



Juega con Urbanita

C.E.I.P Sebastián Urbano Vázquez.
C.E.I.P Sebastián Urbano Vázquez.

2. RESUMEN.

El presente estudio titulado “Juega con **Urbanita**” aborda el modo mediante el cual los maestros generan propuestas de juegos cooperativos para la **mejora** del **clima** entre el alumnado de Primaria durante los **recreos**. El trabajo se ha llevado a cabo durante el curso académico 2014/2015 con la **colaboración** y **participación** de todo el **alumnado** y el **profesorado** del centro.

Palabras claves: Urbanita, mejora, clima, recreos, colaboración, participación, alumnado y profesorado.

3. JUSTIFICACIÓN Y OBJETIVOS.

A. CONTEXTO.

El proyecto “Juega con Urbanita” es desarrollado por y para el centro escolar denominado Sebastián Urbano Vázquez anclado en la localidad de Isla Cristina (Huelva).

Con el fin de **contextualizar** el proyecto se describen a continuación las características de la comunidad educativa.

- **Claustro:** La plantilla la componen 27 maestros, de los cuales sólo el 15 son definitivos, teniendo en cuenta que en todos los concursos de traslados el 50% de los definitivos intentan el desplazamiento a destinos más favorables a su procedencia. Existiendo así una plantilla estable de 8 docentes.
- **Alumnado:** el centro cuenta con un total de 409 alumnos distribuidos en las etapas de educación infantil y primaria, existiendo un Aula Específica. La distribución por etapas queda de la siguiente manera:
 - Educación infantil: 4 unidades: 91 alumnos/as.
 - Educación primaria: 15 unidades. 318 alumnos, correspondiendo tres al Aula Específica.
- **Familias:** la visión general del centro se encuentra con un sector de familias bastante dispar, encontrándose así grandes diferencias, según el lugar de donde proceda el alumnado. Existen dos zonas marcadas de afluencia del alumnado al centro: por un lado las “familias históricas” provenientes de una zona de marcada privación de recursos en todos los ámbitos, y entre las que existe en un buen porcentaje, desvinculación con el mundo académico; por otro lado, “las familias nuevas”, que proceden de una zona de expansión local y paradójicamente, en un buen porcentaje, con una alta vinculación con la realidad escolar.

Atendiendo al contexto, se establece la necesidad de incorporar en el mismo la **formación en la cultura de la paz**, cuyo objetivo general es pretender la resolución de conflictos de un modo no violento. La formación en la cultura de la paz es entendida como un

componente curricular, el cual debe ser abordado dentro de un proceso continuo, sistemático y permanente.

La mayor intencionalidad es desarrollar la paz interna, social y ambiental de los alumnos, garantizando su formación integral y una convivencia armónica con sus semejantes. Se trata entonces de educar en valores y fomentar la figura del mediador durante los recreo y que puedan ser extendidos a las aulas.

B. ÁMBITOS DE PARTICIPACIÓN.

En principio, el proyecto fue diseñado con el fin de mejorar los siguientes ámbitos:

- ❖ Mejora de la gestión y la organización.
- ❖ Prevención de situaciones de riesgo para la convivencia.
- ❖ Participación del Alumnado y Profesorado en la Prevención y Resolución de Conflictos.
- ❖ Creación de la figura del Mediador.

C. TRASPOSICIÓN DIDÁCTICA.

No cabe duda que este proyecto está creado mediante la colaboración de todo el claustro, pero especialmente con el maestro de Educación Física y la coordinadora del proyecto.

El **área curricular** en la que se basa dicho proyecto es Educación Física, ya que el mismo consta del uso de juegos como técnica de reducción de conflictos durante los recreos.

No obstante, las demás áreas no son apartadas, sino que además se integran desde una perspectiva constructiva y creativa en el que los alumnos desarrollan conocimientos, destrezas y habilidades relacionadas con el área de lengua y literatura, matemáticas entre otras.

Como se puede ver, educar para la paz supone un aprendizaje colectivo, en donde cada individuo dispone del dialogo, a la cooperación, a la disciplina, al autocontrol y a la tolerancia. De ahí que los alumnos adquieran un papel importante y toman un rol activo dentro de la comunidad educativa, ya que ellos van a formar la **figura del mediador** dentro del desarrollo de los juegos en los patios activos.



Cabe destacar que durante el desarrollo del proyecto, los alumnos adquieren **habilidades sociales** como:

- Interactuar y cooperar con los compañeros.
- Compartir, turnarse y conversar.
- Desarrollar habilidades para la organización social.
- Fijar metas conjuntas y debatir la forma de alcanzarlas.

