

EL JUEGO EN LA ESCUELA

La experiencia de juego aplicada al aula



CEIP Bilingüe Cervantes
50600 Ejea de los Caballeros (Zaragoza)
José Antonio Laporta Sanz 5º y 6º (A y B)
Ásignatura: Educación Física (y otras).
efcervantesejea@gmail.com
620 215 602 / 976 66 15 11



1.-INTRODUCCIÓN A LA EXPERIENCIA

“**Al rescate del juego olvidado**” es un proyecto desarrollado a lo largo de todo el curso escolar 2013-2014 y cuya principal “misión” ha sido *dar protagonismo al juego en todas sus dimensiones: educativa, de ocupación del ocio y el tiempo libre, como elemento/espacio/momento socializador, como medio para el trabajo y desarrollo de valores universales y como fin en sí mismo.*

La propuesta nos hace entablar, como se explicará más adelante, un viaje de continuas idas y venidas en el tiempo:

⌘ Hacia el pasado, en busca de los juegos y juguetes que utilizaban nuestros padres/madres, abuelos/abuelas, bisabuelos/bisabuelas...

⌘ Vivenciando esos juegos y juguetes en el presente y poniendo a nuestros niños y niñas en situación de reflexión sobre el uso adecuado de los, en general, abundantes recursos lúdicos que tienen y el uso que de ellos deberían hacer, así como la capacidad de elegir sus propios juegos y juguetes atendiendo a criterios de calidad, seguridad, necesidades, preferencias y gustos...

⌘ Y, viajando hacia un futuro virtual, convirtiéndose el alumnado en transmisor de información a la antigua usanza (transmisión oral) o a través de las posibilidades que nos dan las herramientas informáticas e Internet. De esta manera el alumnado termina siendo custodio y emisor, ya no de los juegos en sí mismos, sino de todo el amplio abanico de posibilidades que nos brindan: socialización, diversión, esfuerzo, empatía, competición, aprendizaje...

A continuación se presenta un resumen de parte de la propuesta del proyecto que, como hemos dicho, ha sido llevado a cabo a lo largo de todo un curso escolar. Nos ha resultado difícil tener que concentrar en tan solo diez páginas un proyecto tan extenso.

2.-UNIDAD DIDÁCTICA Y ÁREAS DEL CURRÍCULO IMPLICADAS

La unidad didáctica de la que parte el proyecto se denomina: **AL RESCATE DEL JUEGO OLVIDADO.**

Sin duda alguna la tarea presentada tiene un carácter claramente competencial y transversal. Las áreas que han participado en el desarrollo de las “misiones” que se iban planteando han sido: Artística (música y plástica), Conocimiento del medio, Lengua Inglesa, Lengua Castellana y Literatura y, por supuesto, **Educación Física**, el área desde la que se ha cimentado e impulsado la experiencia.

Las competencias trabajadas se señalan en la ficha/resumen de cada una de las actividades.

3.-ALUMNADO PARTICIPANTE

Alumnado tercer ciclo: 90 participantes.

En el desarrollo de la experiencia han participado los niños y niñas del tercer ciclo de primaria (5º A y 5º B, 6º A y 6º B) si bien ha habido actividades que se han hecho extensibles a todos los cursos de infantil y primaria (Unos 400 niños y niñas): Exposición de materiales y juegos tradicionales, fotografía antigua de juegos y juguetes tradicionales, ficha de recopilación de juegos de nuestros mayores, estaciones de práctica con juguetes de antaño y juegos populares...

4.-OBJETIVOS PRINCIPALES

Obj1.-Descubrir, recopilar y transmitir, promoviendo relaciones intergeneracionales (implicación familiar), aspectos referentes a los juegos y juguetes populares y tradicionales.

Obj2.-Utilizar el juego y sus elementos (reglas, roles, juguetes, materiales...) como elemento motivacional, vertebrador de un modelo de trabajo interdisciplinar que pretende servir de aprendizaje, disfrute, medio socializador y favorecedor de la adquisición de valores universales.

Obj3.-Otorgar al alumnado un mayor grado de participación en el proceso de aprendizaje (como actor crítico) poniéndolo en diferentes situaciones de asunción de responsabilidades, toma de decisiones y adopción de iniciativas, permitiéndoles un amplio margen de implicación en la gestión de sus tareas y la valoración de los resultados.

Obj4.-Utilización de los recursos digitales (ordenadores, Internet, intranet, correo electrónico, diferentes periféricos...) con fines didácticos a la vez que lúdicos, inculcando valores sobre la necesidad de un uso responsable y no abusivo de estos recursos.

Obj5.-Desarrollar una actitud crítica acerca de cómo ocupar el tiempo libre, qué tipo de juegos practicar, con qué tipo de juguetes, qué medidas de seguridad se deben tener en cuenta a la hora de elegir juegos, actividades, juguetes, materiales...

