socials per a relacionar-se, i cooperar; base del treball en equip, així com posar-se en lloc de l'altre, valorar les idees dels altres, dialogar...

5. METODOLOGIA, ORGANITZACIÓ, RECURSOS I MATERIALS UTILITZATS

5.1. METODOLOGIA

La metodologia que es fa servir per a posar en pràctica aquesta vesprada de jocs, és activa i participativa, amb un clima de respecte, diàleg, col·laboració, confiança, reconeixement, creativitat, imaginació i tolerància mútua.

A més, aquesta metodologia permet els agrupaments flexibles i la participació de tots els alumnes d'Infantil per una banda i de primària per altra (Ir i 2n, i 3r-6é). D'aquesta manera es permet que els alumnes es relacionen amb altres companys de la seua aula, però també amb els dels altres cicles.

Les activitats a realitzar en cada grup són principalment les de jugar lliurement seguint les normes i les regles dels jocs i al mateix temps interaccionar amb la resta de companys que formen part del mateix grup.

5.2 ORGANITZACIÓ

Basant-nos en el principi d'agrupament flexible, i tenint en compte l'edat i les característiques dels nostres alumnes s'han organitzat 3 grups, un format pels alumnes d'Infantil, altre grup amb els de 1r cicle i un tercer conformat amb els alumnes de 2n i 3r cicle de primària,

A les aules d'Infantil joc i aprenentatge van de la mà. Les aules estan organitzades en espais de joc o racons i per tant és obvi que no només utilitzen aquest espai quinzenal per a jugar, sinó que al contrari que passa conforme els alumnes es van fent més grans, el joc forma part de l'activitat diària i necessària per al creixement i la formació de la personalitat dels més menuts.

Els racons de joc que trobem a les nostres aules d'Infantil són:

- Construccions
- La casa i les disfresses (Joc simbòlic) (nines, carros, cuines,
- Puzles i jocs de lògica (diferències, dòminos, Memòris...)
- Jocs de pati (carretons, paJes, poals, rastrells "cedazos", casetes...)



Fent joc simbòlic

Per als alumnes de 1r cicle, s'han fet 8 grups d'alumnes barrejats, (és a dir, que els grups estan formats per xiquets de 1r i de 2n) i que es reparteixen en dues aules en les que tenen accés a huit jocs-tallers diferents als que acudeixen quinzenalment. Els alumnes estan uns 10 minuts per racó. (Es toca una campana per a indicar el canvi de taller). A la pissarra es posa el racó que els toca fer en cada moment. Per a canviar de classe els alumnes són acompanyats en tot moment per les mestres encarregades dels tallers.

Els jocs són els següents:

- Jocs de taula
- Plastilina
- Disfresses
- Mercat
- Construccions
- Pintura
- Puzles
- Joc simbòlic

Per als alumnes de *2n i 3r cicle* s'han preparat 6 espais de jocs diferents on els alumnes passen quinzenalment. És a dir, cada grup passa només per un espai-joc cada sessió. Cada grup esta format per un número d'entre 13 i 14 alumnes (barrejats d'entre els quatre cursos: 3r-4t-5é i 6é)

A més a més s'ha confeccionat un carnet per a cada alumne, amb el calendari i el seguiment deis jocs, que serveix al mateix temps de control deis jocs pels que han passat.

Els espais de joc són:

- Jocs de lògica 1: (Aula Sé)
- Jocs de lògica 2 (Aula 6é)
- Informatica: (Aula d'Informatica)
- Jocs d'esplai: (Aula de Música)
- Jocs de coneixement (Aula 4t)
- Jocs de taula (Aula 3r)



Jocs de lògica



Jocs de taula



Jocs de coneixement

Cada mestre responsable d'un taller de joc ha de tindre una idea clara deis jocs als que han de jugar els seus alumnes, i amb aixó una representació més o menys clara dels continguts i objectius que vol aconseguir en el seu grup.

5.3 RECURSOS PERSONALS I MATERIALS:

Pera un òptim desenvolupament de la vesprada de jocs, necessitem la implicació d'un total de 11 mestres repartits de la següent manera:

3 mestres per a infantil: un per a cada aula (en la que hi ha 4 espais de joc)

2 mestres per a primer cicle de primaria (un per a cada aula de joc)

6 mestres per a 2n i 3r cicle de primaria. (repartiits en 6 tallers de joc)

AULES -TALLERS:

3 aules d'Infantil

2 aules de primer cicle de primaria

4 aules de 2n i 3r cicle de primaria

Aula de música

Aula d'Informatica:

JOCS:

- **Jocs de logica 1:** (Aula 5é)
 - Rummy número
 - Triminó multiplicació i divisió
 - Blokus
 - Puzzles
 - Master mind
 - Salsa lletres

- **Jocs de logica 2** (Aula 6é)
 - Multiplicacions
 - Cifras i lletres
 - Big brain
 - Bloc a bloc
 - Magnetix
 - Scrable
 - Joc formes

e Infonmática: (Aula d'Informàtica)

e 20 ordinadors amb connexió a Internet

• Jocs d'esplai: (Aula de Música)

- Tabú
- Party Junior
- Pmiy and Co
- No Pànic
- Scene it
- Joc de Rol Altra Terra
- Pin- Ball