Y **habilidades emocionales** como la **autoestima y la confianza en sí mismo**. Esto se debe a que a través de su rol activo, los alumnos adquieren responsabilidad y se van dando cuenta de que son capaces de hacer algo importante por ellos mismos gratificándoles personalmente y mejorando consecuentemente su autoestima y confianza en sí mismo para hacer aquello que se proponga, tanto dentro como fuera del ámbito escolar.

Además de las citadas habilidades, los alumnos **desarrollan diferentes competencias claves** como parte esencial del proceso de aprendizaje del alumnado.

El hecho de que los alumnos adquieran estas competencias claves, descritas a continuación, cobran una cierta importancia dentro de este proyecto, ya que hoy en día es importante que los alumnos sepan aplicar sus conocimientos y destrezas para resolver problemas del día a día, como se pueden presentar durante los recreos.

Así pues es conveniente dar una explicación de competencia clave según nuestro marco legislativo como es: **Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.**

DeSeCo (2003) define competencia como «la capacidad de responder a demandas complejas y llevar a cabo tareas diversas de forma adecuada». La competencia «supone una combinación de habilidades prácticas, conocimientos, motivación, valores éticos, actitudes, emociones, y otros componentes sociales y de comportamiento que se movilizan conjuntamente para lograr una acción eficaz». Se contemplan, pues, como conocimiento en la práctica, es decir, un conocimiento adquirido a través de la participación activa en prácticas sociales y, como tales, se pueden desarrollar tanto en el contexto educativo formal, a través del currículo, como en los contextos educativos no formales e informales.

Las **competencias claves** que se ven involucradas en este proyecto son:

- 🚩 **Comunicación lingüística:** *“La competencia en comunicación lingüística es el resultado de la acción comunicativa dentro de prácticas sociales determinadas, en las cuales el individuo actúa con otros interlocutores y a través de textos en múltiples modalidades, formatos y soportes. Estas situaciones y prácticas pueden implicar el uso de una o varias lenguas, en diversos ámbitos y de manera individual o colectiva”*

En este sentido, los alumnos aprenden a usar su repertorio lingüístico con el fin de explicar los juegos a sus compañeros. También saben articular órdenes y expresarse de forma adecuada a la situación usando diferentes reglas de interacción.

- ✚ **Aprender a aprender:** *“La competencia de aprender a aprender es fundamental para el aprendizaje permanente que se produce a lo largo de la vida y que tiene lugar en distintos contextos formales, no formales e informales. Esta competencia se caracteriza por la habilidad para iniciar, organizar y persistir en el aprendizaje.”*

A través de esta competencia los alumnos aprenden a aplicar sus experiencias en la vida real y cotidiana. Además, está totalmente ligada a las habilidades emocionales de la autoestima y autoconfianza.

- ✚ **Competencias sociales y cívicas:** *“Las competencias sociales y cívicas implican la habilidad y capacidad para utilizar los conocimientos y actitudes sobre la sociedad, entendida desde las diferentes perspectivas, en su concepción dinámica, cambiante y compleja, para interpretar fenómenos y problemas sociales en contextos cada vez más diversificados; para elaborar respuestas, tomar decisiones y resolver conflictos, así como para interactuar con otras personas y grupos conforme a normas basadas en el respeto mutuo y en convicciones democráticas. Además de incluir acciones a un nivel más cercano y mediato al individuo como parte de una implicación cívica y social”. “Asimismo, esta competencia incluye actitudes y valores como una forma de **colaboración**, la seguridad en uno mismo y la integridad y honestidad”*

Esta es una de las competencias más importantes dentro del desarrollo de los patios activos a través de los juegos cooperativos, ya que a través de ésta los alumnos usan el diálogo para interactuar con todos sus compañeros mostrando una correcta actitud y respeto hacia ellos. Además van adquiriendo habilidades y técnicas para la resolución de conflictos de manera pacífica.

- ✚ **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor:** *“La competencia sentido de iniciativa y espíritu emprendedor implica la capacidad de transformar las ideas en actos. Ello significa adquirir conciencia de la situación a intervenir o resolver, y saber elegir, planificar y gestionar los conocimientos, destrezas o habilidades y actitudes necesarios con criterio propio, con el fin de alcanzar el objetivo previsto”*

En esta competencia trabajan mediante el uso y la creación de diferentes técnicas y estrategias en los juegos para mejorar su funcionamiento y dinamización.

