



PROYECTO DE RECREOS

Prof.: Gabriela Iglesias López

POR CIUDADANOS ACTIVOS Y PARTICIPATIVOS CONVIVIENDO

"¡Hay que tener valor para estar sano! Siempre estamos dispuestos a pagar a alguien para recobrar nuestra salud. En vez de eso, debemos aprender a hacerlo por nosotros mismos". Dr. Herbert M. Shelton, activista de la medicina alternativa.

CONTEXTO Y FUNDAMENTACIÓN

El barrio en que se encuentra el centro se llama "IES Santa Ana", uno de los barrios originales del Municipio de Candelaria; habiéndose utilizado este nombre para bautizar la Institución Educativa que se sitúa en la zona centro-sur de la isla de Tenerife; junto a la escuela "Príncipe Felipe" de dicho barrio y escuela adscritos a la misma, siendo ésta una característica fundamental en el desarrollo y formas de trabajo institucionales.

Es un instituto público. La gente que habita este barrio es de nivel económico medio y medio – bajo. Los padres de los alumnos han completado en su mayoría la educación básica.

El centro posee los siguientes niveles de enseñanza: la ESO-Bachiller con orientación Científico Tecnológico y Letras-FPBásica-FPMedia en Informática.

El proyecto se pone en marcha para **todos los niveles que se quieran apuntar**, que cuenta con 625 alumnos en turno de mañana exclusivamente, pero que acoge escuelas deportivas por la tarde.

Los recreos de la escuela se realizan en hall-patio y nuestro proyecto generalmente en el patio (cancha polideportiva)- patio del edificio C-gimnasio ; cuyas dimensiones son 15 metros de ancho por 12 metros de largo (tiene marcadas 2 canchas de voleibol y 2 de baloncesto adaptadas a las dimensiones del mismo). Algunos días puntuales se utilizará el S.U.M. (salón de usos múltiples).

El recreo es el único espacio del centro donde se puede observar cómo actúa el alumnado de forma real. Es allí donde dispone de más libertad y donde se relaciona con sus iguales, aflorando su personalidad y sus gustos. Un lugar para saber aprovecharlo!!!!

Durante los últimos meses del ciclo lectivo 20015-2016, se realizó una experiencia en los recreos en la que se les brindaban algunos elementos para jugar libremente a los alumnos. Una buena cantidad de alumnos/as participaron en estos juegos propio-gestados.

A partir del ciclo lectivo 2016-2017 se formaliza la propuesta, dando origen a este proyecto.

Durante los juegos los alumnos/as se distraen de la realidad, se conocen, se prueban, se vinculan con los demás como son o como les gustaría ser. En el recreo tienen oportunidad de socializar libremente con gran parte de sus compañeros y reduciendo muy notoriamente el nivel de violencia vincular en el centro. El juego y el movimiento son un medio óptimo de auto-conocimiento, de los objetos y de los demás, por lo tanto, una de las formas más importantes que tienen para relacionarse.

Será nuestra función facilitarles los medios para que esa relación o comunicación se lleve a cabo con prevención y ayudándolos a crear y recrear actividades ludomotrices compartidas.

De esta manera, además de crear con nuestros alumnos la organización de sus recreos, podremos ayudarlos a descubrir pasatiempos sanos y sin dejar de valorar la suma de una importante cantidad de actividad física necesaria para el desarrollo de una vida saludable.

Está comprobado por varios estudios de reconocidas instituciones científicas internacionales (WHO, OPS,)que es necesario para jóvenes entre 8 y 20 años la suma de 300 minutos sermanales (% horas) para un armónico desarrollo biológico-funcional.

OBJETIVOS GENERALES DE LA PROPUESTA

- Disminuir los **incidentes-accidentes** ocurridos en los recreos favoreciendo las relaciones positivas.
- Estimular la **creación-responsabilidad y participación** en actividades escolares .
- Mejorar la convivencia y reducir los niveles de **violencia** en el centro.
- Acordar y respetar reglas, al otro, su espacio y el medio.

FORMA DE TRABAJO

La Junta de Delegados repartirán los juegos-deportes, sus reglas, sus planillas de inscripción, rotando la información con el correr de los recreos.

La organizadora del Proyecto será la receptora de las inscripciones, confeccionadora del organigrama de juegos y espacios y quedarán publicados en la cartelera (panel) dispuesto para ese fin en el hall del centro.

Cada juego-deporte tendrá una forma diferente de conformación de equipos, algunos se harán por preferencia, otros por aparición espontánea y otros por curso.

Así mismo se hará **talleres** en el gimnasio con actividades creativas, manipulativas, etc que tendrán la forma de organización pedagógica de MONITOREO, es decir, un alumno/a con experiencia y conocimiento en ese área propondrá actividades para el grupo de jóvenes que se apunten a ello.

En el patio cada grupo tendrá un capitán que será el responsable del mismo, el que se dirija a la organizadora para transmitir el /los problemas, sugerencias, ideas, etc.