5.-RECURSOS Y MATERIALES UTILIZADOS

En el desarrollo de las diferentes actividades del presente proyecto se ha hecho uso de juguetes y materiales de diversas características así como equipamientos y tecnologías que habitualmente utilizamos y disponemos en el centro.

-En cuanto a equipamientos y tecnologías destacamos el protagonismo que han tenido los espacios de biblioteca (con posibilidad de proyección para la lectura del cómic que introduce la tarea), sala de informática (que ha estado a disposición del alumnado también en horario de recreo –con la supervisión y tutorización del coordinador de la experiencia-), tablet pc (el centro dispone de equipos para el alumnado del tercer ciclo) y emisora de radio (emisión propia quincenal en 107 F.M.).

-Juguetes y materiales tradicionales (pertenecientes a un particular vinculado al centro, al servicio comarcal de las Cinco Villas de Zaragoza y al propio CEIP Cervantes).

- **Pequeños juguetes musicales:** chicharras, rascadores, chiflos, turutas, carrasquetas, cañotos, claves, tamboriles, zambombas, carraclas, castañuelas, panderetas, panderos, tamborín...
- **Juguetes de puntería:** juego de lanzar a los botes, lanzar anillas, rana, diversos modelos de tragabolas, hoyetes, tirachinas, juego de bolos, boliches, juego de petanca, juego de herraduras, tanga, tejo, dianas...
- **Juegos de equilibrios:** balancines, zancos, potopós o zancos infantiles...
- **Juegos de pelota:** pelotas de diferentes tamaños y características.
- **Pequeños juguetes y materiales:** diabólos, trompos, peonzas, perindolas, chapas, canicas, tabas, cartas, cartetas y tazos, calcas, cromos, yoyó, pincha aros, boliches, zumbadores, cucaña o piñata, recortables, combas, cunitas...
- **Juguetes y materiales para carreras:** aros y guías, sacos, cintas, pañuelos, combas...
- **Juguetes y rompecabezas de ingenio:** pirámide de clavos, cerezas, clavos liados, rompecabezas de clavos, tangram y similares...
- **Otros juguetes:** Cometas, muñecas, caballitos de madera, espadas de madera, arcos, cochecitos de hojalata/galeras de hojalata...
- **Otros materiales:** bates, picas...

-Ficha de registro de juegos (Elaborada y diseñada en el centro escolar).

-Recursos bibliográficos sobre juegos.

-Láminas de artistas que han plasmado situaciones lúdicas: Goya, Bruegel, Picasso...

6.-DESARROLLO TEMPORAL

El proyecto se llevó a cabo siguiendo una serie de fases que tratamos de resumir a continuación:

↳ FASE PREVIA:

- Planteamiento de necesidades.
- Elección del tema vertebrador del curso 2013-2014 (En reunión de 25 de junio de 2013)
- Lluvia de ideas sobre actividades a desarrollar:
 - Equipos de ciclo.
 - Seminario de biblioteca.

↳ FASE DE ELABORACIÓN DEL PROYECTO

- Septiembre de 2013 con la propuesta de actividades realizada en junio de 2013.

↳ 1ª FASE: PUESTA EN MARCHA

- Revisión del proyecto: Introducción de nuevas ideas que fueron surgiendo desde la elección del tema, aportaciones del nuevo profesorado.
- Reparto de temáticas y misiones a los ciclos. Definición de objetivos por etapas y/o ciclos.
- Adaptación de las misiones (diseñado para tercer ciclo, adaptación resto de edades).
- Presentación del proyecto a las familias (primera reunión general –septiembre/octubre-): Aportaciones/iniciativas de las propias familias (a lo largo de todo el curso)...

↳ 2ª FASE: DESARROLLO

- Introducción del proyecto al alumnado.
- Desarrollo de las diferentes misiones.
- Coordinación y seguimiento del proceso.

↳ 3ª FASE: SEMANA CULTURAL

Diseño del formato de semana cultural atendiendo al establecido los dos últimos cursos. Este formato incluyó la realización de diferentes actividades, que fueron: Visitas, exposiciones, exhibiciones, talleres (elaboración materiales, juegos, otros...), experiencias transmitidas por algunos familiares, radio, gran juego de búsqueda u orientación (trivial o pasapalabra) y actividades de animación y fomento de la lectura (lecturas dramatizadas, actuaciones teatrales, canciones).