D. OBJETIVOS DEL PROYECTO:

a. GENERALES:

- i. Fomentar la figura del alumno ayudante como eje de la resolución pacífica de conflictos.
- ii. Ocupar el tiempo de ocio con actividades lúdicas y cooperativas que fomenten el desarrollo psicosocial del alumno.
- iii. Fomentar el locus de control de los alumnos.

b. ESPECÍFICOS:

- i. Recuperar el recreo como otro espacio educativo de paz.
- ii. Crear la figura de Mediadores-as de Convivencia.
- iii. Responsabilizar al alumnado de sexto en resolución de conflictos y aspectos organizativos.
- iv. Fomentar actividades en las que se favorezca el diálogo y el desarrollo de valores.
- v. Respetar las reglas y normas, asumiendo el papel “saber perder”.

4. ACCIONES:

Como punto de partida para la puesta en marcha de este proyecto, podemos tomar la siguiente cuestión: ***¿por qué surge este proyecto?***

La respuesta a la pregunta se plantea en los siguientes párrafos donde enfocamos la metodología de las buenas prácticas y cómo se pusieron en marcha.

a) METODOLOGÍA:

El desarrollo de las buenas prácticas pueden ser organizadas en dos fases:

Fase I:

1º Paso: **diagnóstico del patio del recreo y del ambiente de aula.**

- ¿Dónde se producen más conflictos?
- ¿Cuáles son los espacios que necesitamos?
- ¿Con qué material contamos?

2º Paso: **Ordenación de propuestas.**

- Distribución de zonas de juego en el patio.
- Selección y formación del alumnado-Mediador y responsable del material.
- Presentación del proyecto al profesorado e implicación.

Fase II:

- Plan de acción: puesta en marcha.
- Seguimiento y evaluación.
- Valoración del índice de participación y satisfacción.
- Revisiones y adaptaciones periódicas en base a las peticiones del alumnado, a lo largo del curso escolar.
- Repercusión sobre la comunidad educativa.

- Propuestas de mejora.

b) TRABAJO REALIZADO POR EL PROFESORADO Y EL ALUMNADO:

Para que las buenas prácticas se lleven a cabo de manera eficaz, se crea la **figura del mediador**, ya que los alumnos adquieren uno de los papeles más importantes dentro de este proyecto.

Pero, ¿cómo se crea la figura del éstos son formados para la organización de los juegos. Para ello se mantienen encuentros con los alumnos mediadores con el fin de:

- Responsabilizar en el orden y mantenimiento del material, en la entrada y salida del almacén deportivo.
- Organización de grupos semanales.
- Distribución del alumnado por juegos.
- Desarrollar habilidades sociales básicas para la escucha activa y la resolución de conflictos leves

Durante estos encuentros, se hace especial incidencia en las siguientes claves para la eficaz figura del mediador: utilizar un lenguaje positivo, escuchar con calma y promover la resolución pacífica de conflictos.

En los primeros días de patios activos, como es llamada las buenas prácticas por el alumnado, los alumnos de 6º curso explican a los más pequeños las normas de funcionamiento de los juegos y el correcto uso del material

Para el desarrollo de los juegos de una manera equilibrada, cada semana se intercala los grupos de 6º para asegurar la implicación de los mismos. Dicha organización ha sido planeada por la Jefa de Estudios y la coordinadora del proyecto, con la ayuda de los tutores de los alumnos mediadores.

Con el fin de alcanzar el buen desarrollo de los patios activos, la coordinadora se pasa cada lunes por las clases para repartir los cuadrantes de la semana, además de esclarecer dudas, resolver conflictos o problemas de organización y para sobretodo, motivarlos para que sigan colaborando y ayudando en los juegos. El hecho de animarlos y motivarlos en su participación cobra un papel importante ya que de acuerdo a nuestro contexto, los alumnos necesitan un constante ánimo y refuerzo positivo para encabezar los patios activos.

Además, los tutores son encargados de recordar cómo se debe ayudar, cómo se deben organizar los juegos y resolver diferentes aspectos desde la **acción tutorial**.

A pesar de que el mayor peso de los juegos cae sobre los alumnos mediadores, el profesorado debe estar vigilando las zonas donde se desarrollan los juegos, llegando a intervenir en el desarrollo de los mismos, si fuese necesario para mediar cualquier situación surgida o insistir en el cuidado del material.

