

Experiencia de juego : RECREO

EDUCATIVO

CEIP INFANTE DON FELIPE

DAIMIEL (CIUDAD REAL)

INTRODUCCIÓN

Este proyecto nace de la observación diaria del comportamiento de los alumnos en el tiempo de recreo, donde se aprecia que estos cada vez saben menos ocupar su tiempo libre de una forma lúdica y sana. A veces demostrando conductas negativas. Vemos como la mayoría de los alumnos juegan al fútbol con envases (y eso que hay turno de utilización de la pista de fútbol sala), otros pasean, juegan a la cuerda, charlan, algunos enredan lo que pueden, los hay que no se relacionan y por último está el grupo, minoritario por suerte, que no sabe divertirse si no es a base de juegos agresivos, que deben ver en los dibujos animados, películas,... y que a pesar de salir lastimados día si, día también, continúan con este tipo de juegos.

Por ello, en particular a éste último grupo y en general a todos los alumnos, proponemos una serie de juegos populares y tradicionales, a través de los cuales además del componente lúdico, mejoran sus relaciones sociales a la par que desarrollan el plano cognitivo, pues el ingenio, las canciones, retahílas,... hacen de estos juegos un medio educativo extraordinario.

A. ÁREA DEL CURRÍCULO Y UNIDAD O UNIDADES DIDÁCTICAS EN LAS QUE SE DESARROLLA ESTA EXPERIENCIA:

En este sentido se relaciona con los **siguientes objetivos de la etapa de primaria:**

- Establecer relaciones equilibradas, solidarias y constructivas con las personas en situaciones sociales conocidas.
- Apreciar la importancia de los valores básicos que rigen la vida y la convivencia humana y actuar de acuerdo con ellos.

También se relaciona con los siguientes **objetivos del área de Educación física:**

- Participar en juegos y otras actividades estableciendo relaciones constructivas y equilibradas con los demás.

-Valorar diferentes comportamientos que se presentan en la práctica de la actividad física.

Dentro del área de educación física la ubicamos dentro de la **unidad didáctica “jugamos como los mayores”**; unidad que la situamos al principio del segundo trimestre para así poder iniciar la experiencia alrededor del mes de febrero, cuando los alumnos de 6º de primaria (que serán los encargados del funcionamiento) tengan un conocimiento de los juegos que se van a desarrollar.

También existe una lógica relación con los contenidos del área de educación física:

El juego.

Conocimiento y desarrollo corporal.

Salud corporal.

Y una relación con otras áreas, pero sobre todo, con ciencias sociales, en clara relación al conocimiento de nuestra culturas y sus diferentes manifestaciones a lo largo de los tiempos. Cultura y costumbres populares.

B. CURSO Y NÚMERO DE ALUMNOS PARTICIPANTES:

En el desarrollo de esta experiencia, existen dos papeles claramente diferenciados en cuanto a su desarrollo por parte de los alumnos.

Por un lado, el desarrollo de la unidad didáctica, anteriormente citada, “jugamos como los mayores” por parte de los alumnos de sexto de primaria, que nos servirá como base para el desarrollo de la experiencia.

Por otro el resto de alumnos del colegio, desde primero hasta sexto, que durante el tiempo de recreo rotarán libremente por los juego planteados; para lo cual durante las unidades didácticas anteriores, en el área de Educación física, se le habrá hecho una motivación y explicación anterior al desarrollo de la experiencia.

C. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS TRABAJADAS

OBJETIVOS DE LA EXPERIENCIA:

- Dinamizar los recreos.
- Recuperar los juegos tradicionales.
- Vivenciar los recreos de una forma más participativa y lúdica.
- Fomentar situaciones de juego, evitando conductas agresivas.
- Mejorar las relaciones entre alumnos.
- Aprovechar el recreo como momento educativo.
- Reflexionar sobre la situación que se vive normalmente en un recreo y todas sus posibilidades.

COMPETENCIAS RELACIONADAS CON LOS OBJETIVOS:

Competencia de aprender a aprender. En esta experiencia son los propios alumnos los que enseñan y supervisan el juego en sus compañeros.

