



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 35 – OCTUBRE DE 2010

“LOS RECREOS COMO ESPACIOS LÚDICOS Y EDUCATIVOS”

AUTORÍA ELENA M^a ORELLANA ROMÁN
TEMÁTICA CONVIVENCIA
ETAPA EDUCACIÓN PRIMARIA

Resumen

Basta con visualizar un patio de recreo para que nos lleguen imágenes, demasiado frecuentes, de alumnos y alumnas peleando, pegando, insultando. En ocasiones llegan a ser abusivos, violentos,... por lo que este tiempo de pausa en el trabajo de la jornada escolar se convierte, tanto para alumnado como profesorado, en periodos estresantes. En las siguientes líneas, se presenta la experiencia desarrollada durante el curso escolar con alumnado de primer ciclo de Educación Primaria basada en el aprendizaje de juegos para el recreo, con el objetivo de evitar dichas situaciones así como para mejorar las relaciones entre el alumnado.

Palabras clave

Desarrollo, aprendizaje, valores, convivencia, recreos, juego.

1. LEGISLACIÓN JUSTIFICATIVA.

El recreo escolar es un espacio educativo que beneficia el desarrollo integral de nuestro alumnado, es decir, desarrollan y afianzan capacidades físicas, intelectuales, sociales y emocionales de nuestros niños y niñas.

A veces, podemos pensar en este momento y espacio educativo como algo secundario, como si se tratara de un tiempo libre para el alumnado y el profesorado. Pero no es así. Si queremos llevar a cabo un trabajo responsable debemos cumplir con una serie de leyes y artículos que dirigen y guían nuestro que hacer diario, en este sentido, para realizar un adecuado recreo escolar debemos tener en cuenta las siguientes consideraciones obligadas:



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 35 – OCTUBRE DE 2010

- Orden ECI/2211/2007/ de 12 de julio por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la Educación Primaria en su artículo 18 punto 3 afirman que: *Las actividades escolares se desarrollarán, al menos, a lo largo de veinticinco horas semanales en las que se incluirán las horas de recreo.* (En este sentido debemos afirmar que el recreo escolar es una actividad escolar).
- Orden ECI/2211/2007/ de 12 de julio por la que se establece el currículo y se regula la ordenación de la Educación Primaria en su artículo 10 “Orientación y tutoría”
 1. *En la Educación primaria, la acción tutorial orientará el proceso educativo individual y colectivo del alumnado.*
 2. *Cada grupo de alumnos tendrá un maestro tutor, que coordinará la actuación docente de todos los maestros que intervienen en su grupo y mantendrá una relación permanente con la familia, a fin de que los padres estén informados sobre el progreso del aprendizaje e integración socio-educativa de sus hijos y sean oídos en aquellas decisiones que afecten a su orientación educativa.*
- Real decreto 1513/2006 de 7 de diciembre por el que se establecen las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria afirman en su artículo 11 “Tutoría” *la acción tutorial orientará el proceso educativo individual y colectivo del alumnado*
- Real Decreto 82/1996 de 26 de enero por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de las Escuelas de Ed. Infantil y de los Colegios de Educación Primaria, en su artículo 46 “Funciones del tutor” apartado j), nos dice que los maestros/as debemos *Atender y cuidar, junto con el resto de los profesores del centro, a los alumnos en los períodos de recreo y en otras actividades no lectivas.*

De todas estas referencias legislativas podemos deducir que el recreo escolar es un espacio educativo en donde maestros y maestras debemos atender, cuidar, formar, educar, tutorizar...a los alumnos/as y en donde gran parte de la comunidad educativa (tutores, especialistas, padres/madres...) son responsables de un adecuado aprendizaje e integración socio-educativa de los alumnos/as tanto en el aula como fuera de ella.

2. EL JUEGO, EL MEJOR RECURSO.

2.1. ¿A qué llamamos juego?

Según el diccionario, se entiende por juego la acción de moverse o hacer cosas con la única finalidad de divertirse.

Si buscamos una definición más específica de juego, podemos aludir a la ofrecida por Huizinga (1972) en su libro titulado “Homo ludems” que lo define como: *“Acción o actividad voluntaria que se practica dentro de ciertos límites de tiempo y lugar, siguiendo una regla libremente consentida y*



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 35 – OCTUBRE DE 2010

completamente imperiosa, provista de un fin en sí misma, acompañada de un sentimiento de tensión y de alegría y de una conciencia de ser en ese momento diferente de la vida cotidiana”.

