

## **TITULO: LOS JUEGOS DE MI PATIO**

**ALUMNADO AL QUE VA DIRIGIDA:** Alumnado de tercero y cuarto de primaria

### **DESCRIPTOR:**

Las zonas de patio de recreo son espacios amplios de interacción a los que tienen acceso los niños y niñas, durante muchas horas de su jornada a lo largo del curso escolar. En el patio, los alumnos y alumnas disponen de un espacio abierto (y no cerrado como el aula) donde pueden elegir libremente con quien jugar y canalizar sus energías, buscando a su vez la diversión y el placer. El recreo es un lugar donde cada niño/a aprende y desarrolla de manera voluntaria aspectos fundamentales para su desarrollo mental, físico y social.

Este proyecto surge a partir de esta realidad y con la consideración de que los patios de recreo además de ser escenarios para el ocio y el entretenimiento deben integrar otros intereses pedagógicos y deben favorecer el desarrollo de conductas socializadoras y de experiencias de interacción, así como promover el desarrollo emocional, intelectual y social de los niños y niñas.

Se plantea el aprovechamiento de los recursos y el espacio exterior, al mismo tiempo que se trabajan algunos contenidos de otra forma, un poco más lúdica, sin dejar de centrarnos en el aprendizaje continuo de los alumnos. Así, se pueden trabajar áreas como matemáticas, plástica, lengua... desde infantil hasta sexto, jugando, en un ambiente controlado, al mismo tiempo que se le da vida y color al centro. De este modo se quiere proponer la pintura de diferentes juegos en el suelo del patio.

### **DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:**

Pintar juegos populares en el patio del colegio. Para ello hemos tenido varias reuniones de nivel, ciclo y claustro para adjudicar los diferentes juegos a realizar. Cada curso ha elegido un juego de los diversos que se han trabajado en clase. Han diseñado el juego a su gusto en los diferentes equipos de clase. Posteriormente se ha votado y elegido idóneo para plasmarlo en el patio.

La distribución de juegos por curso en el segundo ciclo es la siguiente:

- 3ºA : Twister
- 3ºB: Jump
- 3ºC: Tres en raya
- 4ºA: Minicampo de fútbol
- 4ºB: Escalera
- 4ºC: Circuito de chapas

Cada curso saldrá por grupos según un horario establecido para pintar su juego. Previamente cada tutor ha establecido los turnos de trabajo, la tarea a realizar y preparado el material necesario.

El proyecto se ha realizado de forma interdisciplinar con los contenidos de las áreas de lengua y matemáticas.

## **LENGUA CASTELLANA 4º PRIMARIA (UNIDADES 3 Y 4).**

### **OBJETIVOS**

1. Comprender y elaborar textos de diferentes tipologías y ámbitos de uso.
2. Identificar palabras derivadas y reconocer prefijos y sufijos.
3. Discriminar grupos nominales, identificar sus elementos y reconocer el sustantivo que funciona como núcleo.
4. Identificar palabras agudas y llanas y acentuarlas correctamente.
5. Reconocer una leyenda.
6. Utilizar las TIC como herramienta de aprendizaje.
7. Identificar palabras que contienen los prefijos re- y pre- y escribir palabras con ellos.
8. Discriminar y clasificar determinantes posesivos y numerales.
9. Identificar palabras esdrújulas y acentuarlas correctamente.
10. Reconocer una noticia y elaborar una de forma correcta y coherente.
11. Reconocer y comprender una fábula e identificar su moraleja.