• Jocs de coneixement (Aula de 4t)

- Educatouch El cos Huma
- Ciencia dels imans
- Érase una vez la vida
- El primero de la clase
- Conocer España
- Atlántica
- Recicle Ecovidrio
- Superlaboratorio boig
- Aprobado

• Jocs de **taula** (Aula 3r)

- Parxís
- Dominó
- Escacs
- Tres en Raya
- Bingo
- Hundir barcos
- Dames Xineses

6. DESENVOLUPAMENT TEMPORAL. CALENDAR!D' APLICACIÓ

6.1 DESENVOLUPAMENT TEMPORAL

],esquema basic d'una jornada de jocs és:

- Previament el dijous de matí a les 12'30h. els mestres encarregats de cada taller de joc distribueixen els jocs i els materials necessaris (que estan degudament etiquetats), per a la realització de l'activitat en l'aula corresponent.
- A les 3'00 h de la vesprada els alumnes pugen a les aules, una vegada allí els tutors expliquen les normes generals a tindre en compte durant la vesprada, els reparteixen els carnets (per a controlar els jocs per els que han passat i els que encara els queda per realitzar) i es formen els grups. Seguidament es distribueixen per les zones (aules) de jocs.
- Demostració del joc: A les 3'15h, una vegada ja distribuïts els grups i a carrec del mestre-a responsable del mateix, aquest, explica les normes i regles específiques dels jocs d'una forma practica. Si fora necessari el mestre podria fer una practica inicial del joc.
- Temps de joc: Els alumnes lliurement s'organitzen als jocs i comencen a jugar. El mestre-a fa el paper de guia, observador i no hi participa a no ser que siga necessari.
- Temps de replegada: Dona que la nostra jornada per la vesprada tinalitza a les 16'30 h., a les 16'15 h. es començara a arregar els jocs i materials i els alumnes aniran tornant cadascú a la seua aula.
- Avaluació: El mestre encarregat de cada grup reompli la fitxa d'avaluació del taller. Així queda registrat de manera breu i general el desenvolupament de l'activitat, les incidencies i l'estat del material i els jocs.

6.2 CALENDAR!D' APLICACIÓ

La vesprada de joc es realitza des del mes d'octubre, tots els dijous cada quinze dies, i sempre de manera flexible i adaptant-nos a les diferents celebracions del centre i a la seua preparació (Dia de la pau, dijous de berenar, assajos de Carnestoltes i de Nadal, avaluacions...). L'horari d'aplicació és Dijous de 3'00 a 16'30 hores, tenint en compte que necessitem un quart d'hora al principi i altre al final per a recollir les aules, el material i tornar a les aules per anar a casa. Els dies programats per a l'aplicació de la vesprada de jocs són:

11 i 25 d'octubre

15 i 22 de novembre

10 i 24 de gener

7 i 21 de febrer

7 i 21 de març

18 d'abril

2, 16 i 30 de maig

7. VALORACIÓ DE L'EXPERIÈNCIA, RESULTATS I CONCLUSIONS

El mestre-a responsable de cada taller-joc, ha de reomplir una breu fitxa d'avaluació on indica el desenvolupament de l'activitat, interacció dels alumnes, compliment de les normes..., i també indica si fa falta renovar algun joc per perdua d'alguna fitxa o deteriorament del mateix.

S'avalua tant el resultat dels jocs com tot el procés, també avaluem la nostra actuació, com s'han plantejat les activitats, si els objectius són els adequats, com han estat motivats els alumnes...

A més a més, està previst, quan els alumnes hagen passat per tots els jocs, realitzar una avaluació amb ells per veure el que pensen de la marxa i el desenvolupament dels jocs.

7.1 RESULTATS

Amb la Vesprada de Jocs, aparcem els llibres, els projectes de treball, hem aconseguit que el 100% de l'alumnat del nostre centre, des dels més menuts, fins als més grans, jugue cada dijous per la vesprada. Amb aquesta activitat els alumnes aprenen, exploren, es concentren, es socialitzen i s'integren amb la resta de companys. Els jocs els proporcionen plaer, alegria, alegria de viure, els permet expressar-se lliurement, descarregar tensions ja que mentre juguen poden resoldre problemes.

7.2 CONCLUSIONS

El joc compleix una funció compensadora de desigualtats, integradora i rehabilitadora. Els jocs són fàcilment adaptables i permeten la relació i la participació del xiquet i la xiqueta de procediments i possibilitats diverses.

Sabem que les metodologies basades en el joc són les més adequades per a afavorir l'aprenentatge de xiquets amb diferents nivells de competència, amb diferents ritmes i estils d'aprenentatge, són un recurs afavoridor de l'atenció a la diversitat al donar resposta a tots, tenint en compte les seues característiques personals i no les seues deficiències o limitacions. Mitjançant els jocs, tots els xiquets i xiquetes poden demostrar d'allò que són capaçs, per tant, des de l'escola hem d'oferir aquests espais lúdics on tots els alumnes en un ambient normalitzat, puguin jugar, aprendre i interactuar amb els altres.

Pensem que el nostre projecte de Vesprada de Jocs dona resposta a totes aquestes qüestions i per tant, el llevem a la pràctica, tenint en compte que hem d'estar sempre oberts a qualsevol adaptació, aportació o variant que es pugui introduir.