



UNIVERSIDAD DE JAÉN
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

Trabajo Fin de Grado

Propuesta Didáctica de Actividades Extraescolares para la Socialización mediante Juegos en Educación Primaria

Alumno/a: Fernando Fernández Blanco

Tutor/a: Prof. D^a. Ariadne Runte Geidel
Dpto.: Pedagogía

Mayo, 2021

ÍNDICE

Resumen.....	2
Justificación.....	3
Introducción.....	4
1. Marco teórico.....	5
<i>1.1 Ámbitos de la educación formal y no formal</i>	
<i>1.2 Actividades extraescolares</i>	
<i>1.2.2 Influencia de las actividades extraescolares para la socialización</i>	
2. Marco contextual.....	13
<i>2.1 Contexto general</i>	
<i>2.2 Contexto principal</i>	
<i>2.3 Participantes</i>	
3. Objetivos.....	17
4. Propuesta de trabajo.....	18
<i>4.1 Introducción</i>	
<i>4.2 Desarrollo del trabajo</i>	
<i>4.4 Evaluación</i>	
5. Conclusiones.....	36
6. Referencias bibliográficas.....	38
Anexos.....	39

RESUMEN

La educación fuera del horario escolar tiene un papel fundamental en el desarrollo global de los niños. Por este motivo, es de especial relevancia, elaborar una propuesta didáctica de realización de actividades extraescolares centradas en los juegos infantiles para favorecer la socialización y desarrollo general de los alumnos de la etapa de educación primaria. Este proyecto está destinado a elaborar dicho programa mediante un marco teórico, en el que explicaremos la importancia de las actividades extraescolares para la educación, un marco contextual, en el que hablaremos del contexto y situación en el que se llevará a la práctica, y diferentes sesiones de trabajo, formadas por actividades extraescolares de todo tipo, sus objetivos, contenidos, competencias, metodología, recursos e instrumentos de evaluación necesarios para llevarlas a cabo. Todo para promover la importancia de la educación no formal en el desarrollo de conocimientos y habilidades necesarias para el alumnado.

Palabras clave: Educación, Actividades extraescolares, Socialización, Desarrollo general, Propuesta didáctica.

ABSTRACT

Education outside of school hours plays a fundamental role in the overall development of children. For this reason, it is of special relevance to develop a didactic proposal for carrying out extracurricular activities focused on children's games to promote the socialization and general development of primary school students. This project is intended to develop this program through a theoretical framework, in which we will explain the importance of extracurricular activities for education, a contextual framework, in which we will talk about the context and situation in which it will be carried out, and different work sessions, made up of extracurricular activities of all kinds, their objectives, contents, competences, methodology, resources and evaluation instruments necessary to carry them out. All to promote the importance of non-formal education in the development of knowledge and skills necessary for students.

Keywords: Education, Extracurricular activities, Socialization, General development, Didactic proposal.

JUSTIFICACIÓN

Las actividades extraescolares que favorezcan la socialización y el desarrollo global en educación primaria, es un tema que escogí debido a que, en mi opinión, no se le da la importancia que se merece. La educación es un proceso continuo, que no ocurre solo en el proceso de escolarización, sino que va mucho más allá. Aquí es donde es fundamental el papel de la educación extraescolar, ya que contribuye en el aprendizaje continuo de los niños, y es una estrategia de formación diferente para poder resolver problemas educativos que el sistema formal no es capaz de solucionar.

La capacidad de socialización de las personas es una habilidad fundamental en el mundo en que vivimos, algo que la escuela no enseña de forma específica, y existen casos de niños y niñas que se aíslan, cada vez más, debido a las nuevas tecnologías, y a la posibilidad de relacionarse sin estar físicamente en presencia de otras personas.

Esto es un tema serio que hay que trabajar, porque cuanto más avanzamos, menos relaciones sociales se crean, debido a que las generaciones futuras no se ven en la necesidad de trabajar esta habilidad, provocando a su vez que otras capacidades, como las de comunicación, iniciativa y autonomía también reduzcan su nivel e importancia debido a la estrecha conexión que tienen con la socialización.

La educación no formal y las actividades extraescolares son un bien necesario para conseguir un desarrollo del alumnado eficaz y completo. Pese a su importancia, las instituciones formales no pueden cubrir todas de necesidades de la sociedad en educación y formación. Por ello, es necesaria la existencia de una educación no formal, para que se pueda intervenir en aquellas necesidades, que la educación formal no puede resolver por sí misma debido a sus características.

Las actividades extraescolares son muy importantes en la etapa de educación primaria, debido a que en la escuela se centran en el aprendizaje cultural y de conocimientos de los alumnos, pero muchas veces se olvidan de la importancia de aprendizajes y experiencias para la vida cotidiana, algo que sí aborda la educación fuera de la escuela. Es decir, son fundamentales en el desarrollo integral de los niños, en la adquisición de valores, comportamientos, conocimientos, habilidades y recursos que contribuyan en la mejora de la socialización, iniciativa y autonomía necesarias para desenvolverse en el mundo real.