Competencia social y cívica. Son los propios alumnos los que tendrán que supervisar y resolver conflictos.

Competencia conciencia y expresiones culturales. Los juegos populares y tradicionales como parte de nuestra cultura y representación cultural de nuestra sociedad.

Desarrollados en los siguientes contenidos:

- El recreo.
- Naturaleza y características del juego.
- El juego motor como elemento educativo.
- Juegos populares
- Materiales de juego
- Grandes juegos
- Utilización de las reglas en juegos de cooperación, de oposición, de oposición-cooperación y de juegos paradójicos.
- Juegos de ingenio y/o interior.
- Utilización de las reglas para la organización de situaciones colectivas de juego.
- Utilización de las reglas básicas de juego (cooperación, oposición, cooperación-oposición).

- Aplicación de habilidades básicas en situaciones de juego.
- Práctica de actividades deportivas alternativas, flexibilizando las reglas de juego.
- Recopilación de informaciones sobre juegos tradicionales y populares.
- Práctica de juegos tradicionales y populares.
- Participación en diferentes tipos de juegos considerando su valor funcional y recreativo.
- Valorar el aspecto socializador de los juegos a realizar.
- Utilizar los juegos y las actividades recreativas como una forma de ocupar el tiempo libre.
- Actitud de respeto hacia las reglas de juego y los participantes.
- Asumir una actitud de autonomía para poder jugar sin necesidad constante de un árbitro.

D. RECURSOS MATERIALES UTILIZADOS:

Los recursos materiales están especificados en cada juego desarrollado en el punto de descripción de la experiencia. Cada juego desarrollado dispondrán de su propio material. También habrá un material de funcionamiento de la experiencia que consistirá en: carteles de los distintos juegos, y petos para los alumnos de sexto que servirán para identificarlos entre el alumnado.

E. DESARROLLO TEMPORAL:

Esta experiencia se desarrolla en el segundo y tercer trimestre. Durante las tres primeras semanas de enero los alumnos de sexto de primaria realizarán la unidad didáctica “jugamos como los mayores” con el fin de que todos conocieran las reglas y el funcionamiento de los juegos a desarrollar posteriormente con el resto de alumnado. Para a partir del mes de febrero desarrollar la experiencia en los recreos; supervisados por ellos mismo

Actuaciones. Fases

1. Recopilación de los juegos tradicionales a cargo de los alumnos de 6º curso.

2. Tratamiento de los juegos adecuados en la unidad “jugamos como los mayores” para su uso en el patio de recreo.
3. Organización y reparto de espacios para el desarrollo de la experiencia.
4. [Puesta en marcha](#) del mismo (alumnos de 6º curso).

Responsables

- Claustro de profesores.

- En el turno de recreo, observación y cuidado del desarrollo de los juegos.
- “...La voluntad”, fomento y disfrute con las actividades (¡recordando viejos tiempos!).

- Alumnos de 6º.

- Encargados de organizar y dirigir cada juego (por parejas); colocación del cartel con el nombre del juego, material necesario, explicación y dinamización de los juegos.

- Asociación de Padres y Madres de Alumnos.

- Colaboración en la experiencia.

- Equipo de Educación Física.

- Encargados de las distintas fases del proyecto y de la coordinación del mismo.
- Maestros en prácticas: coordinación y dinamización del proyecto.

F.VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA RESULTADOS Y CONCLUSIONES.

Esta experiencia se lleva realizando en el colegio varios años y siempre ha tenido muy buena acogida por parte de los alumnos y profesores ya que el papel fundamental es dinamizar el recreo y evitar así los conflictos del mismo; objetivo que se cumple con la puesta en marcha de la experiencia año tras año.

Es una experiencia muy dinamizadora y amena que tiene un ámbito de trabajo muy amplio y social, que permite que los alumnos de sexto asuman responsabilidades a nivel de organización que le servirán en su crecimiento.

La valoración de la experiencia es muy positiva ya que permite introducir a los niños de manera global en los juegos como elemento socializador y de convivencia entre iguales.