↳ 4ª FASE: RENTABILIZACIÓN DEL TRABAJO, DIFUSIÓN DE LA EXPERIENCIA Y SUS RESULTADOS

- Compartir los trabajos elaborados con el resto de ciclos (préstamo, presentaciones orales y/o multimedia...).
- Exposición de todo el trabajo realizado. Centro abierto a la comunidad educativa.
- Presentación a concursos (El caso que nos ocupa: "El juego en la escuela: la experiencia de juego aplicada al aula").
- Promoción del trabajo elaborado a través de los medios de comunicación de la zona (Apareció una reseña en Heraldo de Aragón).
- Promoción del trabajo elaborado a través de revistas educativas. (Pendiente)
- Promoción del trabajo elaborado a través de los medios de comunicación de la zona: Revista ÁGORA, TV Ejea...
- Edición y publicación de fichas de actividades para el trabajo de aspectos referentes a los juegos de la comarca (Pendiente).
- Otras publicaciones: Edición y publicación de aquel material fruto de la recopilación oral – "Juegos y deportes tradicionales de la comarca" (Pendiente)

↳ 5ª FASE: MEMORIA Y EVALUACIÓN

- Realización de la memoria.
- Evaluación respecto al proyecto inicial.
- Sostenibilidad y transferencia al planteamiento de nuevos proyectos.

7.-ACTIVIDADES / MISIONES

🕸️ INTRODUCCIÓN “AL RESCATE DEL JUEGO OLVIDADO”

El alumnado se sumerge en esta aventura a través de una narración con tintes de cómic e historieta gráfica (elaborada en el colegio con la ayuda de un grupo de alumnos/as que participaron en el diseño de los personajes del cómic y posaron en sesión fotográfica para, a posteriori, transformar esas fotos en formato cómic). Básicamente, y de una forma muy resumida, la aventura consiste en que un personaje, *LPRT ciudadano@ del siglo XXIV*, contacta con el alumnado del CEIP CERVANTES haciéndoles saber que un virus informático de los llamados “3ª generación androide” ha mutado hasta desarrollar la capacidad de alojarse en el cerebro de las personas y ha conseguido borrar gran parte de sus recuerdos.

Un grupo de la resistencia conserva ciertas facultades intactas y pretenden combatir la plaga androide pero necesitan la ayuda de los ciudadanos del siglo XXI para recuperar toda su memoria lúdico-histórica y de esta manera crear una vacuna lúdica que sane a la especie humana.



Desde el futuro se van planteando una serie de misiones (estas misiones o actividades siguen una misma línea argumental y presentación –historieta gráfica-) a los ciudadanos del siglo XXI (del presente) que deben completarse enviando los resultados obtenidos a través de correo electrónico o del blog habilitado para tal fin (lo que desde el siglo XXIV llaman nuestra prehistórica red de datos y correo electrónico). Casi todas las misiones se presentan con un “chip de inmunidad”, documento (formato

word, powerpoint, imagen, sonido, hoja de registro de juegos...) que facilita al alumnado el desarrollo de la tarea que se le encomienda.

Su colaboración se verá recompensada ya que conforme completamos las actividades, los científicos de la resistencia del siglo XXIV son capaces de ir decodificando y vacunando los datos dañados y envían, dependiendo de la puntuación que se vaya obteniendo en las misiones, una serie de cromos originales que recogen juegos, juguetes y materiales de juegos populares y deportes tradicionales. Si el alumnado es capaz de conseguir una puntuación determinada podrá completar el álbum y se topará con una sorpresa inesperada (un cromo personalizado donde se ve a cada uno/a de los/as alumnos/as durante la práctica de uno de los juegos desarrollados en la unidad didáctica)...



Gran parte de las misiones presentadas exigen que los ciudadanos del presente se pongan en contacto con los ciudadanos que conocen el pasado (familias, profesorado...) para poder trasladar esa información al futuro. De esta manera, el alumnado va realizar, además de otras labores también importantes, la triple función de **INVESTIGAR**, **RECOPIRAR** y **TRANSMITIR** todos los hallazgos que realicen sobre los juegos y juguetes populares.

Temporalización: Presentación del cómic y lectura del mismo. Primer trimestre. 4 sesiones. Horario de ½ hora de lectura obligatoria en el centro –siempre de 11:10 a 11:40-.

Áreas y competencias: Tratamiento de la información y competencia digital.

Competencia en comunicación lingüística.

Actividades relacionadas:

-“Entrenamiento para viajar en el tiempo”: Refrescar el nivel de usuario de informática y manejo del correo electrónico y el blog.

-“Reglas de la aventura y chips de inmunidad”.

-“Puntuación y recompensas”.

Temporalización de las actividades relacionadas: Primer trimestre. 4 sesiones con 5º curso y 2 sesiones con 6º curso. Horario de uso de tablet p.c.

Principales recursos: pizarra digital, tablet p.c., pendrive, sala de informática (esta última en horario de recreo).



“AL RESCATE DEL JUEGO OLVIDADO, VIAJANDO AL PASADO”:

Recopilación de juegos y deportes tradicionales de las Cinco Villas. Trabajo de entrevista y pautas de puesta en marcha de investigaciones, aplicación de conocimientos sobre elaboración de proyectos. Acercamiento intergeneracional. Incluye la recopilación de **fotos antiguas e ideas para fabricación de materiales**.

Temporalización: Primer y segundo trimestres. 2 sesiones al mes para organización de la información recopilada. Entrevistas con las familias y el alumnado en horario de exclusiva todos los miércoles.