INTRODUCCIÓN

Este proyecto trata sobre la importancia que tienen las actividades extraescolares en el desarrollo del aprendizaje, y el desarrollo de la socialización en educación primaria. Esta educación fuera de la escuela, ayuda a mejorar nuestra capacidad de interacción y relación con las demás personas.

El proyecto consta de cinco puntos principales; marco teórico, marco contextual, objetivos, la propuesta de trabajo, y las conclusiones.

El marco teórico, se divide a su vez, en dos apartados; “ámbitos de la educación formal y la educación no formal”, y “actividades extraescolares”.

En el primer apartado, nos centramos principalmente en la relación que existe entre la educación formal y no formal. La importancia de que ambas se complementen, para conseguir una educación de calidad en nuestra sociedad. Además también nombramos, aunque en menor medida, la educación informal, y su relación con la formal y la no formal.

En el segundo apartado, de este marco teórico, hacemos mayor hincapié en las actividades extraescolares y su importancia en la educación. Además, este consta también de un subapartado, “Influencia de las actividades extraescolares para la socialización”, en donde explicamos cómo las actividades extraescolares juegan un papel fundamental a la hora de mejorar nuestras relaciones con los demás, desarrollar mejor nuestra iniciativa y autonomía, y la importancia que tienen fuera del horario escolar para el desarrollo global del alumnado.

Acabado el marco teórico, el segundo punto de este proyecto, es el marco contextual. Este se divide en tres subapartados; contexto general, contexto principal y participantes. Entre ellos se pretende describir lo mejor posible el contexto en el que desarrollamos las actividades, explicando datos de la localidad y detalles del centro o institución donde se realizarán las sesiones, y las características de las personas que participan.

El tercer apartado es el de los objetivos. Destacamos, el objetivo general, que es el objetivo más amplio del proyecto. Y los objetivos específicos, que hacen referencia a los pasos que debemos dar para alcanzar el objetivo general del proyecto.

La propuesta de trabajo se centra principalmente en el desarrollo de cada una de las sesiones del proyecto, con los objetivos, contenidos, competencias, metodología, recursos y formas de evaluación de cada una de las actividades propuestas.

Por último, presentaremos las principales conclusiones a que se ha llegado, ante la realización del proyecto.

I. MARCO TEÓRICO

1.1 ÁMBITOS DE LA EDUCACIÓN FORMAL Y LA EDUCACIÓN NO FORMAL

El documento Metas Educativas 2021 (OEI, 2008) en su Capítulo V afirma que las políticas educativas y las propuestas de transformación y mejora de la educación escolar no pueden reducirse a iniciativas centradas en el sistema escolar, sino que han de incorporarse al conjunto de las instituciones en las que el ciudadano se desenvuelve a lo largo de su vida. Aquí la educación extraescolar está cobrando valor como parte de prácticas sociales educativas, organizadas y sistemáticas que han surgido fuera de los sistemas educativos escolares para facilitar el aprendizaje de determinados grupos de población (niños, adolescentes y adultos) según sus necesidades e intereses.

Por este motivo, se debe aclarar que la educación extraescolar incluye todo lo relativo a las prácticas de intervención educativa fuera del ámbito escolar y estas se desarrollan sin tener en cuenta las normas jurídicas de los sistemas formales. Así, se puede hacer una clasificación según el contexto donde se desarrolla la actividad, de acuerdo a un mayor o menor grado de sistematización (Sentana, 2011):

- Educación formal
- Educación no formal
- Educación informal

Si hablamos de educación formal, no formal e informal estamos diferenciando tres tipos de actuaciones educativas.

La educación formal es el proceso de educación integral correlacionado que abarca desde la educación primaria hasta la educación secundaria y la educación superior, y que conlleva una intención deliberada y sistemática que se concretiza en un currículo específico y en la obtención de un título oficial.

Según John Dewey (1975) La educación sistemática surge, como una necesidad social cuando la civilización se ha complejizado de tal forma que ya no puede transmitirse el cuerpo cultural en forma incidental, a través de las vivencias cotidianas del grupo. La institución creada, simplificará el conocimiento sistematizándolo; purificará y ampliará el ambiente social, resultando de ello la escuela como un medio ambiente especial.

La cada vez más prolongada escolarización obligatoria, “tiene la función de ofrecer un proyecto educativo global que implica el hacerse cargo de aspectos educativos cada vez más complejos y diversos” (Gimeno Sacristán, 1988).

Pese a su importancia fundamental y troncal, la formación reglada no es capaz de cubrir todas las necesidades de las personas y la sociedad en educación y formación. Por ello, es necesaria la existencia de una educación no formal que cubra este amplio abanico de actividades formativas, que se sitúan fuera de ámbito reglado.

De acuerdo con las definiciones formuladas por Coombs (1975), la educación no formal puede ser entendida como "toda actividad organizada, sistemática, educativa, realizada fuera del marco del sistema oficial, para facilitar determinadas clases de aprendizajes a subgrupos particulares de la población" y por educación informal "un proceso que dura toda la vida y en el que las personas adquieren y acumulan conocimientos, habilidades actitudes y modos de discernimiento mediante experiencias diarias y su relación con el medio ambiente".

Trilla (1998), nos dice que

entendemos por educación no formal el conjunto de procesos, medios e instituciones, específica y diferenciadamente diseñados, en función de explícitos objetivos de formación o de institución, que no están directamente dirigidos a la provisión de los grados propios del sistema educativo reglado

Sin embargo, Vázquez (1998) afirma que "la educación no formal por su propia naturaleza, no posee en sí misma un carácter de sistema y carece de potencia suficiente para constituirse en un enfoque de política alternativa a otras, pues tiene un carácter complementario". Desde esta perspectiva, se puede decir por tanto, que la educación extraescolar no puede valerse por sí misma para resolver problemas sociales.

La UNESCO argumenta algo similar, aludiendo que la educación no formal no puede ser una alternativa al sistema formal, sino que lo complementa, para satisfacer necesidades concretas de algunos problemas sociales.

Existen varios elementos que caracterizan la educación no formal, y estos son: Los propósitos, que hacen referencia a los objetivos y finalidades de esta educación, que son principalmente potenciar el talento psicomotor y la interiorización de conocimientos y habilidades; los agentes, son las personas que participan en la educación no formal, educadores y educandos. En cuanto a la formación de los educadores, es muy diferente al del ámbito formal, ya que la educación no formal normalmente no pide ningún grado académico para llevar a cabo la acción educativa, y se suele acceder a través de cursos o seminarios. En cuanto a los educandos, la educación no formal está orientada a todas las personas sin distinciones, y aunque, suele estar dirigida a los sectores más desatendidos, también puede servir como ayuda para sacar adelante ciertos títulos formales; contenido y metodologías, que varían en función del contexto en el que se desarrolle la acción educativa, además los métodos utilizados suelen ser activos y flexibles; el elemento espacio temporal, que destaca debido a que la educación no formal se puede dar en cualquier lugar y momento, gracias a los medios audiovisuales y tecnológicos, además de que sus horarios son flexibles y nada rigurosos; y la financiación y gestión, ya que la educación no formal es gestionada por las propias instituciones que se supervisan a sí

mismas con total independencia, y se financia a través de subvenciones, ya sean públicas o privadas, o por parte de los usuarios que participan en ellas (Trilla, 1998).

También podemos hacer referencia a algunas diferencias entre una educación en el centro escolar y en el centro no formal. La función de la escuela es asegurar una base cultural común para todos, mientras que en el centro no formal permite una mayor diversificación en la cultura; el contenido del colegio se basa principalmente en transferir conocimientos, mientras que el contenido del centro no formal se centra, sobre todo, en conseguir mayor experiencia; en la escuela sistematizada la relación interpersonal es tolerada, pero en el centro de ocio es esencial; los proyectos de actividad en el centro formal son normalmente ajenos a los niños, a diferencia de los proyectos no formales que son propios de los niños; en la escuela el código es el lenguaje y la lógica, mientras que en el centro no formal hay mucha variedad para la expresión y elaboración; la experiencia tiene un lugar selectivo en el centro formal, mientras que tiene un carácter global en el centro no formal. (Torres y Pareja, 2007)

Podemos hacer referencia a los organismos de la educación no formal, que según el ámbito pueden ser cívicas, culturales, deportivas, sociales, medioambientales y de cooperación internacional.

Según Luque (1998), “se podrían considerar tres campos de actuación de la educación no formal; la animación sociocultural, la educación especializada y la educación de adultos”

Por otra parte, Colom (2005) afirma que la educación formal, no formal e informal están relacionadas entre sí. Cada una de estas modalidades educativas no trata de la misma manera a sus participantes, por lo que se complementan, para que el desarrollo sea eficaz y completo. Es decir, es como si se repartieran las responsabilidades para el desarrollo de los individuos. Por ello, cada educación puede verse apoyada y mejorada por otra.

De la misma manera, estos tipos de actuaciones educativas, además de complementarse, también pueden suplirse. Esto puede ocurrir debido a que la educación utilizada o correspondiente a un contexto determinado no es la idónea según las circunstancias que se están dando en esa situación, y por ello rasgos de otra educación pueden incluirse dentro de otra o directamente sustituirla en su totalidad (Colom, 2005)

Teniendo en cuenta las relaciones que se establecen entre los distintos tipos de educación, que acabamos de ver, las instituciones formales deberían adecuarse al ejercicio de acciones socioculturales, así como ampliar los medios no formales e informales de los que disponen, con la finalidad de que sea posible la coordinación de los tipos de educación, para mejorar la formación y el desarrollo de los participantes, y los contextos en los que se desarrolla la acción educativa. (Torres y Pareja, 2007)

Según Ponce de León (1998) se tiende a establecer una serie de puntos de contacto entre la educación formal y la educación no formal, ya que el desarrollo escolar no podrá sostenerse si permanece incomunicada. La educación formal tiene que relacionarse con la educación no formal, ya que ambas llegaran a complementarse. Hay que tener muy claro que la educación es un continuo, que no comienza y acaba con la escolaridad, va mucho más allá de las entidades formales.

Marenales (1996: 2) nos dice:

La educación informal es aquella acción difusa que se realiza desde ámbitos cuyo objetivo no es específicamente didáctico y por lo menos no lo es la intencionalidad de la acción (TV, conferencias, etc.). No por ello deja de existir allí una acción de las generaciones maduras sobre las que no lo están para la vida social; y aún sobre las que lo están, pero en un proceso de educación permanente son sensibles a dicha acción (Selva Artigas, 1992).

En opinión de Touriñán (1983) la educación formal y la no formal tienen un aspecto en común, la organización y sistematización, algo que la educación informal no tiene, ya que esta es asistemática. Por ello, uno de los rasgos que caracterizan la educación informal es que todas las acciones educativas no intencionales están incluidas dentro de este tipo de educación.

Finalizada esta breve explicación de los distintos tipos de educación, los juegos y actividades extraescolares dentro de la escuela se incluyen principalmente dentro de la educación no formal, que como ya hemos visto, es totalmente necesaria ya que complementa a la educación formal para potenciar el desarrollo cultural y social de los educandos.

1.2 ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES

Puig y Trilla (1996) nos dicen la relevancia tanto de la cantidad como de la calidad del tiempo libre que disponen los niños una vez finalizado el tiempo lectivo, junto con los cambios sociales y educativos, ha generado una sociología y pedagogía del tiempo libre que ha conducido a la creación de nuevas acciones sociales y educativas.

Como señala Cuenca (1998) la educación en el tiempo libre es una de las herramientas más valiosas para favorecer el desarrollo integral de la persona y la adquisición de conductas positivas. Se pueden desarrollar actitudes, valores, conocimientos, habilidades y recursos que contribuyan a un proceso de socialización normalizado de niños.

Las actividades extraescolares son todas aquellas prácticas de enseñanza, de carácter lúdico, recreativo, instructivo y formativo cuya elección y desarrollo pertenecen a la autonomía de las organizaciones escolares y, por tanto, no se complementan

expresamente en el currículo oficial. Estas se llevan a cabo utilizando procedimientos y estrategias significativamente diferentes a los utilizados en las aulas.

Existen varios tipos de actividades extraescolares según Antonio Guerrero Seron (2006):

- Las actividades complementarias: Son las que conocemos como salidas, eventos o acontecimientos peculiares, organizados por el profesor con ayuda de los padres y los servicios del centro. Estas suelen ser obligatorias y gratuitas, con el objetivo de enriquecer y complementar los aprendizajes, utilizando una metodología activa, estrategias y medios experimentales. Son las más relacionadas con innovaciones pedagógicas.
- Actividades generales: Son aquellas actividades o ceremonias realizadas a fecha fija, en conmemoración a un hecho o personaje histórico relevante. Estas pueden estar programadas desde la dirección o incluso de instancias jerárquicas ajenas al centro. Algunos ejemplos son, el Día de la Constitución, Día de Andalucía, el Día del fundador de una determinada escuela...etc.
- Actividades paraescolares: Son los cursillos o talleres sobre música, artística, lúdicos y deportivos que se producen al finalizar la jornada escolar, a lo largo de todo el curso o trimestralmente. Estas se producen, generalmente, dentro de las instalaciones del centro, para el alumnado de ese colegio. Son voluntarias y suelen ser de pago, y aunque se realicen fuera del horario oficial de la escuela, están controladas por el centro. Estas son las conocidas por la mayoría de la población como actividades extraescolares, y representan las actividades más relacionadas con el ambiente social de las escuelas.
- Actividades de servicios: Son proyectos de tareas no lectivas y de condición presencial que se deben a una necesidad de ajuste entre la escuela y su entorno. Son servicios que se realizan en las instalaciones de los centros para ayudar a las familias que los necesiten, ya que sirven para ajustar horarios familiares. El programa del comedor o el aula para los niños que tienen que llegar antes del inicio de la jornada escolar, son algunos ejemplos.

Según Lorenzo Luzuriaga el aprendizaje del niño se realiza mediante la observación, investigación, el trabajo, la construcción, pensando y resolviendo situaciones problemáticas, y todo esto es trabajado en cualquier tipo de actividad extraescolar.

Las actividades extraescolares también varían dependiendo del tipo de centro, público o privado, y ciclo formativo en el que nos encontremos.

Las principales diferencias, según el centro, van a estar en la cantidad y en los tipos de actividades extraescolares que oferten. En los colegios privados destaca principalmente la asignatura de religión como actividad extraescolar principal, mientras que en los

colegios públicos, hablamos de actividades con valores sociales y cívicos para sustituirla. Además también influye el tamaño de los centros, que cuanto más grandes, más actividades extraescolares se pueden incluir en distintos horarios, y por tanto, mayor es el incremento del capital cultural de sus participantes (Guerrero, 2005).

Según Guerrero (2005) también, depende mucho del ciclo formativo en que nos encontremos. En la etapa de educación infantil no hay más que actividades ocasionales o que engloban a todo el centro. Esto se debe a la integración curricular, metodológica y contenidos en esta etapa. Más adelante en la etapa de educación primaria es cuando más actividades extraescolares se ofertan, hasta llegar a la etapa de educación secundaria donde comienzan de nuevo a bajar la oferta de estas actividades. Finalmente en bachillerato las actividades extraescolares son escasas, debido sobre todo a que sus estudiantes ya son lo suficientemente autónomos, y ya no son tan necesarias para cuadrar el horario de las familias, y por la saturación de horario que hay en esta etapa, es decir, por la falta de tiempo.

En definitiva, podemos decir que las actividades extraescolares incrementan de forma progresiva acorde al aumento de la edad de los alumnos, hasta llegar a la etapa de educación secundaria, en la que comienza un descenso progresivo.

Las actividades extraescolares son una parte muy importante en la organización del centro, relacionadas con el poder y cultura de la escuela. Guerrero (2005) habla de mecanismos que ayudan a mantener unida moralmente la relación entre los centros y su entorno, ya que pueden reestructurar de forma circunstancial los espacios y tiempos cotidianos, y prestan su apoyo en la relación entre padres, profesores y alumnos.

El nivel de su colaboración está sujeto a diferentes variables como el rendimiento escolar de los centros, su tamaño, el grado de responsabilidad de renovación didáctica, el influjo del ambiente en los docentes del centro...etc.

Las actividades extraescolares también pueden tener el papel de reunir los equipos directivos, a los que legitiman y fortalecen, estableciendo puentes entre el conocimiento oficial y extraoficial.

En el presente, la cooperación de las actividades extraescolares en la organización de la escuela y su incidencia en el aprendizaje, provoca que hablemos de la renovación pedagógica de la Escuela Nueva y el deporte escolar como parte del procedimiento universal de socialización, el tratamiento de la diversidad y la escolarización de masas.

La Escuela Nueva habla de la enseñanza y la educación como un proceso continuo que dura toda la vida, centrada en el niño, basado en la observación y experimentación, dejando total libertad a la curiosidad por aprender de los niños y en dejar obrar a la naturaleza. Son estas ideas naturalistas y esencialistas las que provocaron actividades tales como, granja-escuelas, salidas o excursiones (Guerrero, 2005)

Según Pestalozzi (1977:98)

Todo, absolutamente todo lo que puedas enseñarle al niño por los efectos de la naturaleza misma de las cosas, no se lo enseñes mediante palabras. Nada de

palabras cuando es posible la acción. La naturaleza instruye mejor que los hombres. El maestro no se aventura a regular violentamente la marcha de su alumno. Nutre y cuida con santo respeto la semilla depositada en él como la planta que ha plantado el padre celestial.

La Tesis del sociólogo americano Willard Waller (1932), atribuye al deporte el inicio de las actividades extraescolares en la escuela. “Las actividades lúdicas y deportivas son las respuestas claves de la escuela a esta necesidad de contener el conflicto, ya que aportan salidas a las energías estudiantiles dentro del marco de la autoridad escolar” (Waller, 1932:893).

La invención y fomentación en las escuelas de clubs deportivos, de actividades artísticas y musicales, influyen y mejoran la gestión de la diversidad, a relajar las tensiones y los conflictos en las escuelas, y en el rendimiento escolar. Además, ofrecen nuevos logros más allá del académico.

Las actividades extraescolares son algo más cercano, que permiten buscar lo lúdico, la pedagogía de la gracia y la diversión. Con ellas buscamos contextos hacia una escuela alegre; nos divertimos y aprendemos al mismo tiempo. Influyen en el rendimiento académico ya que estas mejoran el clima y el ámbito moral de aprendizaje en el centro escolar.

Estas actividades suelen estar dirigidas al público infantil y ya sean actividades extraescolares, salidas, cursillos, recursos recreativos...etc, son una ruptura del mundo cotidiano del niño por lo que son recursos y actividades para la animación sociocultural de la infancia.

El ejercicio e incremento de actividades extraescolares se debe a su grado de integración a la cultura y al nivel educativo. Donde hay más homogeneidad en la enseñanza y aprendizaje, aumentan el número de las actividades, y mejora la calidad y organización de las mismas.

En resumen, podemos decir que las actividades extraescolares ofrecen escenarios para lograr una distribución más ecuánime del éxito escolar, que aunque no sean logros directamente académicos, consiguen un descenso importante de lo que conocemos como fracaso escolar.

1.2.2 INFLUENCIA DE LAS ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES PARA LA SOCIALIZACIÓN.

Un tema que debemos destacar es el tema de la socialización. La educación extraescolar ayuda mucho a los niños en mejorar su socialización con los demás, y romperse las barreras de edad, ya que normalmente los centros suelen ofertar este tipo de actividades para todos los cursos juntos o como mínimo, divididos en cada ciclo de la etapa educativa, lo que provoca que los niños interaccionen con otros de edades diferentes.

La problematización del hecho educativo trasciende de la modalidad escolar, por lo que debemos reconocer la necesidad de otras estrategias de formación diferentes de las ordinarias del sistema formal para poder intervenir y dar una respuesta ante la exclusión social, la violencia, el analfabetismo...etc (Nuñez, 1990)

Según Sentana (2011) hay dos enfoques teóricos: el de la pedagogía y la educación social y el de la educación no formal e informal (este último visto anteriormente). Abonaron la trama discursiva de la educación extraescolar y la pusieron, en la práctica, como una estrategia de mediación para las respuestas educativas a diversos problemas sociales como los mencionados en el párrafo anterior

La pedagogía social ha dado lugar a un proceso de profesionalización de los llamados educadores sociales, donde la educación social es considerada como una profesión, para cuyo ejercicio se necesitan conocimientos especializados en cuanto a estrategias pedagógicas que permitan intervenir en prácticas educativas concretas (Sentana, 2011)

Según Ortega Esteban (2004: 3)

La ciencia de la Educación Social, orientada por un lado a la dinamización o activación de las condiciones educativas de la cultura, de la vida social y sus individuos; y por otro, a la prevención, compensación y reconducción socioeducativa de la dificultad, de la exclusión o del conflicto social.

En este punto, deberíamos hacer mayor hincapié en uno de los campos de la educación no formal según Luque (1998), nombrados con anterioridad en este texto; el de la animación sociocultural. Según Trilla (1994: 25)

La animación sociocultural es un conjunto de acciones realizadas por individuos, grupos o instituciones sobre una comunidad o sector de la misma y en el marco de un territorio concreto, con la finalidad principal de favorecer la participación activa de sus integrantes en el proceso de su propio desarrollo social y cultural.

Podemos decir, que la animación sociocultural intenta ser un recurso para enriquecer las condiciones de vida de la población y busca el desarrollo de la participación, interacción y la comunicación social.

Sin embargo, Luque (1998) habla de que la animación sociocultural ocurre en una infancia ordinaria o común, por lo que, los niños que tienen una infancia en lugares más marginales mandan otra visión de animación. Un ejemplo de animación sociocultural para estos casos son los programas de ludoteca para la educación recreativa y del tiempo libre, cuyo objetivo es garantizar una respuesta a las necesidades sociales generales de los niños que viven en este contexto.

Las actividades socioculturales, por lo tanto, dan unas menores expectativas sociales y familiares a los niños y se muestran mucho más receptivas ante diferentes situaciones, aunque se pueden ver afectadas por la falta de continuidad e inestabilidad de estos

niños, ya que es muy común, que no sean constantes debido a la falta de obligatoriedad. Su éxito depende mucho de aquellos profesionales que las dirigen y gestionan.

“La pedagogía social ha considerado el trabajo como instrumento para la prevención, la adaptación y la reeducación social de sujetos con riesgo social” (Vázquez, 1998).

La formación laboral ocupa un lugar importante en la educación extraescolar, porque se considera una respuesta a las necesidades de la población en la adquisición de competencias y habilidades para que puedan integrarse en la sociedad. Por ello, la importancia a la formación laboral, su eficacia y su calidad son elementos altamente valiosos para el desarrollo de la dinámica social.

El reconocimiento de aprendizajes logrados a través de actividades educativas extraescolares tales como cursos, conferencias, actividades de formación, música, deportes, entre otros, brindan posibilidades de integrar a los alumnos a la realidad concreta en las que les tocará desempeñarse, no sólo para el ejercicio de una profesión, sino en sus vidas como ciudadanos responsables.

Todas estas actividades tienen un carácter complementario en la formación de futuros profesionales, y no solamente deben apuntar al logro de competencias y habilidades, sino al desarrollo de la capacidad de aprender a aprender, y de este modo enriquecer todas las dimensiones de la persona (Sentana, 2011)

Las actividades extraescolares que favorezcan la capacidad comunicativa y socializadora, potenciarán la transformación y la mejora en la conducta de los ciudadanos.

En resumen, podemos decir que la educación extraescolar contribuye a la variación de la realidad de sus participantes aunque no pueden actuar de forma aislada al sistema formal para resolver problemas sociales. Además, la educación es un proceso que dura toda la vida, y podemos aprender en cada momento, por tanto, no hay que cerrarse solo en lo formal y sistematizado, sino que hay que dar gran importancia a las actividades que se producen fuera del horario formal para promover de forma más eficaz el desarrollo del niño.

II. MARCO CONTEXTUAL

2.1 CONTEXTO GENERAL

La localidad donde nos situaremos para realizar este proyecto será la ciudad de Jaén. La provincia de Jaén es una provincia española de la comunidad autónoma de Andalucía, con una gran importancia histórica en el histórico Al-Ándalus y el antiguo Reino de Castilla. Limita al norte con Ciudad Real, al sur con Granada, al este con Albacete y al oeste con Córdoba.

Nos centraremos más concretamente en Jaén capital, donde se encuentra el centro en el que se basa este trabajo. La ciudad de Jaén tiene una población de 112.757 habitantes, según el INE (2020), 54.244 hombres (47%) y 58.513 mujeres (53%). Su superficie es de 424,30 kilómetros cuadrados.

Jaén está situada entre la depresión Bética y la cordillera Subbética, en lo alto del cerro de Santa Catalina. Su urbanismo está marcado por amplias y pronunciadas pendientes. En sus alrededores destacan los extensos olivares, las sierras de Jaén y Jabalcuz, y el río Guadalbullón. Tiene un clima mediterráneo, con inviernos suaves y veranos muy calurosos, y sus precipitaciones, aunque estas no son muy abundantes, se concentran principalmente en otoño y primavera.

En cuanto a la economía, se basa y se la conoce internacionalmente, por su producción de aceite de oliva, hasta el punto de recibir el título de “Capital mundial del aceite de oliva”. Sin embargo, también destacan en el sector económico, los servicios, administración, todo lo que es el cultivo y el trabajo de la industria agrícola, la construcción y el turismo cultural, (este último más bien es en pueblos cercanos como Úbeda y Baeza).

Respecto a servicios públicos, la educación de Jaén cuenta con 35 centros de educación infantil y primaria, 20 públicos, 11 concertados y 4 privados, y 21 centros de educación secundaria, 12 públicos y 9 concertados o privados. También cuenta con la universidad de Jaén, una de las universidades más nuevas de España, inaugurada en 1993, con unas instalaciones modernas y el campus de las lagunillas, situado dentro de la ciudad. En cuanto a los grados y dobles grados que ofrece la universidad destacan los grados de ingeniería y el doble grado de administración y dirección de empresas junto con derecho, entre otros muchos.

El sistema sanitario, está dividido entre el sistema público de salud, gestionado por el Servicio Andaluz de Salud (SAS), y la medicina privada mediante consultas particulares de los médicos, o a través de las prestaciones que realizan las diferentes asociaciones privadas. La atención sanitaria se divide en dos tipos; atención primaria, en la cual Jaén cuenta con 7 centros de salud y un consultorio auxiliar; y atención especializada programada y urgente que se dispone de una red hospitalaria y centros de especialidades. El complejo hospitalario de Jaén cuenta con 785 camas y está dividido entre los hospitales “médico-quirúrgico”, “materno-infantil”, “neuro-traumatológico” y “El Neveral”.

Además, debemos destacar el servicio de seguridad ciudadana, con la actuación del sistema de emergencias 112 (policía, bomberos y protección civil) y 061 (guardia civil, cruz roja y emergencias sanitarias)

Por último y para terminar este contexto general hay que hablar del amplio patrimonio cultural de la ciudad, en el que sobresalen el castillo de Santa Catalina, situado sobre la ciudad y que se ve prácticamente desde cualquier ubicación de esta. La catedral de Jaén,

declarada monumento histórico cultural, de estilo renacentista y elementos barrocos. La basílica de San Ildefonso construida en los siglos XIV y XV, con tres fachadas diferentes, una gótica, otra renacentista y otra neoclásica. Los baños árabes de Jaén, que son los más antiguos que se conservan en Europa, contruidos en la época de Abderramán II. Y el monumento de las batallas, construido en 1910, conmemora la victoria en las batallas de Navas de Tolosa (1212) y la batalla de Bailén (1808) las cuales ambas marcaron el futuro de la ciudad y de España.

2.2 CONTEXTO PRINCIPAL

Las actividades se realizarán en el CEIP María Zambrano de Jaén. Este colegio se encuentra situado en la Calle del Sauce, s/n, 23005 Jaén, entre la urbanización Azahar y el final del barrio de las Fuentezuelas. Es un centro público, que tiene su nombre en homenaje a la filósofa María Zambrano, quien fue un personaje inconcebible en la época de la dictadura. Nacida en Málaga, fue una mujer valiente cuando se trataba de romper convencionalismos y vivió fascinada por la verdad y por sus múltiples maneras de manifestarse, y escribió libros como “La confesión como género literario” (1943), “El hombre y lo divino” (1955), y “Claros del bosque” (1975), entre otros.

Este colegio abarca actualmente las etapas de infantil y primaria (1º, 2º y 3º ciclo) con dos líneas (A y B) para cada curso. Estas serán las llamadas aulas ordinarias. Cada aula corresponde a un grupo clase, al frente de la cual estará un maestro, tutor o especialista que será el encargado de mantenerla con el orden y ambiente adecuado a sus alumnos. Además, el centro cuenta con un aula específica de informática, un aula de psicomotricidad, un comedor, una biblioteca, el aula de usos múltiples, y el patio de recreo. El patio de recreo, que es lo que más nos interesa a nosotros, es muy amplio, compuesto por dos pistas de baloncesto, una de fútbol sala y varios espacios de recreo para la etapa de educación primaria, y una pista de fútbol sala para la zona de patio de la etapa de educación infantil. Hay también un pequeño pabellón que se utiliza en algunas ocasiones para las clases de educación física.