### **CONTENIDOS**

- Habilidades y estrategias de comunicación.
- Comentario y opinión personal.
- Comprensión global: reconocimiento de la intención comunicativa del hablante, determinación del tema del texto, diferenciación de ideas principales y secundarias y obtención de información concreta.
- Producción de textos para comunicar conocimientos, experiencias y necesidades: descripciones.
- Creación de textos utilizando el lenguaje verbal y no verbal.
- Dictados.
- Normas y estrategias para la producción de textos.
- Observación y reflexión de la estructura de las palabras derivadas: prefijos y sufijos.
- Reconocimiento, uso y explicación de las categorías gramaticales: el grupo nominal.
- Conocimiento y aplicación progresiva de las normas ortográficas.
- Textos propios de la tradición literaria: las leyendas y fábulas.
- Reconocimiento, uso y explicación de las categorías gramaticales: determinantes.
- Formación de palabras derivadas.

### **EVALUACIÓN**

- Participar en situaciones comunicativas y expresar su opinión.
- Aplicar estrategias de lectura para la comprensión e interpretación de textos escritos.
- Leer, comprender, interpretar y valorar textos escritos extrayendo informaciones concretas.
- Producir textos con diferentes intenciones comunicativas con coherencia y aplicando las reglas ortográficas.
- Llevar a cabo un plan de escritura que dé respuesta a una planificación sistemática de mejora de la eficacia.
- Comprender y explicar la estructura de las palabras derivadas.

- Aplicar los conocimientos sobre la lengua y utilizar la terminología gramatical necesaria para la explicación de los diversos usos de la lengua.
- Conocer y aplicar las normas ortográficas y utilizarlas con corrección en escritos.
- Utilizar distintas estrategias de aprendizaje.
- Utilizar las TIC de forma eficiente y responsable.
- Reconocer palabras derivadas.

## **MATEMÁTICAS 4º PRIMARIA (UNIDADES 10 Y 11).**

### **OBJETIVOS**

1. Identificar el ángulo como medida de un giro o abertura. Medir ángulos.
2. Resolver problemas de medida referidos a situaciones de la vida real.
3. Conocer Eje de coordenadas.
4. Identificar las posiciones de las líneas: rectas, curvas, intersección de rectas y paralelas.
5. Desarrollar estrategias de cálculo mental.
6. Leer e interpretar, tablas de datos. Recoger y registrar datos. Representar diagramas de barras y pictogramas.
7. Reconocer los elementos de un polígono y calcular su perímetro.
8. Clasificar triángulos y cuadriláteros según sus lados y sus ángulos.
9. Distinguir círculo y circunferencia, e identificar sus elementos.
10. Medir y calcular superficies.
11. Construir figuras planas con regla y compás.
12. Utilizar dispositivos tecnológicos para afianzar los contenidos estudiados.

### **CONTENIDOS**

- El ángulo como medida de un giro o abertura.
- Medida de ángulos.
- Resolución de problemas de medida referidas a situaciones de la vida real.
- La situación en el espacio, distancias, ángulos y giros.
- Ejes de coordenadas.
- Las líneas como recorrido: rectas y curvas, intersección de rectas y rectas paralelas.
- Tablas de datos y gráficos.
- Recogida y registro de datos.
- Lectura e interpretación de tablas de datos.
- Representación en diagramas de barras y pictogramas.
- Cálculo mental
- Planteamiento de pequeñas investigaciones en contextos numéricos.
- Planificación del proceso de resolución de problemas. Análisis y comprensión del enunciado.
- Utilización de medios tecnológicos en el proceso de aprendizaje para obtener información, realizar cálculos y resolver problemas.
- Las líneas como recorrido: rectas y curvas, intersección de rectas y rectas paralelas.
- Formas planas: Identificación de figuras espaciales en la vida cotidiana. Exploración de formas geométricas elementales. Comparación y clasificación de cuerpos geométricos utilizando diversos criterios.
- Identificación de figuras espaciales en la vida cotidiana.
- Exploración de formas geométricas elementales.

- Unidades del Sistema Métrico Decimal.
- Longitud.
- Comparación ordenación de medidas de longitud.
- Suma y resta medidas de longitud.

