



Jocs d'ahir, valors d'avui

Escola Doctor Alberich i Casas - Reus

e3005753@xtec.cat

Primària 3r Cicle

Salut i Benestar

Drets humans i equitat

Tecnologies Maker

Tall làser

Impressió 3D

Eines manuals

Audiovisual

Programació

Durada

entre 10 i 25 hores

Propòsit del projecte

Que l'alumnat prengui consciència de com les normes, els materials i les dinàmiques de joc poden afavorir o limitar la inclusió, l'equitat i la participació de totes les persones. A partir de la recuperació del patrimoni lúdic tradicional i d'una mirada de Justícia Global, l'alumnat analitza críticament les pràctiques de lleure, co-construeix alternatives mais sostenibles i inclusives i contribueix a resoldre un repte real del centre: garantir que tota la canalla pugui gaudir del joc en igualtat d'oportunitats, desenvolupant l'empatia, la cooperació i el compromís amb la transformació de l'ent

Pregunta essencial, repte o servei

Com poden els jocs tradicionals ajudar-nos a jugar d'una manera més justa, saludable, inclusiva i conscient avui en dia a l'escola?

Descripció del projecte

Es tracta d'un projecte de l'àrea d'educació física emmarcat dins el fil conductor anual del centre sobre memòria històrica. L'alumnat de 4t, 5è i 6è va investigar els jocs tradicionals a través de les seves famílies i la pràctica activa. Vam analitzar com es jugava abans i vam passar els jocs per un filtre crític: eren igualitaris? Incloïen tots els nens i nenes? A partir d'aquí, vam dissenyar i crear prototips de jocs de taula o físics adaptats de manera inclusiva per a persones amb discapacitats visuals, auditives o motrius, utilitzant materials sostenibles.

Creació d'obres o productes

L'alumnat va dissenyar els jocs partint de la memòria familiar i tres criteris: inclusió (4t visual, 5è auditiva, 6è motriu), coeducació i sostenibilitat. Van decidir el joc a recuperar, les noves normes i els rols de l'equip, triant fusta, cartró i materials reutilitzats amb textures (cordes o relleus) per facilitar el tacte. Van començar amb esbossos a mà del disseny, després van fer servir l'ordinador per a la maquetació digital de les instruccions i targetes i finalment, la fabricació va ser artesanal, usant eines manuals de tall i perforació per donar forma a fitxes i taulers.

Reflexió de les persones implicades

"Canviar les normes perquè tothom pugui jugar ha estat el millor. Hem après a posar-nos a la pell de l'altre i a cooperar en lloc de competir." Alumnat. "Explicar com jugàvem de petits i veure que ara ho fan de manera més inclusiva ens fa sentir molt connectats a l'escola." Famílies. "Dissenyar els jocs des de la Justícia Global ha capgirat el pati. Com a proposta de futur, volem recollir el feedback de la comunitat per avaluar l'impacte real de la jornada en la convivència del centre." Professorat.