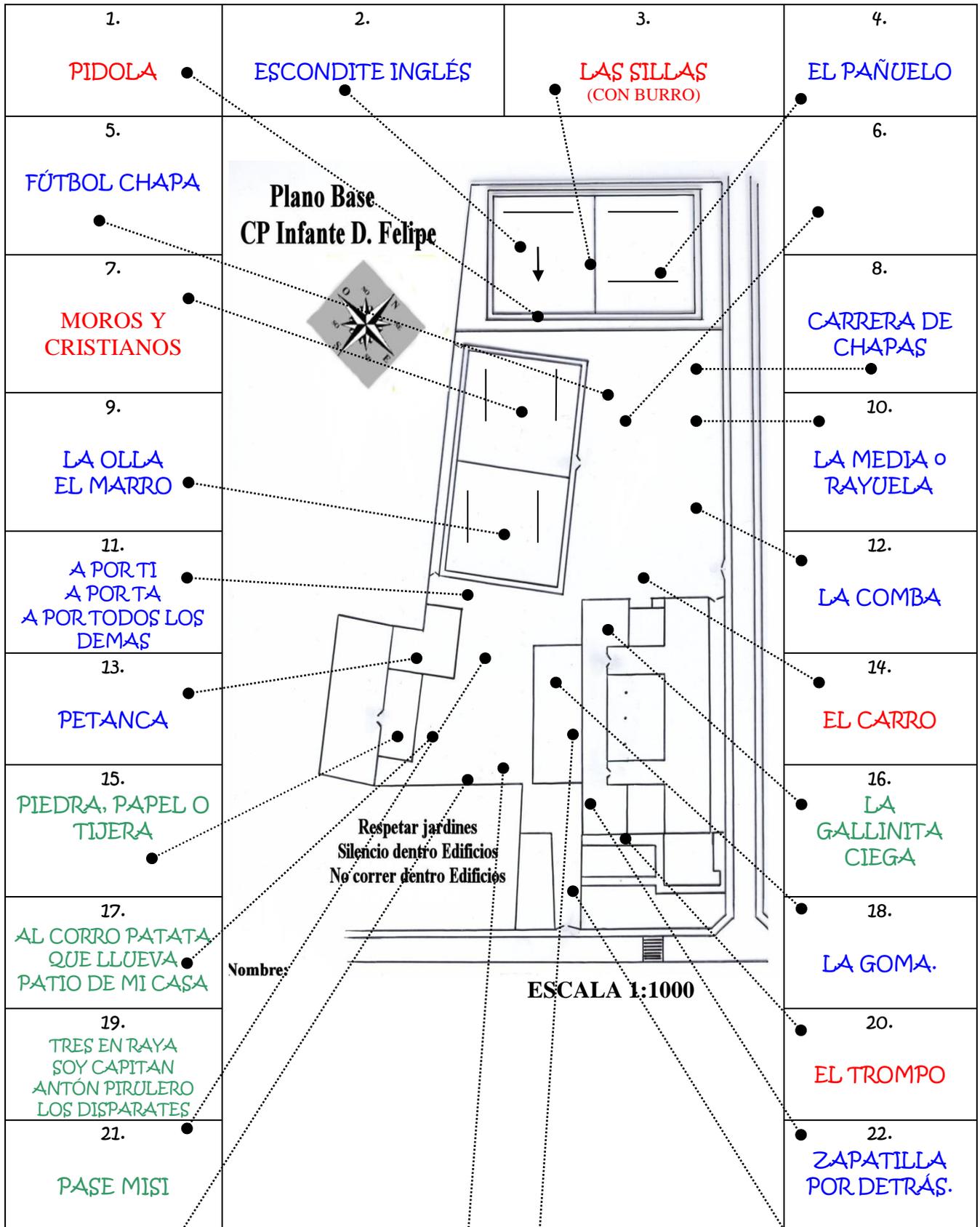
G. DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA:

Durante del desarrollo de la unidad didáctica “jugamos como los mayores”, en el curso de sexto de primaria, se reparten papeles y responsabilidades en la organización de la experiencia así como turnos en parejas para la supervisión en el recreo de los diferentes juegos populares y tradicionales en la ejecución de la misma.

