



# INDEX

---

- 1. Justificación del proyecto** **Página 3**
  - 1.1 Área del currículum y unidad didáctica donde se ha desarrollado la experiencia.
  - 1.2 Curso y número de alumnos participantes.
  
- 2. La Unidad didáctica: El juego** **Página 4**
  - 2.1 Objetivos y competencias trabajadas
  - 2.2 Metodología
  - 2.3 Recursos y materiales utilizados
  - 2.4 Desarrollo temporal
  
- 3. Valoración de la experiencia, resultados y conclusiones.** **Página 6**
  
- 4. Una imagen vale más que mil palabras** **Página 7**

## 1. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

---

Cuando era un niño iba a la escuela en Barcelona en el barrio del Eixample. Recuerdo el patio, era un espacio vacío, pero era el patio de juegos, el pequeño espacio de libertad. Desde 1980 y un montón de años cada día pasaba unas cuantas horas; ahora que lo pienso hay pocos lugares en mi vida que haya pasado tanto tiempo. El patio de la mañana era muy corto, pasaba muy rápido. Para los niños que nos quedábamos al comedor, el patio del mediodía era un patio largo del cual disfrutábamos. Era una pista grande con paredes blancas, de cemento liso y sin árboles. Recuerdo los grupos de niños y niñas corriendo con la bata por la pista siendo pistoleros, piratas o ladrones. Había una fuente; más que la imagen de beber recuerdo el continuo lavado de las rodillas raspadas de las caídas. No tengo recuerdo de ningún adulto compartiendo con nosotros los juegos, y no obstante me admira la capacidad de organización que teníamos en aquellos corros y formación de grupos.

Si pudiera coger alguna cosa de aquellos patios para el patio de las escuelas de ahora, escogería la tranquilidad del sol en la pared blanca, con el tiempo amplio de un patio de mediodía como la invitación en un papel blanco para inventar cualquier cosa... o simplemente flotar.

### 1.1 Área del currículum y unidad didáctica donde se ha desarrollado la experiencia

El proyecto de juego que he desarrollado está centrado en el área de Educación Física. Dos motivos principales me llevaron a desarrollar este proyecto. El primer motivo por el cual escogí esta opción fue porque los alumnos mayores ocupan todo el espacio del patio para jugar con el balón y el resto de alumnos quedan excluidos. Y el segundo motivo es que la mayoría de infantes desconocen la gran riqueza de juegos existentes fuera del uso de una pelota.

Además los juegos de patio favorecen la integración y el intercambio de experiencias entre alumnos de diferentes edades.

### 1.2 Curso y número de alumnos participantes

Los alumnos de 6º de Primaria son los encargados de organizar y preparar los juegos que se utilizaran en la hora del patio.

Participaran voluntariamente todos los alumnos de la escuela, de 1º a 5º de Primaria.

## 2. UNIDAD DIDÁCTICA: EL JUEGO

---

### 1.1 Objetivos y competencias trabajadas

#### OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- Utilizar el juego como herramienta de aprendizaje
- Conocer algunos juegos populares y/o tradicionales del propio territorio.
- Manifiestar la propia personalidad a través del juego.
- Colaborar activamente en los juegos propuestos.
- Construir i valorar el material y el espacio útil para los juegos.
- Aceptar i respetar las normas establecidas.
- Participar activamente en los juegos.
- Aceptar y respetar las limitaciones personales de los compañeros y compañeras.

#### COMPETENCIAS BÁSICAS

- Competencia comunicativa, lingüística y audiovisual ✓
- Competencia matemática ✓
- Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico ✓
- Competencia artística y cultural ✓
- Competencia social y ciudadana ✓
- Competencia de aprender a aprender ✓
- Competencia de autonomía e iniciativa personal ✓

## 1.2 Metodología

Los juegos escogidos para incorporarlos en el Patio de mi escuela tienen que cumplir las características siguientes: ser populares/tradicionales o autóctonos, teniendo una reglamentación escasa, necesitar poco material y ser fáciles de organizar y de practicar. La autonomía organizativa de los niños y niñas es fundamental. Consideramos importante la participación y el nivel de inmersión del alumnado en la recogida del material, la organización y el desarrollo de los juegos.

Se establece un mapa de las zonas adecuadas para cada tipo de juego, y se asigna a cada grupo de niños un juego. El resto de alumnos de la escuela unos días antes conocen los juegos que se van a realizar y el tutor indica en que zona del patio se realizaran.

## 1.3 Recursos y materiales utilizados

Los recursos utilizados para llevar a cabo la dinámica de juegos de patio los obtuve mediante la recopilación de juegos de todas las sesiones de Educación Física y libros donde aparecían juegos tradicionales de toda la vida. También la aportación de los alumnos de 6º fue muy importante para la elaboración de juegos nuevos.

Los materiales fueron simples, desde cuerdas para saltar, sacos para saltar pasando por aros, cintas y otros recursos disponibles en el gimnasio de la escuela.

## 1.4 Desarrollo temporal

Cada 15 días y dos veces al mes de forma alterna cada grupo de 6º organiza los juegos. Dedicamos 30 minutos para realizar la dinámica.

### 3. VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA

---

La dinámica ha sido muy positiva porque permite ver la interacción de niños y niñas de diferentes edades en un mismo espacio.

La verdad es que la incorporación de la dinámica de juegos de patio fue muy bien acogida y valorada, de hecho casi todas las opiniones fueron muy positivas. Los alumnos valoran positivamente poder realizar otras actividades a parte de jugar a pelota. La mayoría de opiniones son positivas:

- **Podemos usar la pista grande para otras cosas a parte de jugar a pelota.**
- **Nos sentimos responsables de que todos nuestros compañeros y compañeras jueguen a juegos que hemos organizado nosotros.**
- **Es positivo jugar con otras personas del colegio.**
- **Conocemos compañeros que de otra manera no habría posibilidad de conocer.**

Ha sido una experiencia muy enriquecedora porque permite la interacción de personas de diferentes edades. Además les permite conocer una gran variedad de juegos que posteriormente pueden poner en práctica en otros lugares.

#### 4. UNA IMAGEN VALE MÁS QUE MIL PALABRAS

---