Como vemos a lo largo de este punto, tanto el alumnado de 6ºA y B que conforma un número total de 20 alumnos mediadores, como el profesorado del centro están involucrados y participan en mayor o menor grado en el desarrollo de las buenas prácticas.

c. JUEGOS DE LOS PATIOS:

Aprovechando el material del área curricular de Educación Física y otros muchos que se adquirieron para poner en marcha este proyecto, contamos con los siguientes juegos:

Zancos



Platos chinos



Raquetas

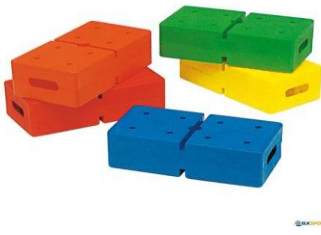


Scooters

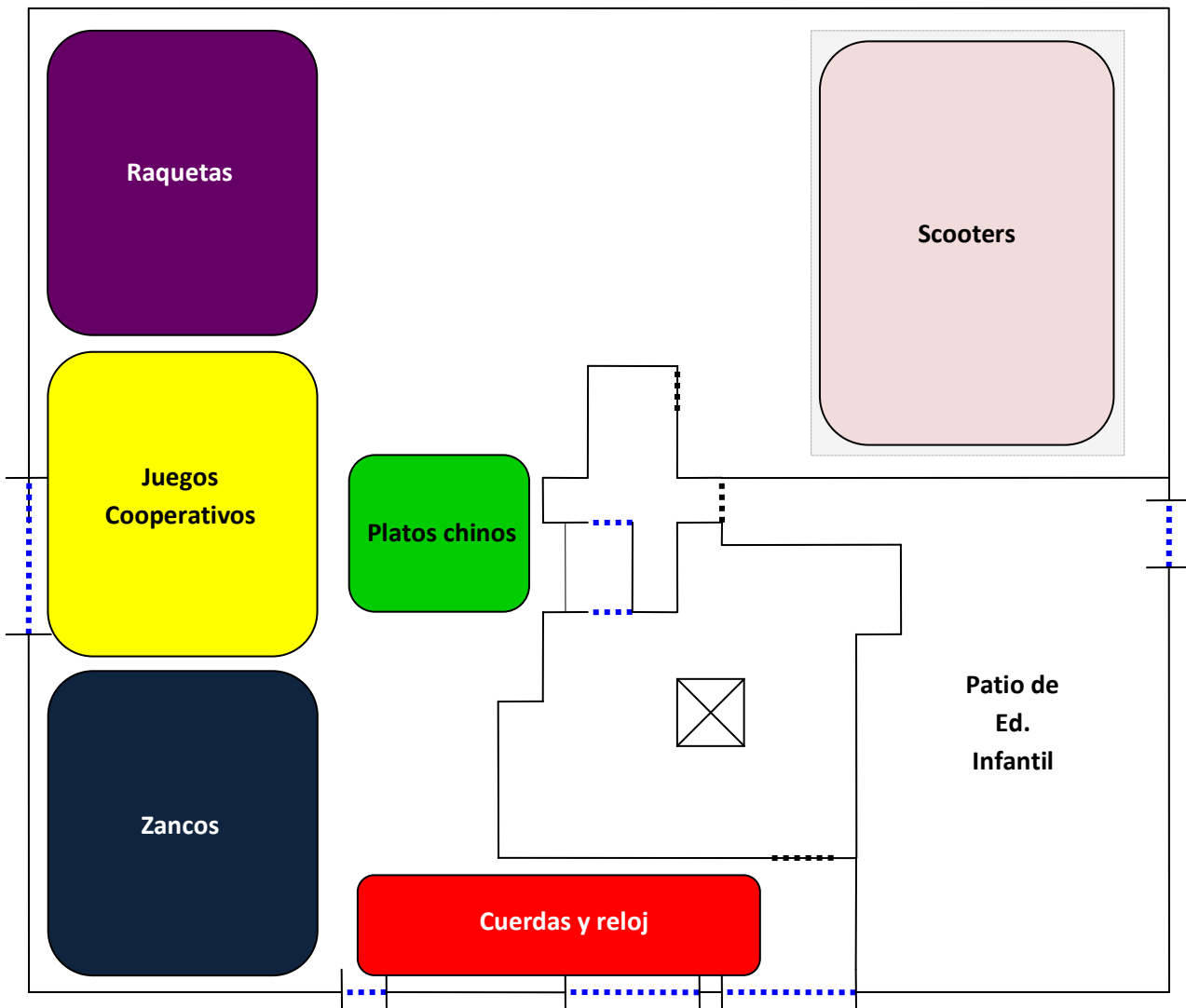


Cuerdas

Juegos cooperativos



Para que los juegos sean llevados a cabo de manera fluida y respetable, éstos se ubican en diferentes zonas del patio como se puede ver en el siguiente gráfico.