Aunque solemos asociarlo a la infancia, lo cierto es que se practica a lo largo de toda la vida, desde edades tempranas hasta las últimas etapas del ciclo vital.

El juego es una actividad natural en la infancia, prueba de ello es que se da en todas las partes del mundo, en todas las culturas. Los niños y niñas juegan por instinto, por una fuerza interna que les obliga a moverse, manipular, gatear, ponerse de pie, andar,...juegan movidos por una necesidad interior, no por mandato, orden o mandato externo.

Así el niño y la niña pueden realizar muchas actividades que le sean agradables, pero no siempre se puede considerar que éstas sean un juego. Para considerar que una actividad es juego debe reunir, al menos, las siguientes características:

- Ser placentero.
- Llegar a ser espontáneo y voluntario, aunque previamente se le haya enseñado.
- Implicar participación activa por parte de los y las jugadoras.
- Guardar cierta relación con situaciones de la vida cotidiana.

2.2. Valores educativos del juego.

Numerosos investigadores de la educación han llegado a la conclusión de que el aprendizaje más valioso es el que se produce a través del juego.

El juego es la mayor fuente de desarrollo y aprendizaje en el niño/a; podemos decir que a estas edades el juego es trabajo y el trabajo debe ser juego para motivar al alumnado. El juego es esencial para el crecimiento y desarrollo. Forma la base de las destrezas que su hijo desarrollará y aplicará posteriormente en la vida ya que contribuye a que el niño/a se desarrolle físicamente, psíquicamente, socialmente, cognitivamente y afectivamente.

El juego es la actividad principal en la vida del niño; a través del juego aprende las destrezas que le permiten sobrevivir y descubre algunos modelos en el confuso mundo en el que ha nacido (Lee, 1977).

El juego es la actividad característica de la infancia. La mayor parte del tiempo que el niño/a pasa despierto lo dedica a él, incluso se podría decir que el juego es el trabajo del niño y de la niña. Jugando aprenden ensayan las actividades que ven realizar a las personas adultas; se plasman sus logros y sus carencias, su desarrollo físico e intelectual,...Por todo ello se convierte en un recurso estupendo para transmitir valores y desarrollar la convivencia entre iguales.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 35 – OCTUBRE DE 2010

Mediante esta actividad tan placentera, los niños y niñas desarrollan dimensiones fundamentales en el desarrollo de la persona:

- La dimensión intelectual: las actividades propias de los juegos infantiles (tocar, comprobar, ensayar, tatar, ...) les permiten tomar conciencia del mundo que le rodea, adquirir destrezas y nociones precientíficas. A través de juegos van afianzando los conocimientos.
- La dimensión afectiva: a través del juego reviven sus fantasías, deseos y experiencias, lo cual le facilita el desarrollo de su afectividad. El juego puede explicar actitudes y comportamientos y ayudar a superar bloqueos, problemas, es decir, el profesorado puede utilizarlo con una finalidad terapéutica.
- La dimensión social: a través de estas acciones van conociendo modelos sociales existentes y los valores implícitos en ellos. Es un recurso para conocer el folklore popular propio y de otras partes del mundo, les ayuda a dominarse a sí mismos respetando las reglas, y a comprender a los demás, lo que sin duda les permite avanzar en su integración social, en el funcionamiento democrático.
- La dimensión física también se afianza, ya que en todas las actividades se potencia el desarrollo motor, independientemente de la edad y de las capacidades del alumnado; en este sentido pueden plantearse distintas actividades según el alumnado como por ejemplo ensartar, mantener el equilibrio, correr,...

Para poder valorar el posible papel que le corresponde al juego en la educación es necesario distinguir entre los diferentes tipos de juegos, porque el papel que desempeña el juego a lo largo del desarrollo del alumnado varía en función del tipo de juego concreto al que nos refiramos, y de la etapa evolutiva en la que se encuentre el aquél.

Normalmente se clasifican en función de sus contenidos o en función del número de participantes, es decir, juegos individuales, colectivos o sociales. En realidad, las diferentes tipologías propuestas para describir los juegos dependen muchísimo del marco teórico a partir del cual se estudian. Todos conocemos clasificaciones de autores como Piaget, Rüssel, J. Chateau, ...y que responden a sus concepciones de desarrollo y aprendizaje.

