

**GUIÓN PARA LA MEMORIA FINAL DE PROYECTOS  
DE INNOVACIÓN E INVESTIGACIÓN**  
*A cumplimentar por el autor/a o coordinador/a*

TÍTULO	Un Recreo Divertido, Saludable y Social.		
	Es de investigación	Es de innovación	<b>X</b>
CPR	LORCA		
AUTOR/A O COORDINADOR/A	Antonio González Vilches		
Centro educativo del autor o coordinador Nombre y dirección completa Tfno, Fax y E-mail	CEIP San Juan de las Águilas. C./ Camino San Miguel, s/n Tlf: 968412301 Fax: 968447665		

## **UN RECREO DIVERTIDO, SALUDABLE Y SOCIAL**

### **1.- BREVE DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO REALIZADO**

Nos proponemos con este proyecto enseñar, guiar, ofrecer y orientar a nuestros alumnos con actividades y contenidos lúdicos propios del área de Edc. Física para diversificar el periodo de ocio del recreo. Para ello los organizados en espacios específicos y delimitados para cada una de las actividades planteadas en el propio patio del recreo y creados mediante el proyecto. Haremos que sean los propios alumnos quienes acaben gestionando, organizando y supervisando las propias actividades y los materiales a utilizar y conseguiremos potenciar en los alumnos valores educativos como la igualdad de oportunidades, rechazo al sexismo, el compañerismo, la colaboración, respeto a la norma, la actividad física como fuente de salud y relación, etc.

### **2.- OBJETIVOS**

#### **2.1.- Descripción**

- a) Favorecer los contenidos propios del área de Ed. Física en el tiempo de recreo con actividades físico lúdico - recreativas.

Ampliamos y trasladamos el contenido del área de Educación Física a los periodos de recreo y ocio de los alumnos dentro del Centro Educativo y más tarde fuera del mismo.

La reducción horaria del área de Educación Física repercute en aspectos básicos como: menos diversidad de contenidos a tratar, poca profundidad en su enseñanza y menos periodo práctico por parte del alumno.

Por esto se pretende favorecer los contenidos del área trasladándonos a los periodos del recreo y ocio propios del alumno.

- b) Aprender a jugar, respetando: compañeros, reglas y normas materiales y espacios de juego.

Partiendo del principio de que los alumnos serán los protagonistas de la actividad (aprendizaje significativo), conseguiremos que desarrollen su creatividad, participen en actividades físico-recreativas y de ingenio, aprendan a competir y sean los propios organizadores de su juego, tratando de favorecer valores como: socialización, convivencia, compañerismo, trabajo en equipo, igualdad, tolerancia. Favoreciendo el Plan de Convivencia del Centro. Todo esto respetando la libertad individual del alumno y su posibilidad de elección en su tiempo de ocio (recreo).

- c) Solucionar de forma autónoma los conflictos derivados del juego y de su organización.

El profesorado se transforma en un mero supervisor externo de las actividades del recreo y el alumno es el que dirige, organiza y gestiona las mismas.

- d) Mejorar el clima de convivencia en el Centro y la optimización y dinamización de los espacios físicos del patio de recreo.

También se pretende una diversificación de los espacios físicos del patio de recreo, donde los alumnos encuentren una oferta diferente de juegos y deportes para su aprendizaje lúdico, evitando de esta manera las aglomeraciones y masificación que presenta la única pista polideportiva de la que dispone el centro. Eliminando así el continuo riesgo al que están expuestos los alumnos en sus juegos desorganizados por una afluencia masiva en los mismos espacios; colisiones, golpes, empujones, tropiezos, peleas, etc..., repercutiendo en la promoción de la salud en el ámbito escolar, la mejora de las habilidades sociales y la optimización de los espacios de juego del centro.

- e) Crear entornos escolares físicos y psicosociales saludables.

El proyecto pretende concienciar a los alumnos de la mejora de su salud y su relación social con la práctica de actividades lúdicas-deportivas durante sus periodos de recreo y ocio, contribuyendo a la mejora del Plan de Salud y del Plan de Convivencia del propio colegio.

## **2.2.- Grado de consecución**

De forma general podemos decir que todos los objetivos planteados para este proyecto se han conseguido con un alto grado de satisfacción para todos: profesores, alumnos y colegio.

- Favorecer los contenidos propios del área de Ed. Física en el tiempo de recreo con actividades físico lúdico - recreativas.

Hemos constatado que la asimilación de los contenidos propuestos dentro del área de Edc. Física ha sido mayor que en años anteriores, debido principalmente al aumento del tiempo dedicado a su práctica por parte de los alumnos (recordemos que los alumnos trabajan de forma autónoma los mismos contenidos del Área en los periodos de recreo). Esto nos permitirá aumentar y variar los contenidos del área en las programaciones futuras, incluyendo contenidos que hasta el momento escapaban a las posibilidades del área (medio acuático).