Puntualmente (1 sesión al mes) trabajo de ficha de juegos en horario de ½ hora de lectura obligatoria en el centro –siempre de 11:10 a 11:40-, áreas de Lenguaje.

Áreas y competencias: Educación Física y Lenguaje. Competencia para aprender a aprender. Tratamiento de la información y competencia digital. Competencia en comunicación lingüística.

Actividades relacionadas:

Unidad didáctica “**Al rescate del juego olvidado**”. 10 sesiones elaboradas con los juegos recopilados por el alumnado y sus familias. El alumnado se encargará de presentar los juegos a sus compañeros.

Principales recursos: Ficha de recopilación de juegos tradicionales, grabadora digital.

Otros agentes participantes: Familias, residencia de la tercera edad, archivera del Ayuntamiento de Ejea de los Caballeros.



“LA REVELACIÓN DEL LEGADO LINGÜÍSTICO”.

Peculiaridades del legado lúdico oral de las familias del alumnado de nuestro colegio (2 grandes grupos: legado lúdico de la comarca de las Cinco Villas de Zaragoza y legado lúdico universal – haciendo referencia a los distintos lugares de origen de parte de nuestro alumnado-): **vocabulario sobre juego y juguetes, dichos y refranes, rifas, canciones y retahílas de los juegos**.

Temporalización: Primer trimestre. Septiembre a noviembre. Se recopiló información durante todo el curso. Durante el tercer trimestre se reorganizó la información.

Horario de ½ hora de lectura obligatoria en el centro –siempre de 11:10 a 11:40- áreas de educación física, lengua y música.



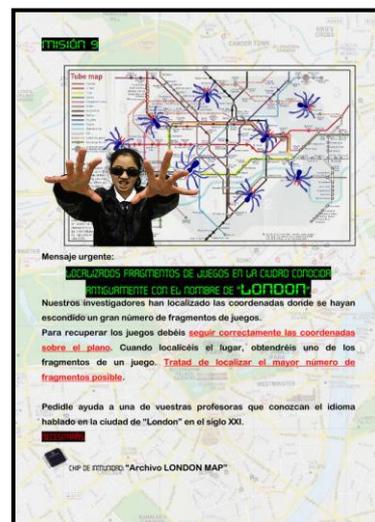
Áreas y competencias: Educación física, lenguaje y música. Competencia en comunicación lingüística. Competencia social y ciudadana.

Principales recursos: Recursos bibliográficos –publicaciones de la zona-, cámara de fotos, grabadora digital.

Otros agentes participantes: Familias, residencia de la tercera edad, otros colegios de la comarca.

🕸️ “LONDON MAP” (Realizada en lengua inglesa).

Localizados una serie de fragmentos de información en el plano del metro de la ciudad de Londres, la resistencia, desde el futuro, nos envía unas coordenadas para que localicemos las estaciones de metro por las que se accede a los monumentos más importantes de la capital inglesa. Una vez ubicadas las coordenadas y solucionado el enigma sobre cada monumento en cuestión, se proporciona un fragmento de la explicación de un juego (en inglés) o un fragmento de una ilustración con unos juguetes utilizados en juegos (Facsimil “Book of games” Kate Greenaway’s). La prueba se completa consiguiendo el máximo número posible de fragmentos y uniendo las ilustraciones con su explicación. Además el alumnado debe extraer del texto todo el vocabulario que hace referencia a acciones de juego, juguetes u otros materiales de juego.



Temporalización: Segundo trimestre.

Un día a la semana en horario de ½ hora de lectura obligatoria en el centro –siempre de 11:10 a 11:40- y a lo largo de las sesiones de impartición del área de Inglés.

Áreas y competencias: Inglés. Competencia en comunicación lingüística. Competencia social y ciudadana.

Actividades relacionadas: “Skype” con el alumnado del Cervantes y el alumnado de St. Annes Primary School de Blackburno Lancashire. “Do you play English?": Familiarizarse con el vocabulario relacionado con los juegos y juguetes. “Choosing Rhymes”: Fórmulas, rifas y retahílas en inglés (Esta última pendiente de desarrollo en el presenter curso).

Principales recursos: Recursos bibliográficos (Facsimil “Book of games” Kate Greenaway’s), videoconferencia.

Otros agentes participantes: Familias, oficinas de turismo, St. Annes Primary School de Blackburno Lancashire (Escuela hermanada con nuestro centro).

🕸️ “AGUJEROS DE GUSANO”:

-Viaje en el tiempo a través de la visita a la **exposición de juguetes y materiales de juegos populares y deportes tradicionales**. Aula de refuerzo.

-Viaje en el tiempo a través de la visita a la **exposición de fotos antiguas de situaciones de juegos y deportes tradicionales** (aportación de familias y asociaciones de distintas localidades de la comarca de las Cinco Villas de Zaragoza, otros...). Aula de compensatoria.



Temporalización: Segundo y tercer trimestres.