## **EVALUACIÓN**

- Interpretar textos numéricos, resolver problemas relacionados con la medida en contextos de la vida cotidiana, utilizando las unidades de medida, explicando el proceso seguido, escogiendo los instrumentos de medida más adecuadas en cada caso, estimando la medida de magnitudes de tiempo haciendo previsiones razonables.
- Describir una representación espacial (croquis, callejeros, planos sencillos...), interpretar y elaborar informaciones referidas a situaciones y movimientos (seguir un recorrido dado, indicar una dirección) y valorar expresiones artísticas, utilizando como elementos de referencia las nociones geométricas básicas (situación, alineamiento, movimientos)
- Reconocer y representar las posibles posiciones de rectas en el entorno.
- Recoger datos utilizando técnicas de recuento, registrar ordenando los datos atendiendo a criterios de clasificación y expresando el resultado en forma de tabla o gráfica
- Utilizar los medios tecnológicos de modo habitual en el proceso de aprendizaje.
- Reconocer y representar las posibles posiciones de rectas en el entorno.
- Elaborar y presentar pequeños informes sobre el proceso de investigación.
- Reconocer y describir formas a través de la manipulación y de la observación, y realizar clasificaciones según diferentes criterios.

## **LENGUA CASTELLANA 3º PRIMARIA (UNIDADES 3 Y 4)**

### **OBJETIVOS.**

1. Comprender y elaborar textos de diferentes tipologías.
2. Memorizar, analizar y recitar un poema.
3. Identificar una onomatopeya y saber emplearla en textos propios.
4. Localizar e identificar un sustantivo.
5. Clasificar los sustantivos en comunes y propios.
6. Conocer las distintas realizaciones del sonido k (ca, co, cu, que, qui).
7. Identificar sinónimos y emplearlos de forma adecuada en escritos propios.
8. Analizar el género y el número del sustantivo.
9. Conocer y aplicar el uso correcto de los dos puntos y la coma.
10. Utilizar las TIC como fuente de información e instrumento de aprendizaje.

### **CONTENIDOS**

- Comprensión de textos orales según su tipología. Dictados.
- Lectura con la pronunciación, el ritmo y la entonación adecuados, utilizando estrategias sencillas para su comprensión.
- Producción de diferentes tipos de texto según su tipología: narraciones, descripciones.

- Las onomatopeyas.
- Adquisición de vocabulario para facilitar y mejorar la comprensión y expresión oral y escrita.
- Conocimiento y diferenciación del sustantivo del resto de las clases de palabras.
- Aplicación de normas ortográficas (ca,co,cu,que,qui,za,zo,zu,ce,ci) a las producciones escritas.
- Recitar poemas.
- Reconocimiento de palabras sinónimas.
- Conocimiento y diferenciación del sustantivo del resto de las clases de palabras. Género y número.
- Conocimiento y aplicación del uso ortográfico de los puntos y la coma.

## **EVALUACIÓN**

- Participar activamente, sin preparación previa, en conversaciones que traten temas cotidianos.
- Identificar el sentido global de un texto oral.
- Recitar poemas.
- Leer un texto con la pronunciación, el ritmo y la entonación adecuados.
- Identificar el sentido general de un texto.
- Responder adecuadamente a preguntas acerca del contenido de un texto.
- Producir textos narrativos sencillos.
- Planificar producciones escritas. Desarrollar diferentes estrategias de aprendizaje.
- Utilizar las TIC como instrumento de aprendizaje.
- Conocer y expresar el concepto de sustantivo y reconocerlo en un texto.
- Diferenciar sustantivos comunes y propios.
- Aplicar la norma ortográfica en palabras con c y q.
- Aplicar la norma ortográfica en palabras con za, zo, zu, ce, ci.
- Conocer el concepto y la definición de palabras sinónimas.
- Identificar el género y el número de un sustantivo.
- Identificar los usos correctos de los dos puntos y la coma.
- Completar y escribir textos sencillos respetando el uso de los dos puntos y de la coma.