Además, se ha conseguido que los alumnos de ciclos inferiores conozcan y aprendan contenidos del área de Educación Física que están programados para ciclos superiores, provocado por la observación, la transferencia entre familiares y la práctica de estas actividades fuera del Centro.

La motivación de los alumnos hacia el área de Educación Física es mayor debido a la expectación creada por el conocimiento de los contenidos a tratar en niveles superiores que les permitirán acceder a nuevas zonas de juego, según el horario de utilización de pistas (Nuevos contenidos= Nuevos retos= Nuevas zonas de Juegos).

- Aprender a jugar, respetando: compañeros, reglas y normas materiales y espacios de juego.

El mantener al alumnado dentro de unas normas y criterios no restrictivos pero sí organizativos y estructurales en sus periodos de ocio, hace que el alumno asuma de forma más inconsciente y natural las normas y las reglas, el respeto al material o a sus compañeros. Con todo esto se consigue una mejor interacción entre los alumnos demostrando que una mayor participación del alumnado no equivale a un mayor grado de conflictos.

Se ha conseguido que los alumnos se hagan responsables del cuidado de aquel material que utilizan, llegando a recriminar a los que no los respetan.

La previsión de material que se esperaba perder, romper o deteriorar, ha sido bastante menor de lo esperado, debido a la implicación, buen uso y responsabilidad mostrada por los propios alumnos.

- Solucionar de forma autónoma los conflictos derivados del juego y de su organización.

Este objetivo se ha conseguido ya que los alumnos han terminado el curso participando en todas las actividades sin la necesidad de ningún árbitro, mediador o agente externo que dirija el juego. Se ha llegado a un funcionamiento autónomo por parte de los alumnos consiguiendo resolver sus propios conflictos de forma verbal y sin llegar a agredirse.

Un apoyo fundamental en este aspecto ha sido la asimilación por parte de los alumnos de las normas y reglas de cada juego (siempre bien visibles en las Zonas de Juegos).

El buen funcionamiento de las actividades y juegos del recreo se debe fundamentalmente al trabajo paralelo desde el área de Educación Física.

- Mejorar el clima de convivencia en el Centro y la optimización y dinamización de los espacios físicos del patio de recreo.

El máximo aprovechamiento de los espacios del patio de recreo ha permitido una mayor dispersión del alumnado evitando las aglomeraciones entorno a un único material en un único espacio de juego (un balón en la pista polideportiva). Por otra parte el mantenerlos entretenidos en algún tipo de actividad de las propuestas los hace abstraerse de la búsqueda de conflictos derivados del aburrimiento.

También se ha contribuido a la mejora ornamental y estética del patio de recreo, con dibujos y carteles que animan y motivan hacia la participación.

- Crear entornos escolares físicos y psicosociales saludables.

Hemos pasado de tener un espacio de recreo basado principalmente en una única pista polideportiva, masificada en los periodos del recreo, a crear espacios de juegos nuevos, estructurados y variados, donde cada alumno puede divertirse y jugar según lo desee.

El alumno refuerza inconscientemente la idea de Colegio como elemento de disfrute, entretenimiento y aprendizaje. La práctica deportiva influye en su salud física y mental, en sus relaciones sociales y en su estabilidad emocional; lo que acaba mejorando la dinámica global del Colegio.

La consecución de este objetivo a favorecido la inclusión del Proyecto dentro del Plan de Salud del Centro para los siguientes años, debido al buen clima que se ha generado durante el recreo y la respuesta positiva de alumnos y profesores.

### **3.- CONTENIDOS**

Los contenidos que se van a desarrollar en nuestro proyecto son principalmente juegos, con los que pretendemos conseguir implicar al alumno en la organización, dinamización y su socialización durante el recreo. Los juegos en los que nos basamos son:

- JUEGOS DE MESA, TABLERO E INGENIO.

Utilizamos juegos tradicionales y populares que requieren de un tablero y del ingenio y concentración del niño. Estos juegos amplían la variedad de ocio que se ofrece en el recreo y crea una zona más tranquila donde también se puede disfrutar de la lectura de libros y cuentos relacionados con el deporte.

- JUEGOS DE EQUIPO.

Estos juegos son adaptaciones de los deportes más conocidos entre los alumnos (voleibol, baloncesto, fútbol y balonmano) y además utilizamos juegos predeportivos como mate y caduque que inician a los alumnos en la práctica de otros deportes.