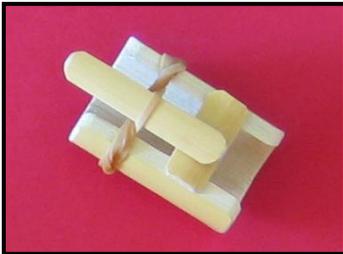
Exposición en sala abierta al público en general en horario extraescolar. Visita guiada con el alumnado en horario de ½ hora de lectura obligatoria en el centro –siempre de 11:10 a 11:40- y 1 sesión de Educación física.

Áreas y competencias: Educación física y Artística (Plástica y música). Competencia cultural y artística. Autonomía e iniciativa personal. Competencia social y ciudadana.



Principales recursos: Juguetes y materiales de juegos y deportes tradicionales, sala polivalente, material fotográfico que se está recuperando del archivo municipal y fotógrafos privados. Material fotográfico de las familias.

Otros agentes participantes: Familias, residencia de la tercera edad, responsable archivo municipal Ejea de los Caballeros, empresarios fotógrafos de Ejea de los Caballeros (Cyan, Samper), otras asociaciones culturales de diferentes municipios, ayuntamientos de la comarca y otros particulares.



🔊 “EL SONIDO DE LA TIERRA”:

-Conocimiento de la tradición musical y de los principales dances de las Cinco Villas.

-Utilización de pequeños juguetes musicales artesanales.

Temporalización: Tercer trimestre.

Áreas de Artística (música) y Educación Física.

Áreas y competencias: Artística (música) y Educación Física.

Competencia cultural y artística. Competencia social y ciudadana.

Principales recursos: juguetes musicales y pequeños instrumentos populares, dvds para visionar alguno de los dances.

🔊 “FABRICA TUS PROPIOS JUGUETES”:

-Elaboración de materiales para juego con ayuda de unas fichas preparadas para tal fin: tragabolas, chapas, lanzadores, pistolas de pinzas, perindolas...

-Exposición de los materiales fabricados por el alumnado.

Temporalización: Tercer trimestre.

Áreas de Artística (música) y Educación Física.

Áreas y competencias: Artística (música) y Educación Física.

Competencia cultural y artística. Competencia social y ciudadana.

Principales recursos: Fichas para elaboración de juguetes.



🔊 “OBRAS DE ARTE DE JUEGOS Y JUGUETES”:

-Familiarización con obras de diferentes artistas en las que se advierten situaciones de juego o juguetes en diferentes contextos, distintas técnicas artísticas, épocas...

-Visionado y análisis de láminas de obras de arte (el trabajo se centró principalmente en obras de Goya y en la obra “Juegos de niños” de Pieter Bruegel “el Viejo”).

-Elaboración de una obra artística personal de una situación de juego vivenciada por cada alumno/a.

-Exposición de las obras elaboradas por el alumnado.

Temporalización: Segundo

trimestre.

Áreas de Artística (música) y Educación Física.

Áreas y competencias: Artística (música) y Educación Física. Competencia cultural y artística. Competencia social y ciudadana.

Principales recursos: Láminas de obras de arte.



🌀 **“OTRAS DIMENSIONES, OTRAS CULTURAS”:**

Familiarización y estudio de otros pueblos y culturas que han dejado y siguen dejando su impronta en la comarca de las Cinco Villas. El alumnado y sus familias procedentes de otras comarcas, comunidades o países fueron aportando a cada una de las misiones información sobre sus lugares de origen. De esta manera el alumnado pudo establecer comparaciones entre culturas partiendo siempre de la premisa del valor que tienen todas ellas.

Temporalización: Primer, segundo y tercer trimestres.

Áreas y competencias: Todas las áreas. Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico (competencias trabajadas en cada misión).

Otros agentes participantes: Familias.

🌀 **“LA CÁPSULA DEL TIEMPO”:**

Edición de todos los materiales realizados a lo largo del curso en varios documentos, presentaciones powerpoint, murales y dossiers.

Exposición e intercambio de materiales entre los ciclos.

Temporalización: Segundo y tercer trimestres. Exposición durante la Semana cultural y hasta final de curso.

Áreas y competencias: Todas las áreas. Autonomía e iniciativa personal. Competencia para aprender a aprender. Competencia cultural y artística. Tratamiento de la información y competencia digital. Competencia en comunicación lingüística.

Otros agentes participantes: Servicio Comarcal de las Cinco Villas.

🌀 **“SEMANA CULTURAL: AL RESCATE DEL JUEGO OLVIDADO”:**

Realización de la semana cultural según el formato adoptado por el centro el curso pasado donde se diseñaron los siguientes tipos de actividades:

Visitas, exposiciones, exhibiciones, talleres, experiencias, radio (el centro cuenta con emisora propia y programa quincenal) y actividades de animación y fomento de la lectura (lecturas dramatizadas, actuaciones teatrales, canciones).