Para Ortega (1990) el juego es una forma natural de intercambio de ideas y experiencias. Quizás lo más interesante para el profesorado sea la consideración de los distintos tipos de juego, en lo que se refiere a su funcionalidad educativa, a su potencial, contribución al desarrollo y al aprendizaje de los niños y niñas. Según Ortega debemos considerar cinco tipos deferentes de juegos:

- Juegos de contacto físico
- Juegos de construcción-representación



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 35 – OCTUBRE DE 2010

- Juegos socio-dramáticos
- Juegos de mesa
- Juegos de patio.

Tomando como referencia esta clasificación se seleccionaron diferentes propuestas para trabajar con el alumnado del centro. En unas líneas más abajo se exponen los juegos seleccionados para el primer ciclo.

2.3. Contribución del juego a las Competencias Básicas.

Con los juegos se contribuye al desarrollo de las ocho competencias básicas. A continuación se expone de forma breve algunos aspectos desarrollados en cada una de ellas.

- Competencia en comunicación lingüística: Utilización del lenguaje como instrumento para comunicarse de forma oral y escrita, de representación, interpretación y comprensión de la realidad, de construcción y transmisión del conocimiento y de organización y autorregulación del pensamiento, de las emociones y de la conducta.
- Competencia matemática: Habilidad para utilizar los números y operaciones básicas (en este caso la suma y la resta). Desarrollo de la percepción espacial.
- Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico: Conocimiento de los principales elementos del medio; desarrollo de actitudes positivas y responsables en relación a la salud, a la conservación del medio, ...
- Tratamiento de la información y competencia digital: Desarrolla capacidades para obtener, procesar y comunicar la información; en ocasiones se emplea el ordenador, Internet,...
- Competencia social y ciudadana: Contribuye al desarrollo de habilidades sociales, a utilizar el diálogo, a resolver conflictos de forma pacífica, responsabilizarse de sus acciones,... y poder insertarse a una sociedad plural y democrática.
- Competencia cultural y artística: Conocimiento y/o utilización de diferentes materiales y técnicas para construir o practicar algunos juegos, observar manifestaciones,...
- Competencia para aprender a aprender: Aprende a utilizar y valorar las propias capacidades para realizar el juego, a desarrollar estrategias para ganar,...
- Autonomía e iniciativa personal: En los juegos el alumnado tiene que tomar decisiones, elige jugar a una u otra cosa, ser responsable de sus acciones, valora lo que puede ganar o perder, aprende de los errores,...



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 35 – OCTUBRE DE 2010

2.4. ¿Cómo puede favorecer y ayudar el profesorado a que el alumnado juegue en los recreos?

Lo primero que tenemos que tener claro son los objetivos que pretendemos alcanzar con el alumnado. En este sentido, los objetivos pretendidos son:

- Eliminar, o al menos reducir, peleas y reyertas que se producen entre el alumnado del centro.
- Favorecer el trabajo en equipo.
- Desarrollar competencias en valores:
 - Compartir puntos de vista, emociones y experiencias con los compañeros y compañeras de grupo.
 - Valorar y comunicar el trabajo realizado teniendo presente los destinatarios de la comunicación.
 - Saberse poner en el lugar del otro y valorar su trabajo.
 - Descubrir a los otros desde el conocimiento de uno mismo, celebrando las similitudes y valorando las diferencias.
- Dar a conocer al grupo distintos juegos que hoy por hoy no son muy practicados.
- Favorecer la convivencia entre el alumnado, en especial entre los de tercer ciclo con los más pequeños.
- No hacer separatismo entre niños y niñas, que elijan libremente a qué jugar durante los periodos de recreos.

A partir de aquí, podemos y debemos estimular al grupo a que jueguen teniendo en cuenta las siguientes consideraciones:

- Adecuar el espacio que se va a utilizar (aula, biblioteca de centro y patio, que fue dividido en zonas según el tipo de juego) y el tiempo a la edad y al tipo de juego que se va a realizar.
- En el caso de emplear algún material deben ser seguros, resistentes y si es posible adaptados, con el objetivo de que sean utilizados por todo, o la mayoría del grupo.
- Analizar las normas que rigen el juego tanto para asegurarnos que responden a nuestras finalidades como para saber si el alumnado las comprenden bien.