## **MATEMÁTICAS 3º PRIMARIA (UNIDADES 3 Y 4).**

### **OBJETIVOS**

1. Comprender el significado de la multiplicación como suma de números iguales.
2. Identificar los términos de la multiplicación.
3. Construir, aprender y memorizar las tablas del uno al diez.
4. Comprender el significado del doble y del triple de un número.
5. Conocer y utilizar las propiedades de la multiplicación.
6. Elegir el dato que tiene sentido en el enunciado de un problema.
7. Resolver problemas.
8. Desarrollar estrategias de cálculo mental.
9. Manejar vocabulario matemático para lograr una adecuada alfabetización numérica.
10. Utilizar materiales didácticos para adquirir conocimientos matemáticos.
11. Conocer diferentes juegos que impliquen conocimientos matemáticos.

13. Utilizar dispositivos tecnológicos para afianzar los contenidos estudiados.
14. Reflexionar sobre la importancia de compartir.
15. Multiplicar con y sin llevadas, por una cifra.
16. Automatizar la multiplicación por 10, 100 y 1.000.
17. Multiplicar con y sin llevadas, por varias cifras descomponiendo uno de los factores.

## **CONTENIDOS**

- La multiplicación como suma de números iguales
- Los términos de la multiplicación
- Las tablas de multiplicar
- El doble y el triple
- Propiedades de la multiplicación
- Conocimiento y valoración de juegos matemáticos y su aportación al mundo cultural
- Resolución de problemas aritméticos
- Análisis y comprensión del enunciado
- Utilización de medios tecnológicos en el proceso de aprendizaje
- Integración de las tecnologías de la información y la comunicación en el proceso de aprendizaje
- Resultados obtenidos
- Cálculo mental
- La multiplicación como suma de números iguales
- Los términos de la multiplicación
- Multiplicación con y sin llevadas, por una y por varias cifras
- La multiplicación de un número por 10, 100 y 1.000

## **EVALUACIÓN**

- Leer, escribir y ordenar números naturales utilizándolos en la interpretación y la resolución de problemas en contextos reales.
- Realizar cálculos numéricos básicos con las operaciones de suma, resta y multiplicación, utilizando diferentes estrategias y procedimientos.
- Identificar y resolver problemas de la vida cotidiana, estableciendo conexiones entre la realidad y las matemáticas.
- Utilizar procesos de razonamiento y estrategias de resolución de problemas, realizando los cálculos necesarios y comprobando las soluciones obtenidas.
- Utilizar los medios tecnológicos de modo habitual en el proceso de aprendizaje.

## **ACTIVIDADES**

### **LENGUA**

1. Lluvia de ideas
  - ¿Qué juego te gusta más?

- ¿Con quién juegas?
  - ¿Con cuántas personas juegas?
  - Di las reglas del juego
  - ¿Por qué te gusta ese juego?
2. Buscar información sobre algún juego. Hacer dibujo. Explicarlo al resto de la clase.
  3. Señala el grupo nominal e identifica sus elementos y reconocer el sustantivo que funciona como núcleo.
  4. Identificamos las palabras agudas, llanas y esdrújulas que aparecen en el juego.
  5. Recogemos datos sobre juegos de antaño y escribir leyendas.
  6. Elaborar sopa de letras, en las que aparezcan prefijos re- y pre-.
  7. Realizamos una pequeña redacción en donde aparezcan determinantes posesivos y numerales.
  8. Redactamos una noticia del curso diferente al suyo, o bien elaboramos la noticia de realización de juegos en el colegio. Forman un periódico.

## **MATEMÁTICAS**

1. Señalar el tipo de ángulo que aparecen en los dibujos que han realizado de los juegos.
2. Dibuja los ángulos que tú conoces y no vienen en el dibujo anterior.
3. Inventar problemas a partir de medidas de longitud del juego.
4. Recoger datos y elaborar un diagrama de barras de los juegos que más han gustado en el tiempo.
5. Identificamos las diferentes clases de líneas del patio.
6. Señalar los elementos de un polígono y calcular su perímetro.
7. Inventar algún juego, en el que se juegue en círculo o circunferencia, e identificar sus elementos.
8. Medir y calcular superficies de algunos juegos populares.
9. Utilizar la regla y compás para la realización de diferentes juegos.

