TÍTULO

HORA DEL RECREO

AUDIOVISUAL

VARIABLES QUE SE PUEDEN TRABAJAR

Habilidades de relación.

ÁREA CURRICULAR

Lengua Castellana y Literatura; Educación Física.

CONTEXTO ESCOLAR

Convivencia escolar.

EDAD RECOMENDADA

De 6 a 8 años.

SINOPSIS

En el recreo del colegio, se desarrolla un partido de fútbol que se asemeja más a una batalla campal que a un juego reglado.

REFERENTE TEÓRICO: La interacción ordenada debe desarrollarse en todos los contextos en los que se mueven los alumnos, incluso en aquellos en los que se permita cierta libertad de acción. El educador puede facilitar que los niños reflexionen sobre lo apropiado y lo inapropiado en las relaciones entre iguales en espacios físicos y sociales, como el recreo, el parque, el jardín, etc.

RAZÓN DE SER: En la primera fase de la actividad, el docente cuestiona a los alumnos sobre su comportamiento en situaciones en las que existe supervisión adulta y en las que no. A partir de la proyección de una secuencia audiovisual, se desarrollará una dinámica en la que identificarán las conductas inadecuadas de los protagonistas de la escena, "puntuando" (con suspenso) cada acción observada.

A continuación, dialogarán entre ellos para expresar cómo creen que deberían haberse comportado los personajes.

Un juego final de corte cooperativo introduce un elemento lúdico a la actividad. Su objetivo es que cooperen entre sí de forma armónica y pongan en marcha habilidades comunicativas que permitan un buen trabajo en equipo.

DESARROLLO

1ª Fase

Se centra el tema de las relaciones entre iguales en distintos contextos mediante **comentarios** y **preguntas de aproximación**:

- *Normalmente en el aula o en el salón de casa cuando están delante vuestros padres os portáis bien; ¿Por qué?; ¿Qué pasa si os peleáis entre vosotros estando un adulto delante?*
- *En otros lugares, como el recreo, el parque y otros lugares al aire libre no siempre os portáis tan bien; ¿Por qué?*
- *Cuando no hay adultos cerca; ¿Vale todo?; ¿Por qué?*

2ª Fase

Se introduce la secuencia audiovisual comentando, el profesor que van a ver cómo los niños en el recreo se portan francamente mal. Deben observar cada una de las cosas que hacen mal para luego comentarlas.

Se proyecta la secuencia audiovisual seleccionada.

Los niños se juntan de dos en dos para desarrollar la siguiente **dinámica**:

- Deben dibujar una línea que divida un folio en dos mitades.
- En la parte izquierda, tras un breve diálogo (**cuchicheo**) por parejas, anotarán lo que les parece que está mal hecho por alguno de los protagonistas.

[Pistas: salir corriendo de clase; atropellar al árbitro al avanzar con el balón; provocar que un compañero se caiga al suelo; tirar el borrador a la cara de un niño; utilizar un espejo para proyectar la luz del sol a los ojos del delantero rival; tirar al suelo al árbitro y saltar encima de él; mentir; hacer trampas, etc.].

Con alumnos de 6 años quizá sea preciso repetir la proyección de la secuencia para facilitar que se den cuenta de cada una de las acciones inapropiadas. Se darán las pistas, pues es importante que los alumnos citen la mayor parte de los comportamientos que los niños de la escena desarrollan.

En un segundo momento, en grupos de 4 alumnos (uniéndose dos parejas con la técnica de la **bola de nieve**), pondrán una nota a cada comportamiento incorrecto: de 4 a 0, según les parezcan malas o peores las acciones. A continuación, se pondrán en común los "suspensos" ante el resto del grupo-clase razonando las respuestas.

Finalmente, y de nuevo por parejas, rellenarán en la parte derecha del folio lo que debieran haber hecho en lugar de cada una de las *malas acciones*. Por ejemplo: salir despacio; no avasallar al árbitro, sino rodearle, etc.

A lo largo de esta fase será muy importante dirigir el discurso de los alumnos hacia la valoración de las consecuencias de cada uno de los comportamientos (correctos e incorrectos).

3ª Fase

Se desarrollará un **juego cooperativo**:

- El profesor da una palmada, y los niños se distancian entre sí a largo y ancho del aula. En un momento dado se les mandará permanecer quietos donde están.
- El docente designa a dos niños para iniciar el juego de la "culebra hambrienta": ambos se tumbarán boca abajo en el suelo, uno a continuación del otro, agarrando con las manos los pies del de delante. Deberán reptar hacia un compañero sin valerse de las manos. Cuando lleguen a su altura, el primero le tocará con la cabeza, debiendo pasar el nuevo a formar parte de la culebra.
- La culebra debe reptar zigzagueando constantemente, sin utilizar las manos ni los brazos para desplazarse.
- A medida que los niños se vayan incorporando a la culebra, ésta tendrá más dificultades para aproximarse a otros compañeros. Pueden parar cuantas veces lo deseen para ponerse de acuerdo verbalmente.

Finalizado el juego, se comenta entre todos las emociones experimentadas.