Una vez distribuido el turno y desarrollada la unidad didáctica, a fin de que los alumnos conozcan el funcionamiento de todos los juegos, se elabora y difunde por el centro un plano de la localización de cada juego; con previa explicación por parte de los profesores a todos los alumnos del centro.(anexo1)

Se difundirá el inicio de la actividad para que los alumnos sepan que a partir de ese día podrán rotar libremente para jugar, bajo supervisión de los alumnos responsables de cada juego.

Se adjunta fichas de juegos a modo de ejemplo.(anexo2)



Nombre:

| | | | |
|-------------------|--|---|--------------------------------------|
| 23. GUA | 24. ABUELITA, ABUELITA ¿TE GUSTAN LAS ...? | 25. TELEFONO ESCACHARRADO | 26. PALOS POLO PINCHOS |
|-------------------|--|---|--------------------------------------|

| | |
|---|---|
| JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES | |
| NOMBRE DEL JUEGO: | |
| FÚTBOL CHAPA | |
| OBJETIVO DEL JUEGO: | MATERIAL: |
| Igual que en el fútbol, marcar goles con ayuda de unas chapas. | Chapas que se pueden personalizar. Un garbazo como pelota. Un campo dibujado en el suelo. |
| EDAD: | |
| De 8 a 12 años | |
| ¿CÓMO SE JUEGA? | |
| Dando toques alternos con la chapa debemos llevar al garbazo hasta la portería contraria. Cuando se seca del centro o de banda se tienen dos toques. Tocar con la chapa a otra contraria, tocarlas con la mano o trasladarlas se considera falta. | |
| REGLAS: | DIBUJO DEL JUEGO |
| -Golpear el "balón con la chapa más cercana" |  |
| -No chocar la chapa con la del compañero o moverla con la mano. | |

VARIANTES:

- Para la preparación del juego se pueden elegir las chapas y personalizarlas con colores, dibujos, escudos, nombre de jugadores, números ...de nuestro equipo favorito.

JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES**NOMBRE DEL JUEGO:****MOROS Y CRISTIANOS****OBJETIVO DEL JUEGO:**

Capturar jugadores del equipo contrario

MATERIAL:

Ninguno.

EDAD:

De 6 a 12 años

¿CÓMO SE JUEGA?

Los equipos se sitúan detrás de dos rayas enfrentadas que actúan como "casa". Un jugador se dirige al equipo contrario eligiendo a un rival golpeándole en la mano y vuelve a toda prisa a su equipo ya que el rival intentará alcanzarlo para retenerlo como prisionero o canjearlo por un compañero.

REGLAS:

-Los equipos actúan alternativamente.

-El juego termina cuando un equipo se queda sin jugadores.

DIBUJO DEL JUEGO

VARIANTES:

- Cuando un jugador se acerca al equipo contrario puede jugar a despistar, intentando engañar sobre el rival que va a escoger dándole la palmada.

JUEGOS TRADICIONALES Y POPULARES**NOMBRE DEL JUEGO:** CARRERA DE CHAPAS**OBJETIVO DEL JUEGO:**

A lo largo de un trazado trasladamos una chapa con pequeños golpes hasta alcanzar la meta.

MATERIAL:

Chapas de diferentes marcas o colores

EDAD:

De 6 a 10 años

¿CÓMO SE JUEGA?

Sobre un circuito que incluya rectas y curvas, alternando en el turno, entre 3 o 5 jugadores intentan llevar la chapa hasta la meta.

REGLAS:

-Se emplea un solo golpe en cada turno.

-Si golpeamos la chapa del contrario y lo sacamos, éste recuperará su posición.

-Si al golpear nos salimos por el exterior, el próximo turno comenzaremos en la línea de meta

DIBUJO DEL JUEGO**VARIANTES:**

-Si al golpear nos salimos del trazado comenzamos el próximo turno desde el lugar donde lanzábamos

-Puedo desplazar la chapa del compañero; si lo saco fuera del circuito este deberá comenzar de nuevo

-El trazado puede incluir varios itinerarios diferentes para alcanzar la meta.