Las adaptaciones de los juegos deportivos tienen la finalidad de ayudar a la implantación del juego en el recreo en función de las necesidades particulares del centro (espacios, tiempos, materiales), mejorando las condiciones de seguridad sin perder la finalidad última del juego (ocio, diversión, relación, etc.)

- JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES.

Utilizamos los Juegos Populares y Tradicionales por:

- Su valor cultural entre la sociedad.
- Su facilidad y simplicidad en el juego.
- Su utilización de materiales no convencionales y reciclados (chapas, tapones, cuerda, piedras, etc).

#### ▪ JUEGOS Y ACTIVIDADES INDIVIDUALES.

Entre estas actividades destacamos el Pin-pon y la participación individual que hace el alumno de aquellos espacios y materiales que en algún momento no tienen utilización.

### 1. CARRO DE JUEGOS DE MESA

La actividad consiste en seleccionar a un grupo de alumnos y organizados en diferentes turnos durante los meses y semanas del año, para hacerse a cargo de gestionar a base de “préstamos” y durante los periodos del recreo de un “carro de juegos de mesa”.



Los responsables recogerán el carro al iniciarse el recreo, lo trasladarán a su espacio designado para los juegos de mesa en el patio del colegio; gestionan los préstamos en un “*libro de registro*” (nombre, curso y juego que se lleva) y cinco minutos antes de finalizar el recreo se encargan de recoger, ordenar y supervisar las devoluciones de los juegos prestados.

Terminan sus responsabilidades devolviendo el carro a su lugar de inicio y comprobando que no falta ningún material de préstamo.

El contenido del carro de juegos está formado por juegos de cartas, dominós, tres en raya, cuatro en línea, parchís, ocas, damas, ajedrez, puzzles deportivos, chapas y una bibliografía de cuentos relacionados con el mundo del deporte para edad escolar.





## REGLAS DE LAS DAMAS

1. La casilla derecha de la primera línea del tablero siempre tiene que ser de color blanco.
2. Se juega sobre las casillas blancas del tablero.
3. El juego comienza con 12 fichas blancas y 12 negras colocadas en los extremos opuestos del tablero.
4. Cada color es conducido por un jugador. La primera jugada debe ser realizada siempre por el jugador con las fichas blancas, realizando cada jugador un movimiento alternativamente.
5. Los movimientos de las fichas son en diagonal, una sola casilla y siempre hacia adelante.
6. "Pieza levantada, pieza jugada". Si se levanta del tablero para mover, ésta debe jugarse si el movimiento es posible.
7. Si una ficha llega a la línea base del contrario, se convierte en dama, coronándolo con otra ficha del mismo color.
8. La dama mueve también en diagonal, pero hacia adelante y hacia atrás, pudiendo recorrer cualquier número de casillas si están libres.
9. Si una dama se encuentra en turno y en la misma diagonal con una pieza contraria tras la cual hay casillas vacías, puede saltar esta hasta quedar en cualquiera de las casillas vacías.
10. No se puede saltar dos fichas contrarias juntas o una ficha de su color.
11. Para comer una ficha contraria tenemos que saltarla hasta la casilla vacía, retirándola del tablero.
12. Si después de realizado un salto, la ficha llega a una casilla en las mismas condiciones de la anterior, puede continuar saltando y así todas las veces en las que esto sea posible.
13. Si después de realizado el salto anterior se vuelve a encontrar en otra diagonal con pieza contraria en las mismas condiciones, podrá proseguir los saltos todas las veces que esto fuese posible.
14. Es obligatorio comer las fichas contrarias, siendo la dama la primera en comer. Si un jugador no se da cuenta y realiza otro movimiento, se "sopla por no comer" retirándole la ficha con la que tenía que haber comido y mueve el jugador contrario.
15. Un juego se considera perdido cuando un jugador :
  - a) Pierde todas sus piezas.
  - b) Tiene piezas, pero tocándole turno no tiene movimiento posible (ahogado).
  - c) Abandone la partida.
  - d) Al terminar el tiempo de recreo tiene menos piezas que el contrario.

Área de Educación Física.

El espacio reservado para el juego de las damas en el recreo está junto al carro de juegos de mesa (por ser actividades afines), y se han rayado y pintado en el suelo 5 tableros de damas de 50 x 50 cm.

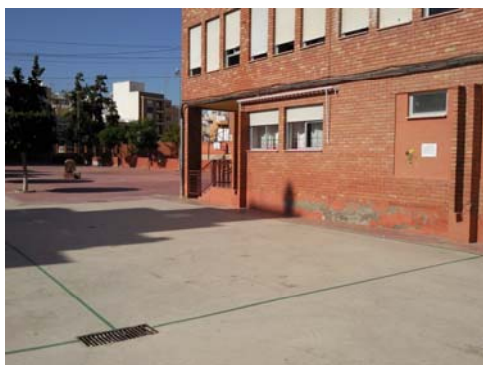
El resto del año los tableros pueden ser utilizados por los alumnos que lo deseen y las damas deben ser pedidas a los responsables del carro de juegos de mesa.





Actividad basada en el Juego Popular del Caduque enfocada a los alumnos del Primer Ciclo, manteniendo la secuenciación de los contenidos del Área de Ed. Física.

En el patio de recreo hay dibujadas 2 pistas de caduque y junto a ellas las reglas del juego bien visibles.





COLEGIO SAN JUAN DE LAS ÁGUILAS.

**REGLAS DEL CADUQUE.**

1. Comienza el juego con 2 jugadores lanzando desde cada lado del campo. Lanzarán en orden, una vez cada uno, sin pisar el campo de juego.
2. Si me toca la pelota me caducan y tengo que irme a la pared, donde más adelante me podrán salvar mis compañeros.
3. Las vidas se tiran de espalda y si coge el balón algún jugador sin que este toque el suelo puede salvar al primer compañero caducado. Las vidas no se pueden guardar.
4. Si algún jugador sale del campo de juego se caduca.
5. El jugador que lanza puede elegir entre dar vida o tirar a caducar.
6. Si la pelota toca a 2 jugadores, se caduca el primero en tocarla.
7. Ganan los 4 últimos no caducados que pasarán a lanzar, comenzando un nuevo juego.

Área de Educación Física:  
Paco y Antonio.



Su utilización está reflejada en el “Horario de Pistas del Recreo”.

Los balones destinados al juego se encuentran en la “caja de material del recreo” y son los propios alumnos los encargados de sacarlo y recogerlo al finalizar el tiempo de recreo.

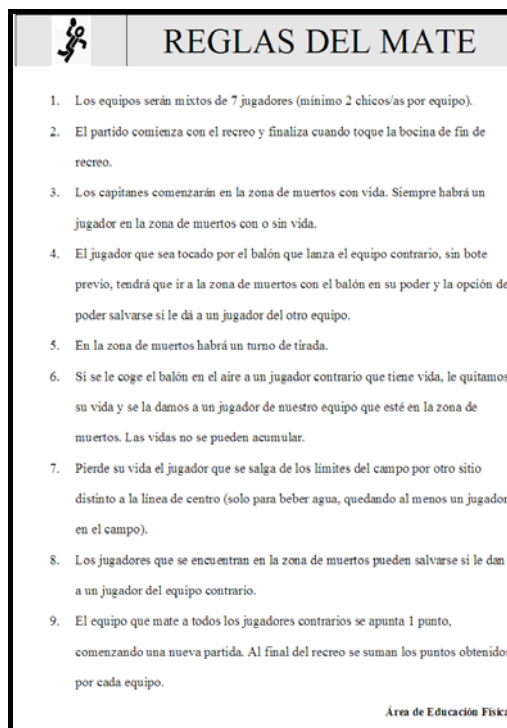
#### 4. MATE

El mate es un juego que se ha popularizado dentro de nuestro centro debido al trabajo del mismo dentro de la Programación del Área de Educación Física.

En el patio de recreo hay dibujadas 3 pistas de distintos colores con un balón por pista que se encuentra en la “caja de material de recreo” y que los alumnos pueden utilizar según el “Horario de pistas de recreo”.

Junto a las pistas se encuentran bien visibles las reglas de juego.





Para una mayor difusión del mismo se han realizado 2 Campeonatos en los periodos de recreo para el segundo y tercer ciclo respectivamente. La documentación propia del Campeonato de Mate es la siguiente:



1. Hoja de inscripción y compromiso en la participación responsable.
2. Calendario de Partidos.
3. Decálogo del Anotador.
4. Acta de los Partidos.
5. Clasificación Final.
6. Entrega de Premios y Diplomas de Participación.

## 7. 3 X 3

Este juego se basa en el deporte del baloncesto adaptando las reglas y el espacio de juego.




Se ha diseñado una zona de área semicircular para una canasta situada a 1,90 m de altura, se juega con un balón de mini basket y 3 jugadores por equipo.

Tenemos 2 pistas de juego y su utilización está regulada por el “Horario de Pistas de Recreo”, los cursos que pueden jugar en ellas son 4º, 5º y 6º (unos 150 alumnos).

Estas pistas están en funcionamiento durante todo el curso escolar.

El juego está arbitrado por los propios participantes y los profesores supervisan de forma externa los conflictos que puedan surgir. Junto a las canastas están bien visibles las reglas de juego.



	<b>REGLAS BALONCESTO 3x3</b>
<p>1. El Baloncesto 3x3 lo juegan 3 jugadores de cada equipo en una sola canasta, teniendo que salir el balón de el área de triples una vez recuperado por el equipo contrario antes de encestar.</p>	
<p>2. Para jugar debemos de tener en cuenta que no se puede:</p>	
<ul style="list-style-type: none"><li>1. Dar más de dos pasos con el balón en las manos.</li><li>2. Botar con las dos manos a la vez.</li><li>3. Tocar el balón con la pierna intencionadamente.</li><li>4. Golpear, agarrar o empujar a otro jugador del equipo contrario.</li></ul>	
<p>3. Las canastas conseguidas dentro del área de triples valen 1 punto y más allá de la línea de triples 2 puntos.</p>	
<p>4. Si el balón toca la pared por debajo de la canasta es fuera y sacará el equipo contrario.</p>	

Los balones están disponibles en la “caja de material de recreo” para los alumnos que quieran jugar. Una vez terminado el recreo el material es devuelto al mismo lugar.

## 8. JUEGOS RAYADOS

La actividad de Juegos Rayados se ofrece a todos los alumnos del centro y durante todo el año.

Esta basada en la creación de diferentes juegos populares y tradicionales que hemos pintado y rayado en un espacio específico y reservado del patio del colegio para este fin. Encontramos diferentes tipos de “rayuelas”, hay pintados tres circuitos de velocidad (a escala y simulando los reales) para jugar a las chapas, hay juegos de puntería y precisión para el lanzamiento de fichas con las que conseguiremos puntos, y hay rayado un gran círculo en el suelo destinado a los juegos tradicionales y populares como ratón y gato, zapatilla por detrás, etc.





El material necesario en su caso para jugar a estos juegos, lo tenemos en el carro de juegos de mesa, al que acudiremos para pedir en préstamo las fichas de lanzar, las fichas de rayuela, las chapas, etc...Que será devuelto lo antes posible y por los mismos que lo solicitaron , una vez terminado el recreo.

## 9. COMBA

La actividad de comba está basada en el juego popular de la comba. Pueden usar la comba todos los alumnos del colegio y durante todos los recreos del año. La comba estará preparada en la “caja de material de recreo” (que preparamos todos los días los profesores de Edc. Física en función de las diferentes actividades programadas en este proyecto para el recreo); y aquellos/as alumnos que quieran jugar la cogen, se desplazan al lugar del recreo destinado al juego de la comba para jugar y utilizarla según los criterios y normas que hemos trabajado en los contenidos del Área de Edc. Física.

Los profesores supervisarán y controlarán el uso adecuado que se hace del material para evitar un mal uso o un uso peligroso del mismo. Por lo demás



serán los propios alumnos quienes organizan las filas, las normas de cada juego, los turnos de salto o las canciones que acompañan al propio juego. Una vez terminado el recreo la comba debe plegarse y devolverse a la caja de material de recreo lo antes posible, siendo los responsables aquellos últimos alumnos que estaban jugando cuando se terminó el recreo.

## 10. ESCONDITE / ESCONDITE INGLÉS



Se pretende ofrecer varias zonas dentro del patio de recreo a los alumnos que quieran practicar estos Juegos Populares. Las zonas están marcadas con un dibujo en el que cuenta el que se la queda y el resto tiene que salvarse tocando dentro del dibujo.



El Escondite Ingles surge como variante del Juego Tradicional con unas reglas adaptadas al espacio del patio de recreo.

## 11. PIN – PON

Durante el periodo de recreo los alumnos del Centro disponen de 2 mesas de Pin-pon, con sus respectivas palas y pelotas, para su libre utilización.

El control, gestión y organización parte de los alumnos que están jugando y suelen ser eliminatorias de 8 puntos por partida.



Esta zona se encuentra en un lugar tranquilo y sombreado y junto a las mesas disponen de un cartel de normas de juego.

Los alumnos recogen el material de la “caja de juegos de recreo” y una vez finalizado el tiempo de recreo lo devuelven a la misma.

## 12. FÚTBOL

Es una adaptación del deporte del Fútbol Sala que se practica en el primer trimestre para los alumnos del tercer ciclo en la pista polideportiva y durante todo el curso para los de 4º.

Su juego está regulado en el “Horario de pistas de recreo”, el material utilizado se encuentra en la “caja de materiales del recreo” y son los propios alumnos quienes se encargan de la organización y control del juego, utilizando las reglas y normas adaptadas que se han visto en los contenidos del Área de



Educación Física. (Normalmente se trata de enfrentamientos directos entre las propias clases)

### 13. BALONCESTO

Es una adaptación del deporte del Baloncesto que se práctica en el segundo y tercer trimestre para los alumnos del tercer ciclo en la pista polideportiva, disponiendo de 3 campos de juego.



Su juego está regulado en el “Horario de pistas de recreo”, el material utilizado se encuentra en la “caja de materiales del recreo” y son los propios alumnos quienes se encargan de la organización y control del juego, utilizando las reglas y normas adaptadas que se han visto en los contenidos del Área de Educación Física.



### 14. MINI – BALONMANO

Para la práctica de esta actividad, se ha utilizado la pared de un edificio que linda con el patio de recreo, montando una portería de madera y rayado un área de portería.



El material a utilizar por los niños es un balón de balonmano adaptado y se encuentra en la “caja de materiales del recreo” y son los alumnos quienes se encargan de la organización y control del juego, bajo la condición de que el juego que se practique implique el respeto del área de portería, y los lanzamientos sean con la mano.

## 15. VOLEY

Es una adaptación del deporte del Voleibol que se práctica en el tercer trimestre por los alumnos de sexto en la pista polideportiva.

Su juego está regulado en el “Horario de pistas de recreo” y su organización y control depende de los propios jugadores.

Para que los alumnos lleven a cabo esta actividad de forma segura y autónoma, se ha construido una red de voley con tubos de pvc minimizando su peso y su peligro de manipulación.



***Todos los contenidos se apoyan en material impreso (fotocopias de normas de utilización, reglas de juego, cuadros de eliminatorias, etc....)***

***Todas las actividades están supervisadas de manera externa por los profesores encargados de vigilar la zona del patio que corresponde a cada juego o actividad, cuidando del uso responsable del material o de solucionar posibles conflictos no resueltos por los propios alumnos.***

***Todos los contenidos están incluidos dentro de la programación del área de Educación Física y secuenciados por ciclos, siendo el Proyecto una continuación del área.***

## **4.- METODOLOGÍA Y PROCESO DE INVESTIGACIÓN O FASES Y PROCESO DE LA INNOVACIÓN**

### **4.1.- Descripción**

De forma general, la metodología a utilizada en el desarrollo de este proyecto es la propia del área de Ed. Física; con métodos directos e instructivos en la implantación de los juegos y utilización de espacios del recreo, para pasar más tarde a métodos menos directivos y más autónomos en los que los alumnos descubren y aprenden a solucionar problemas derivados de los propios juegos.

Una vez aprendidos los juegos dentro de los contenidos del Área de Edc. Física, se trasladan a los periodos de recreo con una participación libre y autónoma por parte del alumno; con la supervisión externa del profesorado que vigila el recreo y con una estructura semi-organizada.

Los profesores encargados del proyecto se han preocupado en dotar a los alumnos y al espacio del recreo de un cierto orden y criterio:

✓ **Horario semanal** de utilización de los espacios destinados a la práctica de cada una de las actividades y juegos diseñados e incluidos en este proyecto.

### HORARIO DE PISTAS PARA RECREOS

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
PISTA POLIDEPORTIVA	5°	5°	4°	6°	6°
PISTA MATE (Amarilla)	4°-A	4°-B	3°-A	4°-A	4°-B
PISTA MATE (Azul)	6°-A	6°-B	3°-B	5°-A	5°-B
PISTA MATE (Verde)	6°-B	6°-A	LIBRE	5°-B	5°-A
PISTA CADUQUE	1° y 2° Caduque	1° y 2° Caduque	1° y 2° Caduque	1° y 2° Caduque	1° y 2° Caduque
CANASTA 1	6° (3x3)	6° (3x3)	6° (3x3)	5° (3x3)	5° (3x3)
CANASTA 2	4°	4°	5° (3x3)	4°	4°
BALONMANO	3°	LIBRE	4°	LIBRE	3°

✓ **Calendario de juegos** y competiciones durante el curso, para favorecer la variedad en las actividades. Todo no se puede llevar a cabo al mismo tiempo en el mismo espacio de juego.

✓ **Materiales y elementos de Juego.** Todos los días a la hora del recreo se colocan, junto a la puerta del Departamento de Educación Física, los materiales y elementos necesarios para el desarrollo de los juegos:

- Palas y pelotas de Pin-pon.
- Carro de Juegos.
- Caja de materiales de recreo.
- Red de Voley.



Los alumnos encuentran toda la información de juegos, horarios y campeonatos en la puerta del Departamento de Educación Física, convirtiéndose esta zona en el nexo organizativo de todo el Proyecto.



✓ **Normas y reglas** para las actividades de participación libre. Hay zonas y espacios en los que la actividad no está regulada por un deporte o juego específico, pero si debe quedar claro la forma y manera de utilizar el material, los alumnos que pueden acceder a él o el espacio específico a ocupar.





