

PROJECTE JOCS DE TAULA

CEIP MIGUEL HERNÁNDEZ TORRENT



1. TÍTOL DEL PROJECTE: JOCS DE TAULA

2. OBJECTIUS:

- Recolzar continguts de les diferents àrees curriculars de l'etapa de Primària d'una manera lúdica.
- Fomentar la socialització del nostre alumnat.
- Respectar les regles per les quals es regeix un joc o activitat.
- Millorar la comunicació entre els integrants del grup.

3. DESTINATARIS:

Aquest projecte va dirigit a l'alumnat de cinquè i sisè ja que segons la seua edat (10-12 anys) reuneixen les característiques apropiades per a la pràctica dels jocs que formen part del present projecte.

4. METODOLOGIA DE TREBALL:

- L'activitat es du a terme una sessió a la setmana, cada classe en un dia diferent.
- La classe es divideix en grups de 4 membres com a màxim.
- Cada grup juga a u dels jocs de taula.
- De manera rotativa cada setmana tots els grups canvien de joc.

5. DETALL DEL PROGRAMA:

Aquests són els jocs que formen part del projecte. A continuació trobem una explicació de cadascú.



HALLI GALLI: aquest joc és de rapidesa: un timbre a meitat de la taula, un munt de cartes per a cada jugador i quan isquen exactament cinc fruites del mateix tipus, a pel timbre!



SPEED CUPS: un jugador a l'atzar li dóna la volta a la primera carta de la pila i la col·loca cap a dalt a la taula. Quan estiga a la vista el primer dibuix, tots els jugadors, a la vegada corren per col·locar els seus cubilets en la mateixa freqüència de colors que apareix a la carta de l'objectiu. Quan un jugador té els seus cubilets col·locats ha de tocar el timbre.



DOBLE CLÁSICO: es tracta d'un joc d'observació i reflexos. En aquest joc sempre hi ha un símbol que es repeteix entre dues cartes. Guanya el primer que el troba abans dels seus adversaris.



SPIDMONSTERS: motiu, planeta o monstre. Les associacions s'encadenen i es desencadenen a un ritme molt ràpid. Guanya el primer o primera en desfer-se de totes les seues cartes.



FANTASMA BLITZ: un joc de reacció tan ràpid com un raig per a dos o huit ments despertes a partir de huit anys.



TIMELINE: és un joc d'ordenar fets cronològicament. Guanya el primer en desfer-se de totes les seues cartes.

6. SISTEMA D'AVALUACIÓ DEL PROJECTE

L'avaluació en aquest projecte té dos objectius principals: analitzar en què mesura s'han complert els objectius per a detectar les possibles errades en el procés i superar-les, i en segon propiciar la reflexió dels alumnes al voltant del seu procés d'aprenentatge.

És fonamental considerar que l'avaluació és un procés d'aprenentatge tant pels alumnes com els mestres.

L'instrument d'avaluació tant del projecte com del aprenentatge dels alumnes es mitjançant l'observació directa de manera sistemàtica.

Per a reflectir l'avaluació realitzada fem ús de la següent graella amb les següents rúbriques:

ALUMNE: _____	MAL	REGULAR	BÉ	EXCEL·LENT
Respecta les normes del joc				
Respecta la participació dels companys				
Fa respectar les normes				
Posa de manifest aprenentatges prèviament adquirits				
És correcte amb els demés en les seues intervencions				

En relació a l'avaluació el projecte en sí mateix:

	MAL	REGULAR	BÉ	EXCEL·LENT
Els jocs són apropiats a la seua edat i característiques				
Els jocs resulten atractius, divertits i motivadors.				
Es fomenta la participació activa dels integrants del grup				
Fomenten la interacció i participació				
Es posen de manifest aprenentatges ja adquirits				