Cabe destacar:

-Actividad previa familias: la semana previa un grupo de familias se reunieron en el colegio para refrescar la memoria de los juegos que practicaban cuando eran niños y niñas. Se realizó una grabación de todas las propuestas lúdicas aportadas. El objetivo era transmitir esos juegos durante la semana cultural.

-Experiencias lúdicas: Un grupo de mayores de la residencia municipal de la tercera edad nos contaron sus experiencias lúdicas, los materiales, juguetes y escasos recursos con los que contaban y algunas anécdotas.

-Talleres de juegos expuestos por las familias: se realizaron talleres y estaciones de juegos contados por familiares del alumnado en los que se pusieron en práctica múltiples propuestas lúdicas con diferentes materiales: pelotas, combas, chapas, tragabolas...

Temporalización: 7 al 11 de abril de 2014.

Áreas y competencias: Todas las áreas. Todas las competencias.

Principales recursos: Rentabilizar todos los recursos humanos y materiales utilizados e invertidos en el proyecto.

Otros agentes participantes: Familias, comarca de las Cinco Villas, asociación de juegos tradicionales de las Cinco Villas, otros...



📖 “EL DESENLACE”

Presentación de la vacuna lúdico-cultural a las familias. Lectura del cómic que pone fin (o punto y seguido) a la aventura.

Temporalización: Tercer trimestre. 1 sesión (repetida 5 veces a lo largo de toda la semana cultural).

Áreas y competencias: Competencia social y ciudadana. Competencia en comunicación lingüística.

Principales recursos: Presentación en formato Powerpoint con la vacuna lúdico-cultural, tablet pc, proyector, pizarra digital.

Otros agentes participantes: Familias.

A estas actividades hay que sumar aquellos otros proyectos de centro que se han sumado a la consecución de los objetivos propuestos y que transformaron su formato habitual para contextualizarse al proyecto. Cabe destacar:

📻 “**RADIO ESCOLAR**”: El programa se realiza y emite en directo la tarde de los miércoles (De 15:00 a 16:00 horas). Se desarrollaron contenidos relacionados con el proyecto y se le dio difusión.

📖 “**EL CUADERNO DE BITÁCORA**”: Se creó un blog con el tema central del proyecto a través del cual se podía acceder a las misiones desde casa, sin necesidad de acudir al aula de informática en horario de recreo.

📰 “**PERIÓDICO ESCOLAR**”: Se incluyeron contenidos relacionados con el proyecto.

8.-VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA, RESULTADOS Y CONCLUSIONES.

La originalidad y éxito del proyecto ha estribado en la apuesta por una serie de decisiones tomadas en torno al diseño, objetivos y contenidos elegidos. Las razones que a nuestro parecer lo han dotado de cierta originalidad son las siguientes:

➤ Elección de un tema común a trabajar por todo el alumnado del centro (más en profundidad con el tercer ciclo) con la aprobación de todo el claustro. Además, el tema elegido (**Al rescate del juego olvidado**) abarca la posibilidad de tratar una gran cantidad de contenidos que cuadran perfectamente dentro del marco que dicta el currículo y por tanto dichos contenidos se han adaptado fácilmente a las programaciones de aula o, a la inversa, estas se han adaptado a las necesidades puntuales que ha planteado el proyecto.

➤ Además se parte de un contexto conocido (al menos en parte) por el alumnado y se utiliza como elemento vehicular de motivación el tema de “**Los juguetes, materiales, juegos y deportes tradicionales de la zona**” lo que permite que el alumnado conecte con la propuesta desde el primer momento.

➤ El proyecto se divide en **misiones** que seguirán una línea argumental común en base a un relato con tintes de **aventura gráfica** inspirada en el género de la **ciencia ficción**. Todo ello con el objetivo de hacer más atractivas las tareas y funciones que deberá desempeñar el alumnado.

➤ La elección y elaboración de un relato de ciencia ficción no es fortuita ni se limita tan solo a “disfrazar” el proyecto. De hecho es la justificación que nos ha permitido la consecución de uno de los principales objetivos planteados: el fomento de las **relaciones intergeneracionales**.

Una historia que arranca en el futuro (1-1-2358. Siglo XXIV) a través de personajes/ciudadan@s que buscan respuestas en nuestro presente, con la necesaria colaboración del alumnado quienes “rescatarán” la información acudiendo a quienes mejor conocen el pasado (abuelos, abuelas, padre, madre, recursos bibliográficos...) para a su vez convertirse en transmisores de esa información rescatada y por lo tanto custodios del “juego olvidado”.

En otra dimensión educativa cabe soñar con el cierre de este "círculo o mandala", pensando que la consecución de los objetivos propuestos influirá en el tipo de ciudadan@s que aspiramos lleguen a ser nuestros alumnos y alumnas en un futuro nada lejano.

➤ Como ya se ha explicado, las **familias** han formado uno los pilares fundamentales del proyecto. Se han propiciado situaciones donde el alumnado y su familia se han retroalimentado de conocimientos acerca de los aspectos trabajados sobre los juegos.