## **METODOLOGÍA**

Llevaremos a cabo una metodología activa y participativa considerando al niño protagonista en su propio proceso de aprendizaje.

Entendemos este principio como el procedimiento didáctico que trata de acercar al niño a la realidad inmediata para que la comprenda de forma global.

El contenido que pretendemos transmitir partirá de sus conocimientos previos y de sus experiencias, como recurso educativo básico; relacionando lo nuevo con lo que ya conocen y aplicándolo a situaciones de su vida cotidiana.

Motivaremos al niño a través del material, que será variado y la forma de presentarlo, utilizando distintas estrategias para conseguir el disfrute con la lectura y desarrollar el hábito lector, el disfrute de la lectura, y sus propias experiencias e intereses.

Atenderemos a cada alumno en función de sus capacidades y posibilidades para aprender y tendremos en cuenta qué puede aprender; el nivel de competencia curricular.

Aunque nos regimos por un horario, seremos flexibles acomodándonos a las necesidades e intereses del alumno y a las diferencias individuales. Logrando que las clases sean dinámicas.

Nuestra metodología debe ser coordinada con todos los componentes de la comunidad educativa. Todos hemos llegado a un acuerdo que es el desarrollo integral de nuestros alumnos/as.

Se llevarán a cabo estrategias dinámicas encaminadas a la competencia clave de “aprender a aprender”.

Se utilizarán recursos tecnológicos para la búsqueda, selección y tratamiento de la información.

### **Organización de espacios, tiempos, agrupamientos y actividades.**

En cuanto a la organización de espacios, distribuiremos **el espacio** de forma flexible en función de la finalidad que se persigue. Modificar contextos de aprendizaje también significa utilizar otros espacios diferentes al aula.

En cuanto al **tiempo** que presentamos, es relativo, orientativo, no actuaremos con una temporalización rígida sino que buscaremos la flexibilidad del tiempo en todo momento. Flexibilizando los tiempos dependiendo de las necesidades que se vayan presentando.

Según la actividad a realizar el **agrupamiento de alumnos** variará, los agrupamientos se organizarán dependiendo de la tarea a realizar y los objetivos propuestos podrán realizarse agrupamientos flexibles en función de la tarea y de las características individuales de los alumnos con objeto de realizar tareas puntuales de enriquecimiento o refuerzo.

### **Tipos de actividades.**

Para diseñar un grupo de actividades tendremos en cuenta:

- Alternar actividades colectivas con individuales o de grupos.
- Compaginar actividades que exigen del niño de una actitud de escucha y atención (Explicación de las actividades) con otras que se basen en la manipulación y el movimiento.
- Intercalar los periodos de actividad libre, con los de actividad dirigida.
- Respetar los intereses del alumnado en cuanto a las actividades y su organización.

Siguiendo las anteriores consideraciones, podremos realizar las siguientes **actividades y agrupamientos**:

- Actividades de gran grupo.
- Actividades de grupos/parejas.
- Actividades individuales.

Con esta metodología que planteamos aportaremos un ambiente rico en interacciones y situaciones que propicien la comunicación, para que los niños puedan aprender técnicas y estrategias que tengan en cuenta su desarrollo e intereses cognitivos y sobre todo afectivos y sociales.





### **MATERIALES NECESARIOS:**

- Libros de texto
- Cuadernos
- Material escolar
- Pintura acrílica
- Cinta de carroceros
- Cartones
- Plantillas
- Pinceles
- Rodillos
- Brochas
- Guantes

- Indumentaria adecuada

**ASPECTOS A CONSIDERAR:**

- Inclemencias del tiempo
- Disponibilidad horaria del tutor
- Ocupación del patio por los especialistas de E.F. y recreos.
- Tiempo de secado