A medida que los juegos han sido menos motivadores, han sido sustituidos por otros tales como: canastas, cintas de equilibrio, cuerdas de equipo entre otros.

También ha formado parte del Patio Activo, el “**Carro de Biblioteca**”,_acercando a los Alumn@s diversas lecturas que han podido utilizar como ocio en su tiempo libre.

Igualmente, han estado presentes también, los “**Juegos de Moda**” entre el alumnado del centro como trompos, cubo de Rubik, serpientes para hacer figuras planas...

Además, como alternativa a esta variedad de juegos y para los días de lluvias se usan juegos de mesa, cartas, juegos de piezas, puzzles y plastilina.

5. RESULTADOS Y CONCLUSIONES:

RESULTADOS:

Al final del curso escolar se evaluaron todos los objetivos fijados al principio del proyecto con el objetivo de conocer si se habían cumplido las expectativas y si el proyecto había repercutido en el ámbito escolar.

Con respecto a la evaluación de la **figura del mediador**, se concluye que fue una muy buena iniciativa ya que:

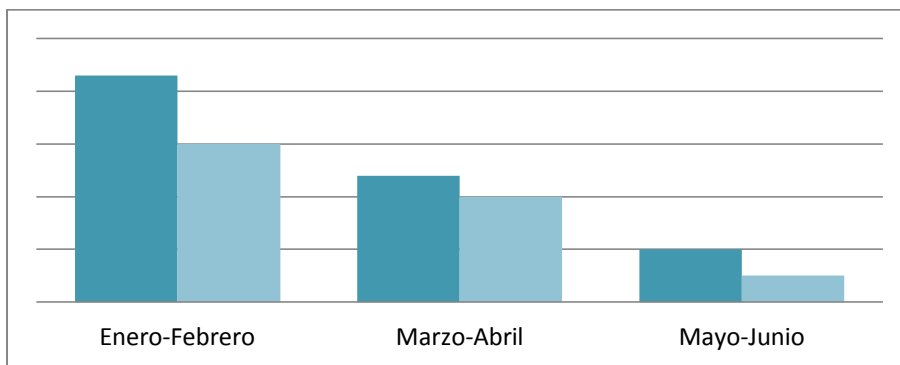
- Los alumnos muestran actitud de respeto a las actividades planificadas.
- Se observa el grado de esfuerzo de los alumnos/as, fijándonos especialmente en la tolerancia y perseverancia.
- Hay una gran implicación y participación activa del alumno/a en su proceso de aprendizaje.
- Desarrollan capacidad para tomar iniciativas relacionadas con las actividades que desarrollan el Proyecto.

Centrándonos en los **objetivos** propuestos:

OBJETIVO	RESULTADO
Fomentar la figura del alumno ayudante como eje de la resolución pacífica de conflictos.	No hay grandes conflictos desde el inicio de los “Juegos de Patio”.** Hay determinado sector de Alumnado de 6º, que está muy motivado en seguir colaborando.
Ocupar el tiempo de ocio con actividades lúdicas y cooperativas que fomenten el desarrollo psicosocial del alumno.	El alumnado responsable crea diferentes formas de jugar en un mismo juego. Buscan estrategias para motivar al alumnado participante en los juegos.
Fomentar el <i>locus de control</i> de los alumnos.	Poco a poco, el Alumnado va solucionando los conflictos entre iguales. Paso progresivo de la “excitación” a la calma y a la paciencia.

<p>Fomentar actividades en las que se favorezca el diálogo y el desarrollo de valores.</p>	<p>El Alumnado ha desarrollado Estrategias para mejorar el desarrollo de los Juegos: “sellar” para procurar que todos los participantes disfrutasen del Scooter; búsqueda de variantes ante los juegos establecidos: “partir el Juego en dos o más grupos”; inventar juegos propios.</p>
<p>Respetar las reglas y normas, asumiendo el papel “saber perder”.</p>	<p>Los Alumnos/as mayores-Responsables, han enseñado a los más pequeños a jugar y a manipular correctamente el material.</p>

** Se dispone el gráfico en el que se presenta cómo se van reduciendo el número de conflictos durante el recreo desde la puesta en marcha de los patios activos:



PROPUUESTAS DE MEJORA:

Con la participación del alumnado ayudante y las observaciones del profesorado se llegan a la conclusión de crear las siguientes propuestas de mejora de cara al curso próximo:

