



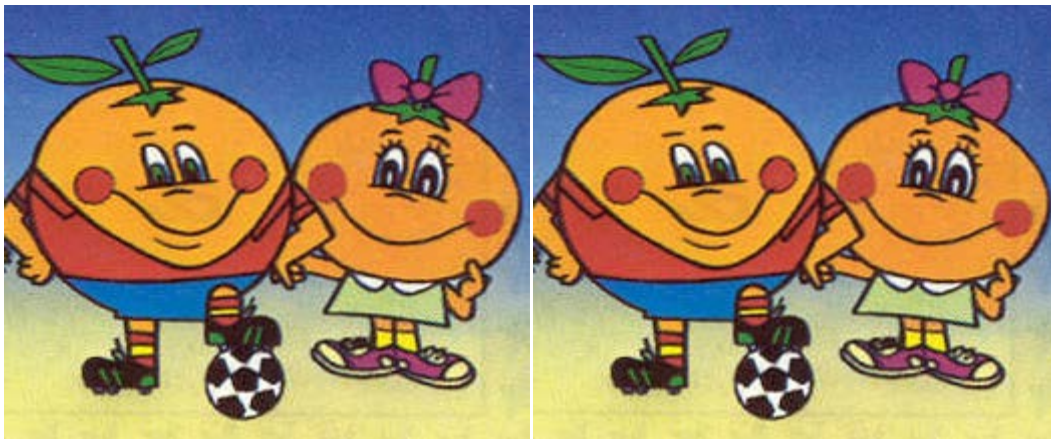
**Facultad de
Ciencias Humanas y de
la Educación - Huesca**
Universidad Zaragoza



SITIO WEB DEL CEIP EL PARQUE HUESCA

Tu centro en el centro de Huesca. Un centro de calidad para tod@s

Los Naranjitos



Thais

Marina

María

Alejandro

José Cuesta Cester

Contenido

Introducción	4
Grado de cumplimiento de objetivos.....	4
Objetivo General (Colegio y Universidad)	4
Objetivos Específicos	4
Objetivo añadido durante la puesta en marcha del proyecto	5
Evaluación	5
Objetivo general	5
Objetivos específicos	5
Realización de actividades	6
Evaluaciones específicas sobre el desarrollo de actividades	6
Evaluación por días	7
Día 1.....	7
Día 2.....	7
Día3	7
Día4	7
Día 5.....	7
Día 6.....	7
Día 7.....	7
Día 8.....	7
Día9	8
Día 10	8
Día 11	8
Redes sociales	9
Temporalización	11
Formación	11
Reuniones con docentes	11
Reunión inicial	11
Reunión final/ evaluación	11
Reuniones participantes.....	11
Reunión programación.....	11

Reuniones de evaluaciones	11
Búsqueda de información.	11
Reuniones modificación de programación	11
Reuniones coordinación.....	11
Realización de fichas	11
Realización de actividades	11
Trabajo en las redes	11
Realización de la memoria	11
Conclusión	12
Anexo I.....	13
Formación recibida.....	13
Anexo II.....	14
Actividades	14

Memoria Proyecto Juegos Cooperativos

Introducción

Una evaluación es un proceso de crítica mediante el cual procuramos determinar los aciertos y los errores, el grado de cumplimentación de objetivos, el buen o mal desarrollo de la actividad, la vista general de algo de forma que se le pueda otorgar un computo global acerca de su validez, eficacia y su desarrollo general, cuyo objetivo no es otro que el de buscar una manera mejor de llevarlo a cabo, ser más competentes en el desarrollo de la actividad y sobre todo la interminable necesidad de mejorar.

En esta evaluación, producto de un proceso autocritico y reflexivo, mediante el cual procuramos determinar de la manera más significativa la eficacia, la pertinencia, el éxito, es decir, el grado de cumplimiento de los objetivos.

Y otra evaluación acerca del desarrollo de las actividades y los monitores que las han realizado mediante un proceso de crítica a través del cual determinaremos los aciertos y los errores no tanto en la elección de las actividades, como en la puesta en escena por parte de los monitores y el desarrollo general de la actividad.

Grado de cumplimiento de objetivos

Lo primero de todo seria recordar los objetivos marcados para esta actividad:

Objetivo General (Colegio y Universidad)

Social: Reducir el número de conflictos existente durante los recreos.

Objetivos Específicos

Conocer a los participantes, sus características, el contexto y la raíz del problema.

Provocar la inter-relación personal entre usuarios heterogéneos, diversificando su círculo de conocidos, amistades y compañeros de juegos.

Gestionar un espacio del colegio de forma dinámica y lúdica, atendiendo al aprendizaje de usos en esta zona común.

Incoar la cohesión total de grupo mediante actividades lúdicas favoreciendo las relaciones intergrupales.

Modificar las aptitudes negativas que llevaban a conflicto.

Fomentar la tolerancia dentro del grupo, atendiendo a la necesidad de los jóvenes.

Dar a conocer herramientas de comunicación y dialogo.

Objetivo añadido durante la puesta en marcha del proyecto

Hacer crecer el deseo y necesidad por lo que se ofrece, en nuestro caso una programación de actividades de calidad, que perdure en el tiempo y sirva de dinamizador para que los niños realicen su propio recreo cooperativo a través de la participación y la convivencia.

Fortalecer los lazos de unión entre los colectivos con los que participamos.

Evaluación

Una vez recordados los objetivos pasamos a la evaluación de los mismos:

Nos gustaría reseñar que ha existido una gran participación de todo el colegio. Así como la implicación de los profesores, que ha sido correcta y adecuada a las necesidades del proyecto, otorgando al mismo tiempo completa libertad a los realizadores, como por ejemplo la utilización de la intranet del centro, donde tuvimos ocasión de explicar y publicitar el proyecto.

Durante la realización del proyecto hemos recibido muestras de satisfacción, apoyo, y buenas críticas que nos han hecho enorgullecernos de lo que hacíamos.

Por lo que la valoración ha de ser favorable en el aspecto de trabajo realizado por el equipo de pre-educadores gracias al trabajo el equipo, la cohesión y la comunicación. El equipo docente ha facilitado la realización del proyecto y adquisición de recursos.

Objetivo general

Consideramos que gracias al trabajo realizado, los discentes tienen altas probabilidades de mejoría y nuestras expectativas son positivas, debido a la satisfacción con la que finalizaron las actividades del proyecto y la continuada participación durante estas, mostrada por parte de los usuarios de esta propuesta, lo cual nos resulta alentador.

Durante el transcurso de la actividad y a juicio de los docentes (son los que conocen el momento anterior del centro los conflictos han sido reducidos.

Objetivos específicos

Consideramos que las raíces del problema son varias, primeramente que los niños no se conocían realmente, que el espacio es reducido y que son unos jóvenes muy activos y con poca experiencia compartida.

Debido a la organización de los grupos, heterogéneos, organizados previamente por los profesores (que ya los conocían muy bien), y al tipo de actividades, consideramos participantes han sabido aprovechar el proyecto en el aspecto considerado de interrelación.

La gestión del espacio ha sido evaluada como optima, atendiendo a las necesidades de los niños y los juegos, así como la disponibilidad del centro.

La realización de dinámicas en macro-grupo ha dado un buen resultado, favoreciendo todo tipo de relaciones.

En cuanto a la consecución de la cohesión, no podemos estar más orgullosos de lo acaecido, los jóvenes participan y juegan juntos. Incluso se ha detectado un descenso de los conflictos. Ha mejorado por tanto el nivel de tolerancia y respeto entre iguales.

Se ha trabajado a través de dinámicas el proceso comunicativo y la resolución de problemas, dando unos resultados moderadamente favorables, los cuales nos incentivan a creer en una correcta adquisición de pautas de comportamiento.

Realización de actividades

Las actividades están detalladas por sesiones en el Anexo II, no obstante nos gustaría indicar que la formación recibida (Anexo I) nos pareció insuficiente y hubo que buscar muchísima información.

En cuanto a las actividades se organizaron en fichas, y se trabajaron unas veces de forma completa y otras solo parte de la ficha reservando el resto de juegos para días sucesivos.

Si un juego funcionaba adecuadamente y los jóvenes no se aburrían, este juego se estiraba en el tiempo siempre que fuera posible. así mismo, siempre se tuvieron fichas de reserva para días de lluvia. Así mismo siempre se disponía de una diversidad de juegos por si alguno no funcionaba, o resultaba demasiado complejo, u otra eventualidad.

Evaluaciones específicas sobre el desarrollo de actividades

La evaluación general que hacemos es positiva y es meritorio conocer niños que a pesar de proceder de diferentes ámbitos sociales y culturales son capaces de relacionarse, tolerarse y colaborar entre ellos de forma adecuada.

Particularmente nos ha agradado mucho el resultado en la mayoría de la actividades y el grado de participación e involucración de los usuarios en las mismas, quienes cuando han tenido que evaluar, han respondido que les había gustado mucho y a pesar de que las actividades no son de práctica diaria.

Evaluación por días

(Ver Anexo I)

Día 1.

La toma de contacto, no fue del todo satisfactoria debido a dos factores:

- Tiempo: debido a la falta de puntualidad en la salida al recreo.
- Desconocimiento: desconocimiento de los niños de este tipo de dinámicas.

Conocimos a los niños, e intentamos aclarar cuál iba a ser la dinámica que más nos aportara.

Día 2

Probamos a modificar las dinámicas de presentación, de forma más activa y lúdica, que dieron una mejoría considerable en la dinámica.

Día3

El tercer día nos atrevimos a probar un cambio en la dinámica y en lugar de cada monitor con su grupo cambiando de actividad, decidimos que cada monitor se especializara en una actividad y fuesen los grupos quienes rotaran. El resultado fue positivo.

Día4

Cambiamos otra vez la dinámica buscando el movimiento y un menor número de actividades por recreo. Probamos juegos donde el dialogo y la resolución de problemas.

Día 5

Esta sesión, probamos dinámicas de confianza. Tuvimos varios contratiempos, primeramente no se disponía del material adecuado necesario y el material utilizado no fue del todo adecuado . Además de que los niños no tenían confianza en sus compañeros, y no estaban habituados.

Día 6

utilizamos juegos de gran grupo, con mucho movimiento, que tuvieron más aceptación y un buen resultado, y de esto acordamos utilizar el método de gran grupo por defecto en el resto de las sesiones.

Día 7

la realización de una actividad grupal, donde se les planteaba una cooperación con consignas simples fue un fracaso debido a: la vuelta de vacaciones y otros factores. Así que decidimos posponerla para más adelante.

Día 8

Aunque las consignas no fueron complejas, tuvimos problemas de comprensión por parte de los usuarios, no obstante las actividades ayudaron a que fuera posible otro tipo de interacciones a las esperadas por parte de los alumnos que interpretaron las consignas como quisieron dando lugar a otra actividad.

Día 9

Los resultados fueron los esperados, aunque hubo que hacer modificaciones que hubo que hacer, y a pesar de las dificultades de realización de dinámica los resultados de cooperación fueron mucho mejores que en anteriores ocasiones.

Día 10

retomamos una dinámica anterior que había tenido problemas en la ejecución, en esta ocasión el resultado fue favorable. En la siguiente dinámica de interacción y comunicación entre participantes que realizamos obtuvo muchos y buenos momentos y una gran aceptación.

Día 11

Para despedirnos de los chicos y dejarlos con ganas de más el año que viene, utilizamos los juegos que mejores resultado habían tenido y añadimos algunas dinámicas nuevas de confianza que aunque no dieron un resultado no ha sido el esperado, no obstante ha sido moderadamente satisfactorio.


Redes sociales

Comenzamos en las redes sociales con un aviso a los interesados y unas muestras de lo que hacíamos. Ya llevábamos un par de sesiones y pudimos documentar con fotos.


DOMINGO, 11 DE DICIEMBRE DE 2016

Recreos Cooperativos

Durante el periodo comprendido entre los meses de Noviembre y Enero, los lunes y los miércoles se realiza el Programa de "Recreos cooperativos". Una forma diferente de que los niños de Primero y Segundo aprovechen el tiempo de recreo desarrollando valores como la cooperación, la comunicación y el respeto. Esta actividad se está realizando con la ayuda de los estudiantes de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de Huesca durante su periodo de Prácticas II.



Publicado por Formación Parque en 11:13 No hay comentarios:

 Recomendar esto en Google

Etiquetas: Facultad CCHH y de la Educación, Huesca, recreos cooperativos

[Página principal](#)

Suscribirse a: [Entradas \(Atom\)](#)

Luego nos tocó explicar qué es eso de los “recreos cooperativos” debido al interés generado, siendo una actividad que los niños esperan con ganas y en cuanto nos lo piden respondemos con las herramientas que tenemos, ideas que hemos deducido y conclusiones de las conversaciones tenidas con los maestros y profesores.

“Recreos Cooperativos” un proyecto conjunto de la Universidad de Ciencias y de la Educación y diversos colegios, entre ellos el CEIP El Parque. Es una iniciativa que promueve la tolerancia, cohesión, resolución de conflictos y cooperación entre los integrantes. Una forma de educar en valores a través de actividades lúdicas y dinámicas. En esta edición el proyecto ha tenido una duración de 11 sesiones distribuidas desde el 28 de noviembre al 25 de enero.

Por último añadimos hasta pronto, una declaración de intenciones. Un mensaje para todos aquellos que nos han felicitado cuando salía todo bien y nos han apoyado cuando ha salido regular.

Nos despedimos con una frase que resume lo que hemos estado intentando realizar en este proyecto:

“Aléjame de la sabiduría que no llora, la filosofía que no ríe y la grandeza que no se inclina ante los niños” Khalil Gibran.

Y eso es lo que hemos intentado transmitir, sabiduría en el hacer y el vivir con todo lo que implica. Filosofía de la vida para la vida trabajada en juegos y diversiones. Grandeza de ser quiénes somos y aceptar a los demás como son.

Solo transmitir nuestros mejores deseos a estas maravillosas personas que llamamos alumnos y a los profesores que lo han hecho posible. Un saludo y hasta el año que viene.

Y una foto de recuerdo de esos momentos.



Ha sido muy gratificante poder disponer de libertad en esta parte del proyecto y poder darlo a conocer, no solo por el boca a boca de los alumnos participantes o por los comentarios de profesores y padres, si no de una forma acorde al siglo XXI. Y aunque nada cambia la calidez de las palabras en persona, ver cómo podemos explicar lo que intentamos, publicitarlo a nuestra manera y mostrar lo que se realiza es algo de agradecer.

Temporalización

Formación

Días previos al comienzo de actividad 4 horas

Reuniones con docentes

Reunión inicial

1 hora

Reunión final/ evaluación

1.5 horas

Reuniones participantes

Reunión programación

3 horas

Reuniones de evaluaciones

6 horas

Búsqueda de información.

5 horas

Reuniones modificación de programación

3 horas

Reuniones coordinación

6 horas

Realización de fichas

2.5 horas

Realización de actividades

11.5 horas

Trabajo en las redes

3 horas

Realización de la memoria

10.5 horas

El total de horas son: 51 horas y esto sin contar todas aquellas coordinaciones, evaluaciones, y demás relaciones que se pudieron hacer en momentos de descanso, como las entradas al colegio o salidas del mismo.

Conclusión

Estamos muy satisfechos con la programación realizada durante el desarrollo del proyecto, el cual consideramos como origen de los buenos resultados la participación, la colaboración, el desempeño y la energía mostrada.

Anexo I

Formación recibida

LUDOTECAS MUNICIPALES



Avda Martínez de Velasco, 4-6, 22005.Huesca.

Tfno: 974 211 636 / 607 335 136

ludotecas@huesca.es www.huesca.es

huescamerjuda.wordpress.com

SESIÓN FORMACIÓN PRÁCTICA RECREOS COOPERATIVOS

PRESENTACIÓN / ROMPER EL HIELO

NOMBRE Y VERDURA CON TU INICIAL: Cada persona dice su nombre y una verdura que empiece por la inicial de su nombre.

NOMBRE Y GESTO: Cada persona dice su nombre y un gesto asociado al mismo. El resto tiene que corear su nombre e imitar el gesto al mismo tiempo.

PAJEAS CRUZADAS.- En parejas se hace una presentación del compañero, con el nombre, a qué se dedica y cualquier otro dato que la persona que está presentado a su pareja quiera dar.

JUEGOS DE CONOCIMIENTO

LA RED.- Juego de conocimiento grupal. Un participante coge el extremo de un ovillo de lana, dice su nombre y alguna característica personal suya y lo pasa a otro participante. Se va tejiendo una red que después hay que deshacer acordándonos del nombre y características de la persona que nos lo pasó.

LA MANO NEGRA.- Se reparte a cada persona una hoja de papel con un listado de preguntas con características singulares de las personas (lleva el pelo teñido con un color estridente, tiene un tatuaje, ...) Todos las personas del grupo deben encontrar a una persona con la característica que se pida sin repetir en ningún caso los nombres.

TSUNAMI / REFUGIO.- Los/as jugadores/as se agrupan de tres en tres, formando un "refugio": los/as de los lados hacen un tejado y el/la que quede en medio se mete debajo. Se lanza una pregunta sobre la que tienen que hablar durante un tiempo determinado. Después se dice tsunami y todos/as se sueltan y vagan libremente por la sala. Cuando se dice "refugio" vuelven a agruparse en un trío nuevo y así sucesivamente.

FORMAS DE HACER EQUIPOS.

Lo primero y muy importante antes de comenzar un juego es hacer los equipos.

LA GRANJA CIEGA.- A la entrada de la actividad se reparten papeles con el nombre de un animal de granja. Una vez que todo el mundo ha entrado se les propone que mediante sonidos se junten por parejas o grupos de animales.

ESTILOS MUSICALES: Se le dice a cada participante al oído un estilo musical, por ejemplo, opera, flamenco, jota, heavy, funky, etc. Mediante mímica y voz se forman tantos grupos como estilos musicales se hayan dicho.

CONSIGNAS:

- **INICIALES NOMBRES:** se hará una agrupación alfabética por las iniciales de sus nombres.

- **FECHA DE NACIMIENTO:** Formar una fila por orden de nacimiento y dividir en cuantos grupos queramos.
- **COLORES DE LA ROPA:** Formar grupos por colores, tonos, etc.
- **CALZADO:** Formar grupos por formas de calzado.
- **Nº DE HERMANOS:** Formar grupos por el número de hermanos.

SILBATO: La gente va caminando libre y desordenadamente por la sala. Se hace sonar el silbato el mismo número de veces que el número de integrantes que quiere que tenga el grupo.

NÚMEROS: Se hace un corro y el monitor/a va diciendo números (tantos como grupos quiere hacer) y el grupo se reagrupa según el número que le ha tocado.

JUEGOS COOPERATIVOS POR EQUIPOS

TRENES DIRIGIDOS POR LA COLA: Se forma un tren con los/as niños/as y se les propone la búsqueda de un objeto por el recinto. La peculiaridad es que la locomotora (la primera persona) de estos trenes irá con los ojos vendados, por tanto deberá ser dirigido desde la cola del tren (todos los demás). Además los/as participantes se cogerán por entre las piernas.

EL TREN DE LA ALEGRÍA: Se forma un tren y se siguen las indicaciones del maquinista que un principio será el monitor.

LA CADENETA: Una persona la para y cada vez que toca a alguien esta persona se coge de la mano del primero la paran juntos, así hasta que todas las personas quedan unidas a la cadena.

ZORROS, GALLINAS Y CULEBRAS: Para este juego se realizan tres equipos: uno de zorros, otro de gallinas y otro de culebras. Los zorros tendrán que cazar a las gallinas y éstas, a las culebras. Las culebras, por su parte, tendrán que cazar (picar) a los zorros. El animal cazado se coloca en la casa del cazador y espera a ser salvado por los suyos. Para distinguir a unos animales de otros, correrán haciendo un gesto de su especie.

LA CEBOLLA Y EL COCINERO: Juegos para hacer grupo y provocar el contacto físico de los participantes. Para hacer la cebolla todos se abrazan y un cocinero queda fuera intentando separarlos de la cebolla. El que es separado se convierte en cocinero.

EL NUDO: Todos en círculo con los ojos cerrados vamos estrechando el círculo y apeliotándonos. Extendemos las manos hasta coger dos manos y abrimos todos los ojos. Veremos que estamos hechos un nudo por lo que habrá que desanudarse sin separar las manos.

EL BANCO: Se pide a los grupos que se suban en unos bancos o marcas realizadas en el suelo. Una vez en ellos se les pide que se ordenen por estatura, edad... deben hacerlo sin bajarse ni dejarse caer del banco o sin salirse de la marca. El juego se acaba cuando todos están ordenados.

JUEGOS COOPERATIVOS POR PAREJAS

CARRERAS DE EQUILIBRIO: Por parejas se ponen una pelota entre dos partes de su cuerpo. Realizar recorrido sin que se les caiga. Si se les cae deben empezar de nuevo.

JUEGOS DE MASAJE: Dibujar o escribir en la espalda del compañero y adivinarlo.

JUEGOS DE CORRO

ENSALADA: Se reparten ingredientes. Cada niño/a es uno y hay que repetirlos. Se va inventando un cuento sobre la ensalada y cómo se realiza. Cuando se nombra un ingrediente se cambian de lugar y cuando se dice ensalada se cambian todos.

RATÓN Y GATO: Todos en corro con las piernas abiertas. Elegimos gato y ratón. Gato persigue a ratón por fuera del corro. Para salvarse pasa por debajo de las piernas de alguien y toma la posición de éste. Entonces gato pasa a ser ratón perseguido por el nuevo gato (a quien le han pasado por debajo).

JIRAFAS Y ELEFANTES: El director del juego en el centro señala a un participante y le dice:

- Jirafa: El señalado levanta brazos simulando cuello jirafa. Los vecinos de sus lados se agachan y simulan piernas.
- Elefante: El señalado hace la trompa y los vecinos de sus lados, las orejas.

JU-JA-JI: Todos/as en corro. Empieza una persona diciendo JU!, señalando a otra con los brazos juntos. Esta persona tiene que levantar los brazos y decir JA!. Las dos personas que están a su lado tienen que decir JI! Juntando los brazos sobre el vientre del compañero que ha dicho JA!. La persona que ha dicho JA!, lanza el siguiente JU!

OTROS JUEGOS

EL ESCONDITE AL REVÉS: Se esconde uno y la ligan todos.

ZAPATOS AL MONTÓN: Todos los niños/as se quitan los zapatos y se echan a un montón donde el monitor los revuelve. A la señal los/as niños/as vienen corriendo desde la otra punta del recinto y deben ponerse el primer par de zapatos que encuentren y salir corriendo hasta la meta. Después deben encontrar a los dueños originales de los zapatos que llevan puestos.

FÚTBOL CIEGO: Dos equipos formados por parejas de ciego y lazarillo que van cogidos de la mano. Se usa pelota de trapo. Sólo puede tirar a gol el que no ve, con las indicaciones y ayuda del lazarillo.




GAVILAN: todos los jugadores se sitúan en uno de los dos extremos del espacio de juego excepto uno, que es el "gavilán". Este se sitúa en el centro del campo y sólo se puede desplazar por una línea imaginaria que atraviesa el campo transversalmente. A la señal oportuna, los participantes deben «volar» hasta el otro extremo del campo evitando ser cogidos por el gavilán. Si un jugador es tocado por éste, se convierte también en gavilán.


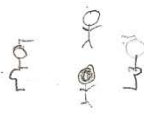

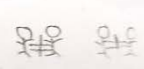
• **PAPÁ OSO:** Elegimos un "monstruo" (se le coloca en un muro como dormido) y un Papá o Mamá Oso que da las instrucciones. El grupo se coloca a unos 10 m del monstruo. Preguntan a coro: "¿podemos ir a ver al monstruo?". El/la oso/a dice que sí pero realizando una acción (un paso de gallina, elefante, hormiga etc). Si dice no porque se despierta el monstruo, éste sale a la caza de alguien del grupo y si lo coge, pasa a ser monstruo.


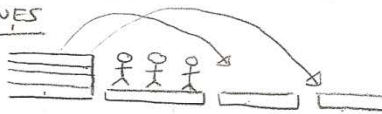


*Me llamo Alejandra
Te adoro*


Anexo II


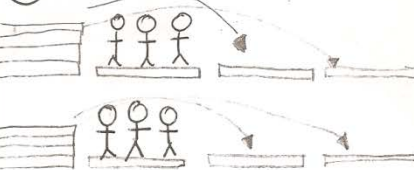
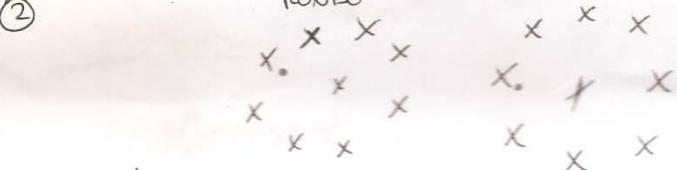

Actividades

	MATERIA	Nº PARTICIPANTES	NOMBRE DE LA SESIÓN	SESIÓN Nº
OBJETIVOS Conocer al grupo y sus componentes MATERIAL No EDAD 6-8 METODOLOGÍA Juego guiado	SS CC Dinámicas Presentación La rueda Se van diciendo nombre y acurrucando 2. "El Gesto" Uno se presenta y añade un gesto. El resto lo imita. 3. "Me pica" "Soy José y me pica el pie" Soy Benito y me pica el ombligo	82-14	Dinámicas	1º   Rondillo (Reserva dependiendo de tiempo) Las iniciales Alejandro - alocado Dejar 5' libre
Elaborado por: Equipo "los naranjitos" Fecha: 28-11-16				

	MATERIA	Nº PARTICIPANTES	NOMBRE DE LA SESIÓN	SESIÓN Nº
	JJ CC	12	Dinámica y primeros juegos	2
OBJETIVOS Conocer al grupo de participantes Aprender a colaborar por parejas y grupos pequeños MATERIAL Aros EDAD 6-8 METODOLOGÍA Juego guiado	<p>Dinámica de presentación (Variante)</p> <p>La rueda</p> <p>Se van diciendo nombres, pero en orden aleatorio</p>  <p>La isla</p> <p>A la señal los participantes se meten en los aros. Se van reduciendo los aros progresivamente</p>  <p>El aro - Transporte</p> <p>1) Por parejas se transportan 2 aros con la condición de tocar solo 2</p>  <p>2) Por parejas transportamos un aro sin tocarlo con las manos.</p> <p>3) Por parejas transportan un aro haciendo que quede por el suelo</p>			
Elaborado por: Equipo "Los naranjitos"		Fecha: 30-11-2016		

	MATERIA JSCC	Nº PARTICIPANTES 12-14	NOMBRE DE LA SESIÓN Ritmo de la fantasía	SESIÓN Nº 3
OBJETIVOS <ul style="list-style-type: none"> - Cooperación, - Trabajo en equipo - cooperatividad MATERIAL <p>Varios</p> <ul style="list-style-type: none"> - Picas - Aros - Pañuelos - etc. EDAD <p>6-8 años</p> METODOLOGÍA <p>Juego guiado</p>	<p>RINCONES</p> <p>① la lava </p> <p>② Transporte : picas</p> <p>2.1 -> 3 picas sin tocar una.</p> <p>2.2 -> 3 picas sin usar las manos.</p> <p>2.3 -> 1 pica con los pies.</p> <p>③ Gusanos de confianza (tapamos los ojos a uno, haciendo gusanos de tres).</p>  <p>④ Historia creativa -> Nuevo que hacer una representación, que el monitor debe observar.</p>  <p>⑤ Historia de gymkana (Falta desarrollo de pruebas)</p>			
Elaborado por: "LOS NARANJITOS"		Fecha: 7-12-2016		

	MATERIA	Nº PARTICIPANTES	NOMBRE DE LA SESIÓN	SESIÓN Nº
	/	80	GAVICAN	5
OBJETIVOS - COOPERAR - TRABAJAR EN EQUIPO MATERIAL /	- GAVICAN SE DIVIDE EL CAMPO EN DOS, LOS NIÑOS TIENEN QUE PASAR DE UN LADO A OTRO DEL CAMPO AL GRITO DE "GAVICAN", QUE GRITARÁ UN NIÑO QUE ESTARÁ EN LA LÍNEA DIVISORIA Y PELLARÁ A LOS DEMÁS LOS CUALES SE UNIRÁN A ÉL, EN EL MEDIO DEL CAMPO. <div data-bbox="949 537 1189 873" data-label="Diagram"> </div>			
EDAD 6-8 AÑOS METODOLOGÍA - JUEGO COOPERATIVO DIRIGIDO	- SOBRE-SOBRE UNO TIENE LA PELOTA. GRITA "SOBRE SOBRE POR..." Y ESE NIÑO DEBE COGER LA PELOTA Y LANZARLA PARA DAR A OTRO Y REPETIR EL PROLESO. * SE PUEDEN AÑADIR MÁS PELOTAS PARA ANIMAR Y COMPLICAR EL JUEGO. <div data-bbox="877 1052 1101 1243" data-label="Diagram"> </div>			
Elaborado por:		LOS NARANJITOS		Fecha:

	MATERIA SAF	Nº PARTICIPANTES 21	NOMBRE DE LA SESIÓN JUEGOS CREATIVOS	SESIÓN Nº 8
OBJETIVOS <ul style="list-style-type: none">• Aprender juegos creativos.	<div><div>①</div><div>"COCHONETAS"</div><div></div></div> <div><div>②</div><div>"RONDO"</div><div></div></div> <p>• Por equipos deberán de ir haciéndose un camino de "cochonetas", para poder llegar al otro lado sin tocar el suelo, el primer equipo que llegue a meta gana el juego.</p> <p>• Se colocan los jugadores dibujando un círculo, en medio se coloca el que le paga y es el que tendrá que robar el balón con los pies, mientras los demás se van pasando el balón entre ellos; intentando mantener la posesión del balón.</p> <p>Variante: a/ pasar el balón solo con la izquierda b/ Por solo un toque al balón</p> <div>"ESTATUA"</div> <div></div>			
MATERIAL <ul style="list-style-type: none">- pelotas- colchonetas				
EDAD 10±				
METODOLOGÍA Asignación de tareas				

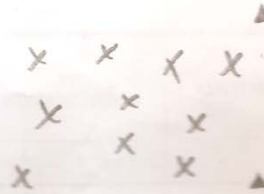
Elaborado por: PEÑA PINEDA, JUAN MANUEL	Fecha: 4-12-03
--	-----------------------

③

"PESCAR"

3^{er} X 2^o X 1^o ▲

3^{er} X 2^o X 1^o ▲



- El cuadrado delimitado por la arena es el río y los pescadores van a entrar por parejas a pescar y sacarlos a tierra. Cuando los pescados entran al río tienen que girar (como si estuvieran buscando) y mantener el pelo constante y plan como máximo un pez por pescador, si el límite del río se deja de girar el pescador saldrá afuera para tener oxígeno y volver a entrar.

Variantes:

- ir a por los peces dando saltos con pies juntos
- ir a pescar comiendo hacia atrás.

"PASTOR OVEJA"

④



- El compañero de azul tendrá que pillar al de rojo que es la oveja todas la demás compañeras grandes de los hambros deberán impedir que el de azul pille al rojo.

Variantes:

- El primero de la fila, podrá estirar los brazos, para dificultar la tarea del pastor

"OBSTÁCULOS"

⑤



- Correr de obstáculos por equipos, el primero que llegue a meta gana 1 punto, la puleta finaliza haciendo un apoyo invertido (el pino en la pared)



MATERIA

Nº
PARTICIPANTES

NOMBRE DE LA SESIÓN

SESIÓN Nº

OBJETIVOS

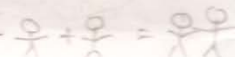

FORMAS/GIRAS

-UN CORRO, SE
GRITA GIRAR Y LOS
NIÑOS GIRAN O
SE GRITA CUADRO
Y HAY QUE REPRESENTAR
LAS FIGURAS



MATERIAL

LA CADENETA

-  = 


SI PUEDE OTRO SE UNE Y
ASÍ SUCEDE CON TODOS


EDAD

METODOLOGÍA

Elaborado por:

Fecha:

	MATERIA	Nº PARTICIPANTES	NOMBRE DE LA SESIÓN	SESIÓN Nº
OBJETIVOS	<p><u>CONSIGNAS EN CÍRCULO</u></p>			
MATERIAL	<ul style="list-style-type: none"> - TODOS DE LA MANO - DE LA MANO DEL SIGUIENTE AL COMPAÑERO - COGIDOS DE LA MANO POR LAS PIERNAS - ETC. . . . 			
EDAD	<p>• <u>JUEGO LIBRE</u></p>			
METODOLOGÍA				
Elaborado por:		Fecha:		

	MATERIA	Nº PARTICIPANTES	NOMBRE DE LA SESIÓN	SESIÓN Nº
OBJETIVOS Cooperación - Trabajo en equipo - Cooperatividad MATERIAL Pelotas Silbato EDAD 6-7 años METODOLOGÍA Juego guiado	<p align="center"><u>BALONSOPLA</u></p> <p>① Formamos grupos de 10/11 personas. Cada grupo tiene una pelota. Se ponen con las rodillas y las palmas de las manos en el suelo y conducen la pelota a lo largo de un recorrido previsto (una línea del suelo), sin tocar con la mano.</p> <p>② <u>ATENCIÓN AL OÍDO</u></p> <p>Hay que correr. Si oyes 2 pitidos, corren agachados de las manos de 2 eu dos.</p> <p>2 pitidos → corren agachados de las manos de Ben 3.</p> <p>3 pitidos → corren agachados de las manos de 4 eu 4</p> <p>③ <u>TELÉFONO ROTO</u></p> <p>Los alumnos, se divierten al escuchar cómo un mensaje se va distorsionando al ser transmitido a lo largo de una cadena de oyentes.</p> <p>Los participantes correrán por el patio. Uno será el encargado de empezar y tendrá que decir una frase mágica:</p> <p><u>"Fu los juegos cooperativos, nos ayudamos unos a otros."</u></p> <p>Se lo tendrán que pasar este mensaje de unos a otros mientras corren hasta que llegue a la última persona. Este deberá decir lo que le han dicho. Si lo dice correcto, habremos conseguido.</p>			
Elaborado por: LOS NARANJITOS	Fecha: 21-12-2016			

⊗ el rto y sino se mensaje telefonico, se habra roto



MATERIA

Nº PARTICIPANTES

NOMBRE DE LA SESIÓN

SESIÓN Nº

/

80

PAQUETE

OBJETIVOS

- COOPERAR
- TRABAJO EN EQUIPO

- LOS PAQUETES.

SE HACEN DOS CIRCULOS

UNO DENTRO DE OTRO

DOS JUGADORES CORREN

EL QUE PILLA Y EL QUE

VA A SER PILLADO, SI EL QUE VA A SER PILLADO

SE PONE DELANTE DE UN PAQUETE

PASA A SER PERSEGUIDO EL DEL PAQUETE

QUE VA EN LA LOMA



MATERIAL

EDAD

6-8 años

- LA CEBOLLA

TODOS LOS NIÑOS SE

ABRILAN Y UNO LOS DESPEGA

EL DESPEGADO AYUDA AL

PRIMERO, Y ASÍ SUCESIVAMENTE



METODOLOGÍA




JUEGO

COOPERATIVO

DIRIGIDO

Elaborado por: LOS NARANJITOS

Fecha:

	MATERIA	Nº PARTICIPANTES	NOMBRE DE LA SESIÓN	SESIÓN Nº
OBJETIVOS	<p>- ROSTÓN Y "GATO"</p> <p>- EN PEQUEÑO GRUPO</p> 			
MATERIAL	<p>- QUIEN FALTA</p>			
EDAD	<p>- TODOS EN CÍRCULO</p> <p>SE SACA A UNO DE ELLOS Y SE LE</p> <p>TAPA</p> 			
METODOLOGÍA	<p>LOS DEMÁS DEBEN</p> <p>SOBER QUIEN FALTA</p>			
Elaborado por:		Fecha:		



MATERIA

Nº
PARTICIPANTES

NOMBRE DE LA SESIÓN

SESIÓN Nº

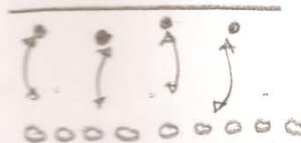
OBJETIVOS

- CREAR O CORRER

MATERIAL

- SE SUELTAN
MUCHAS PELOTAS
Y DEBEN

COGERLAS REBOTANDO
EN LA PARED



EDAD



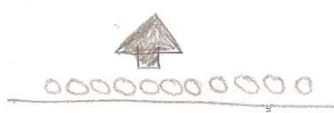
LINEA PELOTAS


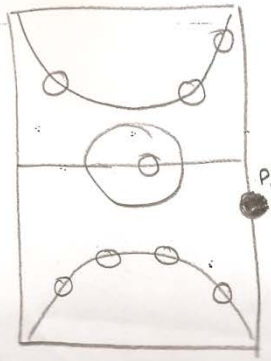
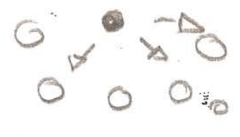
METODOLOGÍA



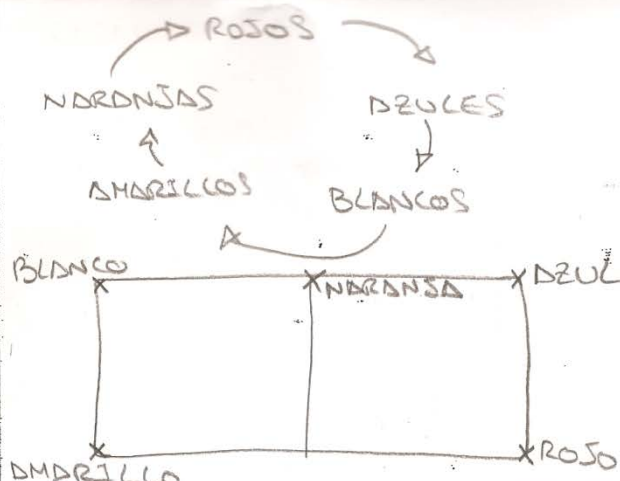
- SE SACAN TODAS
LAS PELOTAS POSIBLES.
- SE DEJA QUE LA LANZEN
Y PASEN SOLOS.

Elaborado por:

Fecha:

	MATERIA	Nº PARTICIPANTES	NOMBRE DE LA SESIÓN	SESIÓN Nº
OBJETIVOS	<u>ESTILOS</u> - SE CORRE POR EL CAMPO - SE GRITA "ESTILOS" Y DEBEN PARARSE QUIETOS			
MATERIAL	<u>CHOCOLATE INGLES</u>			
EDAD	- DE UN LADO D OTRO DEL PATIO			
METODOLOGÍA	 			
Elaborado por:	Fecha:			

	MATERIA	Nº PARTICIPANTES	NOMBRE DE LA SESIÓN	SESIÓN Nº
OBJETIVOS	<u>COME - COCOS</u>			
	-USANDO LAS LINEAS DEL CAMPO			
MATERIAL	JUEGO DEL COME COCOS *VARIAANTE -POR COLORES -EN CUADROS.			
EDAD				
				
METODOLOGÍA	<u>PILLA - PILLA</u>			
	-UNO LE PAGA -TODOS CORREN -SI TE PILLA TE SIENTAS, TE SALVAN LOS COMPAÑEROS.			
				
Elaborado por:	Fecha:			

	MATERIA	Nº PARTICIPANTES	NOMBRE DE LA SESIÓN	SESIÓN Nº
				
OBJETIVOS MATERIAL	<p><u>COLAS DE ROTÓN</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - USAMOS LOS PETOS DE COLAS - SI QUISIERAMOS UNA NOS LA PONEMOS 			
EDAD	<p><u>POLOS Y CACOS / CAZADORES</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - JUEGO DE POLOS Y CACOS VERSIÓN - CAZADORES DE COLORES 			
METODOLOGÍA				
Elaborado por:		Fecha:		