Además se pretende en esta fase que el alumno traslade estos juegos fuera del Centro educativo, ocupando así su ocio y tiempo libre de forma activa y creativa, puesto que buscará otros recursos espaciales y materiales para la práctica de estos juegos (parques, calles, explanadas, patios,...) y difundirán el juego entre otros niños.

## 2.5. Duración y fases previstas.

El proyecto se desarrollará durante el curso escolar 2009/10, desde Octubre hasta Junio.

Las fases previstas son las siguientes:

Fases Actividad/Juego	Ciclo	Descripción	Duración
Carro de juegos de mesa	Todos	Juegos de: 3 en raya, parchís, oca, damas, ajedrez, 4 en línea, domino	Todo el año.
Damas	3 <sup>er</sup>	Campeonato eliminatorio	Abril
Caduce	1 <sup>er</sup>	Participación libre	Desde noviembre hasta junio.
Mate	3 <sup>er</sup>	Campeonato liguilla	15 de noviembre hasta su finalización.
Mate	2 <sup>o</sup>	Campeonato liguilla	Febrero hasta su finalización.
Mate	2 <sup>o</sup> y 3 <sup>er</sup>	Participación en horario	Una vez finalizados los campeonatos hasta junio
3x3	2 <sup>o</sup> y 3 <sup>er</sup>	Participación en horario	Desde noviembre hasta junio.
Juegos rayados	Todos	Participación libre	Desde septiembre hasta junio.
Comba	Todos	Participación libre	Desde septiembre hasta junio.
Escondite, escondite ingles	Todos	Participación libre	Desde mayo hasta junio
Pin-pon	Todos	Participación libre	Desde enero a junio
Pin-pon	3 <sup>er</sup>	Campeonato eliminatorio	Desde mayo hasta su finalización.
Fútbol	2 <sup>o</sup> y 3 <sup>er</sup>	Participación en horario	Primer trimestre y Junio.
Baloncesto	2 <sup>o</sup> y 3 <sup>er</sup>	Participación en horario	De enero a mayo.
Balonmano	3 <sup>er</sup>	Participación libre	Desde noviembre hasta junio.
Voley	6 <sup>o</sup>	Participación en	De enero a mayo.

	nivel	horario	
--	-------	---------	--

#### **4.2.- Cumplimiento de la metodología y proceso de investigación previstos, o de las fases y proceso de la innovación, y dificultades encontradas.**

Todo lo previsto para la ejecución del Proyecto se ha realizado según lo programado con anterioridad, a excepción del retraso en la adquisición de la mesa de Pin-pon que ha provocado la anulación del Campeonato previsto para el mes de Mayo.

No se han encontrado dificultades al ser actividades muy motivantes para los alumnos y la metodología al ser una continuación de las sesiones de educación física no ha generado problemas entre los participantes.

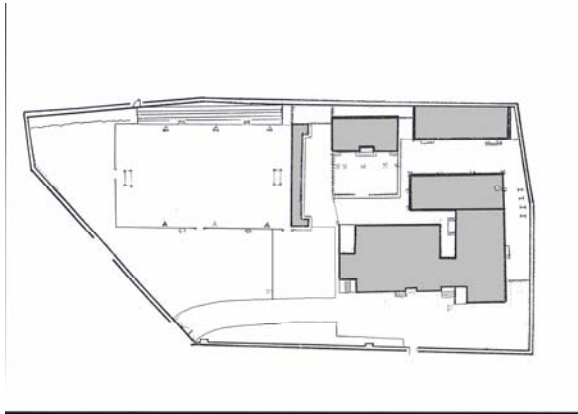
### **5.- RESULTADOS OBTENIDOS**

#### **5.1.- Resultados de la investigación o de la innovación realizada**

El resultado esperado es que el recreo sea para el alumno un periodo de disfrute, de mejora de su salud, de relación e interacción social, de convivencia, de motivación hacia los juegos y deportes como forma de ocupación del ocio y tiempo libre y de libertad de elección de su propia actividad, sin menoscabo de su nivel motriz, sexo o condición social. Todo esto organizado, ordenado y supervisado por los propios alumnos, con la mínima intervención posible por parte del maestro.