3. JUEGOS SELECCIONADOS PARA TRABAJAR CON EL ALUMNADO DE PRIMER CICLO.

Como se dijo en líneas anteriores lo que perseguimos es que el alumnado tenga otras opciones en los tiempos de recreo, que conozcan y practiquen diferentes juegos y actividades que les ayuden a afianzar las relaciones entre iguales. Además aprenden el respeto a las reglas, la importancia de trabajar en equipo, mejorar los intercambios comunicativos, mejorar la expresión oral y escrita, la



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 35 – OCTUBRE DE 2010

practicar la lectura, trabajar aspectos matemáticos como espaciales, numéricos, geométricos,... Los juegos para el primer ciclo fueron:

- Juegos de mesa:
 - Parchís
 - Cartas: se confeccionaron cartas según la temática del centro de interés que estábamos trabajando, por ejemplo tenían que reunir cartas con objetos que comenzaban por cierta letra (g: gorro, guantes, gafas,...), reunir personajes de una película infantil que habíamos visionado con anterioridad,...
 - Juego de la Oca
 - Juegos de tablero confeccionados en clase como el de la salud o el cuidado del medio ambiente.
 - Puzzles: a lo largo del curso se confeccionaron distintos modelos dependiendo de la temática y de diferentes grados de dificultad. Algunos fueron sobre las plantas, los animales, el barrio,...también tuvimos otros comercializados.
 - Bingos: a demás del bingo típico de cartones con números (que se fueron confeccionando según los números trabajados) realizamos otros para favorecer el vocabulario como objetos de la navidad o elementos del verano.
 - Dominós: a parte del tradicional se confeccionaron sobre los alimentos para trabajar la atención y la motricidad con alumnos con necesidades educativas.
 - Fichas de letras: se plastificaron varios alfabetos con las letras individuales para que pudieran formar palabras y frases.
- Juegos con balones de goma espuma:
 - Fútbol
 - Sobre-sobre
 - La patata caliente.
- Chapas: se realizaban carreras por distintos circuitos o concurso de lanzamientos sobre el suelo.
- Ciriguizo: los alumnos y alumnas de más edad pintaban en el suelo un ciriguizo para el grupo.
- Cromos y tazos: a demás de los cromos y los tazos de moda se confeccionaron otros con dibujos realizados o coloreados por el alumnado, tanto en ordenador como a mano.
- Bailes: Cada semana dos miembros del grupo eran seleccionados para bailar con alumnas y alumnos de otros cursos y dirigidos por alumnado de sexto curso. A demás durante el recreo, a veces, se ponía música por megafonía y todo el mundo que lo deseaba bailaba.
- Lectura y juegos con el ordenador en la biblioteca del centro: cada día acudía un miembro de la clase a la sala para divertirse.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 35 – OCTUBRE DE 2010

- Juegos de corro y cantados: se practicaron juegos tradicionales y populares como “Estaba el señor don gato”, “Soy capitán”, “Donde están las llaves”, “A la zapatilla por detrás”,...Para todos estos juegos se confeccionaron unas fichas explicativas del juego en la que aparecían las reglas, las canciones y gráficos del baile; primero eran explicados y practicados en el aula y posteriormente en el patio.
- Elaboración y concurso de carteles, dibujos y listas para dejar plasmado cómo podríamos mejorar nuestro patio y como les gustaría que fuera.

4. CONCLUSIÓN.

La experiencia ha resultado muy positiva, tanto para el profesorado que percibimos que el recreo había mejorado, como para el alumnado de todos los niveles que además de disponer de una gran variedad de juegos y juguetes aprendió muchas cosas; por otro lado, se consiguió utilizar espacios diferentes del centro y motivar al alumnado.

Como último apunte señalar que esta tarea no concluye aquí, hay que seguir dando opciones al alumnado, ofrecer otros reforzadores novedosos y motivadores que hagan de nuestros recreos espacios estimulantes, atractivos.

5. BIBLIOGRAFIA:

- Decroly. O y Monchamp. E. (1986). *El juego Educativo*. Madrid: Morata.
- Díaz Vega, Jose Luis. (1997). *El juego y el juguete en el desarrollo del niño*. México:Trillas.
- Ortega Ruiz, Rosario. (1992). *El juego infantil y la construcción social del conocimiento*. Sevilla: Alfar.
- DE BORJA Y SOLÉ, M. (1984). *El juego como actividad educativa. Instruir deleitando*. Universidad de Barcelona.
- ELKONIN, D. B. (1978): *Psicología del juego*. Madrid: Visor
- MOYLES, J.R. (1990): *El juego en la educación infantil y primaria*. Madrid: Morata

Autoría

▪ Nombre y Apellidos: Elena M^a Orellana Román



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 35 – OCTUBRE DE 2010

- Centro, localidad, provincia: CEIP Juan Caro Romero, Melilla
- E-mail: Elena_ore@hotmail.com