➤ El planteamiento de un proyecto en sí mismo **interdisciplinar** y donde se plantean fórmulas y tareas que permiten una mejor comprensión y aplicación de métodos de trabajo basados en **competencias básicas** confieren, más que originalidad, gran valor e interés a este reto que se afrontó con gran ilusión.

➤ **Otros aspectos**, ya señalados en otros apartados, que dotan de originalidad y calidad al proyecto han sido: realización de un programa de radio en el que el tema principal fueron las actividades desarrolladas por el alumnado en torno a la temática del juego, creación de un blog para la propuesta de misiones y presentación de los resultados, utilización durante todo el proceso (no puntualmente) de la Intranet y el correo electrónico, aprovechamiento de los recursos del exterior, proyección al exterior, rentabilización de los propios espacios y recursos del centro...

➤ Se ha **recopilado una gran cantidad de material sobre el juego**: se han realizado vídeos de las familias que han venido a explicar juegos y a ponerlos en práctica con el alumnado, se han recopilado rifas y cancioncillas, juegos, se han adquirido juegos y juguetes para la realización de ciertas actividades, se han recopilado fotos originales de las familias y de asociaciones organizándolas en torno a la temática del juego, también se ha recopilado vocabulario relacionado con los juegos...

Todo ello nos ha dado pie a pensar en un **futuro proyecto de publicación de un libro** con todos estos materiales y con el "sello" de nuestro centro escolar, donde los autores y protagonistas han sido el alumnado y sus familias.



9.-VISTO BUENO DE LA DIRECTORA DEL CENTRO.

RAQUEL ASENSIO DUESCA, directora del **CEIP CERVANTES** de **Ejea de los Caballeros**, certifica que lo expresado en el presente proyecto goza de total veracidad, habiéndose desarrollado esta experiencia durante el curso 2013-2014 en nuestro centro escolar.

En Ejea de los Caballeros a 20 de abril de 2015



Fdo: RAQUEL ASENSIO DUESCA
DIRECTORA
CEIP CERVANTES Ejea de los Caballeros

1.-INTRODUCCIÓN A LA EXPERIENCIA.....	1
2.-UNIDAD DIDÁCTICA Y ÁREAS DEL CURRÍCULO IMPLICADAS.....	1
3.-ALUMNADO PARTICIPANTE.....	1
4.-OBJETIVOS PRINCIPALES.....	2
5.-RECURSOS Y MATERIALES UTILIZADOS	2
6.-DESARROLLO TEMPORAL.....	3
7.-ACTIVIDADES / MISIONES.....	4
8.-VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA, RESULTADOS Y CONCLUSIONES...9	
9.-VISTO BUENO DE LA DIRECTORA DEL CENTRO.....	10

FICHA DE INSCRIPCIÓN

Debe rellenar la ficha de inscripción y enviarla al correo estudios@observatoriodeljuego.es

NOMBRE DEL COLEGIO:

POBLACIÓN: C.P.: PROVINCIA:

TUTOR: CURSO: ASIGNATURA:

PERSONA DE CONTACTO:

MAIL DE CONTACTO: TELÉFONO:

COMENTARIOS:

- Cada colegio puede presentar un **máximo de 3 trabajos**

- El plazo de entrega de los trabajos finaliza el próximo **24 de abril de 2015**



-A lo largo de todo el proyecto se hace referencia a la terminología LOE (Se corresponde en su esencia con la Ley Educativa de Aragón LEA vigente durante el pasado curso)-.

Exposición fotográfica: EL JUEGO EN LA MEMORIA



AULA DE COMPENSATORIA 2ª PLANTA (Junto a la biblioteca) Abierta a las 16:30



MISIÓN: FOTOS DE JUEGOS
 Gracias a algunos colaboradores del siglo XXI, estamos consiguiendo recuperar imágenes estáticas (lo que vosotros denomináis FOTOGRAFÍAS) de personas en situaciones de juego. Con vuestra ayuda y la intención de recuperar parte de la memoria colectiva, queremos que nos ayudeis a encontrar esas imágenes que se fueron perdiendo durante el siglo XX: adultos lanzando la barra, grupo de niños jugando al carro, tiradas de saga, carreras a pie o en bici, juegos de comba, con una pelota, distibalo, etc... De esta manera nosotros trataremos de reproducir esas situaciones en nuestro siglo aprendiendo todo lo que nos pueden enseñar esos juegos. Además esas fotos formarán parte de una exposición que se encargará de preparar nuestros enlaces en vuestro siglo (ciudadanía@maestros de E.F.).
 Después utilizar el "microchip de Inmuneidad" de esta misión para anotar todas aquellas actividades, juegos y deportes que aparecieron en las fotos de dicha exposición.
 COMO HEREDOS DE LOS ESTOS FOTOS DEBEN HABERSE RECUPERADO EN EL SIGLO XXI, YA QUE CADA UNO DE LOS FOTOS DEL SIGLO XXI SE RELACIONAN CON CATEGORÍAS DIFERENTES Y PUEDE ESTAR COMPARTIDAS.
QUE LA FUERZA DEL JUEGO OS ACOMPAÑE
 Desde esta misión: FICHA DE REGISTRO DE JUEGOS QUE APARECEN EN LA EXPOSICIÓN FOTOGRAFICA AL RESCATE DEL JUEGO OLVIDADO.
 Nombre de la actividad: J.A.S. Maestro de E.F.



