

### 3. Dame juego

Eva Miró Martí<sup>11</sup> y Gemma Torrejón<sup>12</sup>

#### RESUMEN

El proyecto *Dame juego* es una herramienta de formación y aprendizaje en un entorno de participación y ejercitación de habilidades con una fuerte implicación del trabajo de las competencias básicas. Durante el curso 2011-2012 participaron activamente en el proyecto 8 chicos y 4 chicas de 3º de secundaria. Son alumnos con diferentes necesidades lingüísticas, académicas, sociales y emocionales que han sido escogidos por el equipo docente, tutores y psicopedagogos para formar parte del proyecto.

#### 1. INTRODUCCIÓN

La descripción del proyecto se realiza teniendo en cuenta los requisitos básicos que la implementación de los proyectos de aprendizaje servicio requieren.

El aprendizaje se concreta en la parte de formación que reciben nuestros alumnos para poder ofrecer el servicio con calidad. Durante el primer trimestre, 4 horas a la semana, se forman con los contenidos del CIATE (Curso de Iniciación a Técnico Deportivo), concretamente de juegos y deportes.

El servicio se lleva a cabo una vez nuestros alumnos han sido formados, se implican y cooperan en el entorno cercano, elaborando un plan de dinamización de las horas de recreo de la escuela de primaria que tenemos al lado, durante dos trimestres y dos veces por semana. Participan también, en el entorno más global, participando en el programa de Escuelas por la Educación Comprometida, elaborando un libro de recopilación de juegos y recursos lúdicos que se pone a disposición de *Educación sin Fronteras*<sup>13</sup> para compartir con una escuela de la República Dominicana. El servicio que ofrecen da sentido al aprendizaje, puesto que tienen la oportunidad de transferir a la realidad en forma de acción aquello que han aprendido.

---

11. Eva Miró es psicopedagoga y coordinadora pedagógica del centro. Correo electrónico: emiro4@xtec.cat

12. Gemma Torrejón es profesora de Educación Física, coordinadora de la asociación deportiva del centro, impulsora (junto con otros profesores) del proyecto en sus inicios. Correo electrónico: gemma.tc@gmail.com.

13. Educación Sin Fronteras (ESF) es una Organización No Gubernamental de Desarrollo (ONGD) constituida como asociación independiente, laica y sin ánimo de lucro que promueve, desde 1988, el derecho universal a una educación transformadora. Más información: <http://www.educacionsinfronteras.org> (consultada: 11.11.2013)

En el siguiente cuadro podemos visualizar los contenidos de cada bloque en cada trimestre.

	1r trimestre	2º trimestre	3R trimestre
<b>CIATE</b>	<p><b>Valores en juego</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cooperación</li> <li>- Trabajo en equipo</li> <li>- Iniciativa y responsabilidad</li> </ul> <p><b>Aprendizajes teóricos</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Salud y actividad físico-deportiva</li> <li>- Evolución psicológica del joven deportista.</li> <li>- Recursos metodológicos en la enseñanza de la actividad física</li> <li>- Salud (primeros auxilios, lesiones, ...)</li> </ul> <p><b>Prácticas reflexivas (dinámicas de grupo)</b></p>	<p><b>Dinamización de los patios de la escuela de primaria.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Animación</li> <li>- Motivación</li> <li>- Coordinación</li> <li>- Gestión de los conflictos</li> <li>- Cuidado del material</li> <li>- Gestión del tiempo</li> <li>- Gestión del espacio</li> <li>- Estrategias metodológicas</li> <li>- Iniciativa</li> <li>- Toma de decisiones</li> </ul> <p><b>Puesta en práctica de los aprendizajes</b></p>	<p><b>Dinamización de los patios de la escuela de primaria.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Animación</li> <li>- Motivación</li> <li>- Coordinación</li> <li>- Gestión de conflictos</li> <li>- Cuidado del material</li> <li>- Gestión del tiempo</li> <li>- Gestión del espacio</li> <li>- Estrategias metodológicas</li> <li>- Iniciativa</li> <li>- Toma de decisiones</li> </ul> <p><b>Conocer otras realidades sociales y culturales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Cooperar con el programa de escuelas comprometidas por la educación (República Dominicana)</li> </ul> <p><b>Trabajo de reflexión para exportar aquello que han aprendido.</b></p>
<b>Hagamos un libro</b>	<p><b>El juego tradicional</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Qué es</li> <li>- Cómo podemos hacerlo renacer</li> <li>- Cómo los podemos clasificar</li> <li>- Recogida de diferentes tipos bajo la primera clasificación: juegos con y sin material.</li> </ul>	<p>Recogida de juegos tradicionales según clasificación establecida</p> <p><b>Valoración de los juegos después de la puesta en práctica</b></p>	<p><b>Edición y maquetación del libro de compilación de juegos</b></p>

**Tabla 2.** Bloques de contenido de los proyectos por trimestre