Una vez finalizado el Proyecto se ha conseguido:

- ✓ **A nivel de convivencia y relación social.**  
El respeto hacia las normas, compañeros, espacios y materiales del Centro Escolar.  
Que el alumno entienda el juego como una forma de entretenimiento y disfrute provocando de esta forma la disminución de los conflictos propios del patio de recreo, al tiempo que se consigue una mayor interacción entre los diferentes niveles educativos.
- ✓ **A nivel de salud.**  
Que los alumnos practiquen juegos y deportes mejorando su condición física, favoreciendo su mejora motriz y capacidades físicas básicas y ofreciendo alternativas para su ocio y tiempo libre, influyendo de forma muy positiva en la mejora de su salud.
- ✓ **A nivel espacial.**  
Partiendo de los recursos espaciales de los que ya dispone el centro (pista polideportiva con porterías y canastas) los organizamos y optimizamos su utilización, al tiempo que creamos nuevos espacios (Zonas de juego) y recursos para el juego y entretenimiento de los alumnos en el tiempo de recreo.  
También se ha mejorado la estética del patio de recreo.



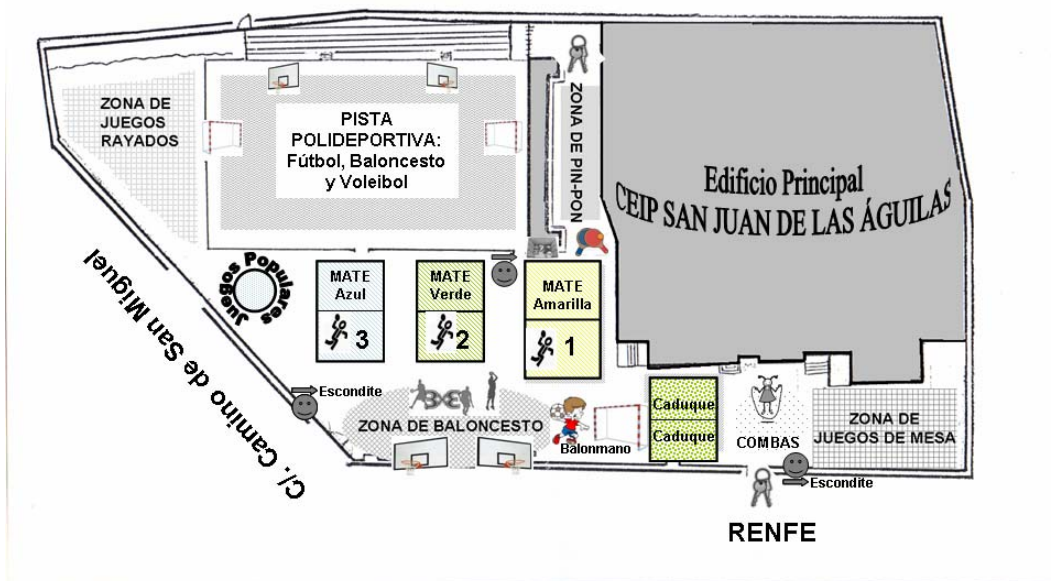
Antes de la realización del Proyecto el Centro disponía de una única pista polideportiva en la que se practicaba el deporte del fútbol, con una gran aglomeración de alumnos de distintos niveles. El resto de los espacios no tenían definida ninguna actividad o juego ya que los alumnos de estas edades no son lo suficientemente creativos para su aprovechamiento.

Después de la finalización del Proyecto los espacios se han organizado y distribuido para su mejor y mayor utilización, incorporándose entre otras zonas:

- Zona de Juegos de Mesa.
- Zona de Combas.
- Zona de Caduque
- Zona de Mini-balonmano.
- Zona de 3x3
- Zona de Mate.
- Zona de Pin-pon.
- Zona de Juegos Rayados y Populares.
- Zona de Pista Polideportiva.
- Zona de Juego de Escondite.

Siendo el resultado final:

## ZONAS DE JUEGOS DE RECREO



## **5.2.- Propuestas de continuidad**

Para el siguiente curso académico se pretende continuar con los espacios y zonas de juego creadas, ampliado y mejorando las zonas de juegos rayados (juegos de puntería y lanzamiento) y la zona de juegos de mesa (incorporando nuevos juegos).

Con vistas al futuro se pretende incorporar un espacio/aula cubierto en el que los alumnos puedan disfrutar de otros contenidos de ocio (proyecciones, ordenadores, lectura, etc...)

## **6.- CONCLUSIONES:**

El Proyecto “Un Recreo Saludable, Divertido y Social” concluye con la satisfacción de haber logrado plenamente los objetivos planteados.

El desarrollo de los contenidos se ha realizado según lo programado.

Las fases planteadas en el Proyecto se han llevado a cabo sin incidencias significativas.

Y lo más importante, el alumnado ha conseguido una mejor y más variada oferta lúdico-recreativa durante los periodos de recreo; el profesorado ha visto disminuir considerablemente la conflictividad en los periodos de recreo; y el Centro Educativo ha mejorado en cuanto a la optimización de los espacios y la adquisición de nuevos materiales.