Exposición: MATERIALES de JUEGOS TRADICIONALES

AULA DE APOYO 1ª PLANTA (Junto al aula de Informática) Abierta desde el día 2 de abril a las 16:30

MISIÓN FABRICACIÓN DE MATERIALES DE JUEGO
 Sabemos que esta misión que os proponemos es difícil pero sería muy interesante e importante que trataréis de fabricar o conseguir uno de los elementos de juego que hayáis visto en la exposición u otro que se os ocurra. El objetivo es que lo consigáis con ayuda de materiales recogidos en el medio natural (palos, piedras...) o que lo elaboréis a partir de algún material reciclado.
 Os enviamos un archivo (Chip de Inmuneidad) con imágenes que os pueden servir de idea para que elijáis el material que deseáis "rescatar".
 Nuestros científicos tratarán de reproducir vuestras creaciones y distribuirías entre los niños y niñas del siglo XXIV a modo de vacuna lúdica.
 CHIP DE ESTUDIO "IDEAS DE FABRICACIÓN DE MATERIAL"
EL FUTURO ESTA EN VUESTRA IMAGINACIÓN



MISIÓN RIFAS
 Hemos conseguido descifrar ciertos ecos del pasado en los que aparecen voces con un cierto ritmo musical y que nuestros científicos creen que sirven como ritual del juego, ya sea para determinar quién la paga en los juegos. No os preocupéis, en otros casos, para elegir equipos. No conseguimos amplificar esos ecos lo suficiente para obtener registros que puedan ser entendidos por nosotros. ¿Podéis ayudarnos?
 -**Registrad fórmulas para determinar quién la paga en los juegos.** Puedéis hacerlo con ayuda de tus familiares y conocidos y por supuesto "echando mano" de tu experiencia. Trata de recordar.
 -**Recopila fórmulas para elegir equipos en los juegos,** con ayuda de tus familiares y conocidos.
IMPRESIONANTE PORQUE VAS A TENER QUE PONERLAS EN PRÁCTICA ENSEÑÁNDOSELAS A TUS COMPAÑEROS
CONTARÁN EN TU LIBRO DE EXPERIENCIAS, SOBREVIVIR A LOS JUEGOS!
 Sabemos que algunas de estas fórmulas reciben los nombres de: RIFAS, RETAHILAS, BOMBES, ECHAR A SUERTES... ¿Conoces algún otro nombre? Cuéntanoslo
¡PORQUE ESTAS PALABRAS EN TU VOCABULARIO DE JUEGOS!
¡¡¡¡¡
 CHIP DE ESTUDIO "ARCHIVO DE RIFAS, RETAHILAS Y OTRAS FORMULAS DE LOS JUEGOS"
¡¡¡¡¡
 ¡¡¡¡¡ NO LO DEJÉS PARA EL FINAL. LOS VIRUS SE ESTÁN PROPAGANDO

MISIÓN FABRICACIÓN DE MATERIALES DE JUEGO
 Sabemos que esta misión que os proponemos es difícil pero sería muy interesante e importante que trataréis de fabricar o conseguir uno de los elementos de juego que hayáis visto en la exposición u otro que se os ocurra. El objetivo es que lo consigáis con ayuda de materiales recogidos en el medio natural (palos, piedras...) o que lo elaboréis a partir de algún material reciclado.
 Os enviamos un archivo (Chip de Inmuneidad) con imágenes que os pueden servir de idea para que elijáis el material que deseáis "rescatar".
 Nuestros científicos tratarán de reproducir vuestras creaciones y distribuirías entre los niños y niñas del siglo XXIV a modo de vacuna lúdica.
 CHIP DE ESTUDIO "IDEAS DE FABRICACIÓN DE MATERIAL"
EL FUTURO ESTA EN VUESTRA IMAGINACIÓN



Muchos dicen que estos "jeroglíficos" esconden la clave para la liberación del ser humano, por eso los diseños de los ordenadores de a bordo integrados en nuestros trajes incluyen estas formas enigmáticas. También han sido grabados en los chips ensamblados en nuestros ordenadores, lo que los diferencia de aquellos que están contaminados.



MISIÓN TERCERA MILenio
 Los llamados ciudadanos de Transición (siglo XX al siglo XXI) temen las consecuencias de alcance apocalíptico en lo que se denominó el "Efecto 2000" (Paso del año 1999 al 2000 y del 2º milenio al 3º).
4 14 2000
TERCERA MILenio