Se elegirá en cada curso, por lo tanto, un Delegado-capitán deportivo que formará parte del Consejo Deportivo que decidirá los cambios, situaciones conflictivas, etc. Se pegarán carteles por ellos confeccionados en las aulas con la información de las actividades.

Para darle mas juego a la organización se, dividirá a cada curso en 3 grupos: verde- azul y amarillo, que

servirá para diferentes organizaciones en situaciones especiales (falta del equipo contrincante, determinados juegos de tipo cooperativos-colaborativos, etc.).

Distribuyéndose los Docentes en los lugares que dispuso la Dirección para guardias de recreos (a saber: 1 profesor/a en el patio-pasillo del fondo, 1 en el hall central-biblioteca, y alguno rotando por donde haga falta), intervendrán para aclarar alguna confusión-situación problema si fuera necesario asistiendo a la profesora organizadora de los recreos.

Con respecto a lo último mencionado, se considera de gran importancia el vínculo que se genera entre los jóvenes y los docentes durante los juegos, posibilidad única de relación en espacios desestructurados. El adulto necesita jugar con los jóvenes, sirve para consolidar el vínculo.

Los alumnos podrán optar por realizar alguna de las actividades propuestas o crear otra con los elementos provistos por la escuela o por ellos CON PREVIO ACUERDO con la organizadora. Si fuera un torneo por puntos o posiciones se definirá beneficiando los presentes. Los alumnos mayores experimentados podrán ayudar en los juegos de los menores con PREVIO ACUERDO con la organizadora.

Todos los materiales-elementos a utilizar en los juegos motores serán provistos por donaciones, compra por el centro, reciclado, etc. Por lo que se ha creado una red para este fin: pizarra, huerto escolar, etc

La administración del material, su distribución y posterior devolución estará a cargo de los alumnos MONITORES vinculados con la organizadora.

Este año se festeja el 25 aniversario del Instituto por lo que se tienen programadas 4 actividades especiales: Un concurso para la elección del logo institucional del proyecto; un torneo de Brilé y otro de Baloncesto callejero; y la realización de un evento institucional con entrega de menciones especiales, etc.

DISTRIBUCIÓN DE LOS ESPACIOS

Tiene una forma de distribución de espacios con su diseño, que no veo importante transmitir en este resumen ya que tiene 2 páginas de desarrollo, pero que queda a vuestra disposición para revisar de la PGA o requerir para su envío.

VALORES SOBRE LOS QUE SE SUSTENTA EL PROYECTO

1. Respeto al espacio de juego del otro.
2. La colaboración entre alumnos mayores y menores.
3. Reducción de la ansiedad de buscar un amigo, favoreciendo la Integración de los jóvenes
4. Favorecer la participación igualitaria de **las** jóvenes.
5. Ver jugar a un otro y reconocerse en las mismas situaciones
6. Incremento en la creatividad.
7. Creación de un momento placentero y pacífico para todos los habitantes de la escuela.
8. Participación en las actividades del centro.
9. Aprender a usar el material que se usa,
10. Reducción de conflictos y situaciones agresivas.
11. Inclusión de todas las necesidades educativas especiales!!!!
12. Sorprender a los jóvenes con la participación de profesores en las actividades.
13. Favorecer la convivencia escolar transformando los juegos competitivos en juegos cooperativos.

TIPOS DE JUEGOS

Se utilizarán muchos juegos tradicionales, como por ejemplo "Bola Canaria" (cuando esté el campo realizado) o , "la Pina" en la semana de la Cultura Canarias (mayo); se implementarán juegos de tipo colectivo-cooperativo, deportes de equipo, alternativos, etc. Y cualquier sugerencia de juego o modificación de los mismos que proceda con PREVIO ACUERDO con la organizadora del proyecto. Ejemplos: - BRILE,- STREET BASKETBALL -ARMANDO LA CAMA- ULTIMATE-SUAVI BALL-EL PENTÁGONO- "LA VELA - TALLERES QUE SE PROPONDRÁN: Ping-pong, malabares, baile coreográfico, algún artes marcial

BIBLIOGRAFÍA

Diseño Curricular para la Enseñanza Secundaria Obligatoria. LOMCE. MEC
GÓMEZ, R. "El Aprendizaje de las habilidades y esquemas motrices en el niño y el joven". Ed, Stadium (2003).
GUINGUIS, H. "Juegos para contar o Cuentos para jugar". Ed. Stadium (2005).
FREIRE, P. "La Educación como Práctica de la Libertad". Siglo Veintiuno Editores.
CALMELS, D. "Juego de Crianza". Editorial Biblos. (2004).
GIRALDES, M. "Gimnasia, el futuro anterior". Editorial Stadium. (2001).
SOUTO, M. "Hacia una Didáctica de lo Grupal". Miño y Dávila Editores. (1993).
Web: www.rieducacion.org