El centro cuenta con un profesorado altamente cualificado, en el cual algunos docentes tienen numerosos años de experiencia. Además, es importante añadir que disponen de docentes especialistas en cada área de conocimiento. En total el centro está compuesto por veintitrés docentes, seis de educación infantil, nueve de educación primaria y una maestra de pedagogía terapéutica (PT). Hay tres profesores especializados en lengua extranjera inglés, uno en lengua extranjera francés, uno de educación física, una profesora especializada en la asignatura de religión y una profesora especializada en el área de música. Además, el colegio cuenta con un logopeda y una orientadora.

Es necesario destacar que el colegio María Zambrano es un centro plurilingüe. Los alumnos comienzan en tres años y se extiende hasta 6º de Primaria en el área de inglés, implementando en las áreas de Naturales, Sociales y Plástica. El idioma Francés se imparte en los cursos 3º, 4º, 5º y 6º de primaria como segundo idioma extranjero, sin que se implemente en diferentes áreas, solo en la hora de la asignatura de francés.

Existen en el centro cuatro profesores que imparten clase bilingüe en inglés, además de los especializados en lenguas extranjeras, mencionados con anterioridad.

En cuanto al nivel socioeconómico del centro, hay que añadir que la urbanización azahar y el barrio de las Fuentezuelas, son barrios de un nivel medio-alto. El colegio recoge a la mayoría de sus alumnos de estos mismos barrios.

En referencia a las familias, los padres y las madres o representantes legales, como principales responsables de la educación de sus hijos e hijas o pupilos, tienen la obligación de colaborar con los centros docentes y con los maestros y maestras. La participación de las familias en la vida del centro se lleva a cabo a través de asociaciones de padres y madres de los alumnos (AMPA) o reuniones individuales con el tutor de sus hijos.

Las familias también tendrán representantes en el consejo escolar, que estarán asociados con los representantes del AMPA y participaran en todas las reuniones del consejo. Estos defenderán las opiniones de sus asociados y darán a conocer los acuerdos tomados en las reuniones del Consejo. Por otro lado se establecen relaciones entre el AMPA y el centro, ayudando y colaborando ambas partes en acción y evaluación de todo tipo de actividades complementarias y extraescolares.

2.3 PARTICIPANTES

Las personas que participaran en las actividades serán los alumnos del centro Maria Zambrano del segundo ciclo de educación primaria, es decir, los alumnos de los cursos de 3º y 4º de primaria (9 y 10 años). Los niños y niñas que participarán en estas actividades serán aproximadamente 168 alumnos como mucho, ya que como hemos mencionado anteriormente en este centro existen dos líneas, a 24 alumnos por clase, de forma general.

Las actividades las realizaremos durante todo el tercer trimestre, con 2 horas semanales y, al ser actividades extraescolares, se realizarán en horario no lectivo por la tarde para los alumnos. Estas actividades serán voluntarias para aquellos niños y familias que les interesen, y se realizarán dentro de las instalaciones del centro.

El nivel socioeconómico de las familias es de un nivel medio, es decir en la línea general de la escuela. El nivel educativo de estas, de nuevo hablando de forma general, es de una educación superior, ya que los padres cuentan en su mayoría con estudios universitarios y trabajos estables.

En cuanto a las características familiares, estas suelen ser familias estables tanto en lo personal, como profesionalmente, aunque estas deberán comunicar al centro cualquier situación familiar (separaciones, divorcios...) que afecten a la relación del centro con la familia, y al comportamiento y desarrollo emocional del estudiante.

Es importante destacar que el aprendizaje en el centro se desarrolla de un modo fluido. Los alumnos son bastantes partícipes en las actividades propuestas en el aula trabajando con esfuerzo y dedicación. No se olvida a aquellos alumnos que también necesitan una especial atención, debido a que, en algunas ocasiones, encuentran más dificultades al adquirir los conocimientos. Existe una gran diversidad en la adquisición de técnicas instrumentales, hábitos de trabajo, esfuerzo, responsabilidad y niveles de aprendizaje.

III. OBJETIVOS

Objetivo general.

Elaborar un programa de realización de actividades extraescolares centradas en los juegos infantiles para favorecer la socialización y desarrollo general de los alumnos de la etapa de Educación primaria

Objetivos específicos

1. Fomentar la participación activa de los alumnos en la planificación, organización y desarrollo de actividades para la mejora de su responsabilidad y autonomía.
2. Desarrollar habilidades sociales; acercamiento con los demás, valorar las diferentes realidades sociales y culturas, expresarse utilizando las convenciones sociales, y un lenguaje apropiado para cada situación y contexto.
3. Desarrollar cualidades personales, como la iniciativa, la constancia frente a las dificultades, la mejora de la autoestima, la empatía y la confianza en uno mismo.
4. Observar la importancia del juego, el deporte y las actividades extraescolares en nuestra vida a la hora de socializar y crear relaciones de afecto con los demás.

IV. PROPUESTA DE TRABAJO

4.1 Introducción

Este proyecto está basado en la realización de juegos y actividades extraescolares que influyan en el desarrollo de conocimientos y habilidades del alumnado. En la mayoría de actividades, los niños trabajarán en equipo y con sus compañeros, para aprender a relacionarse con los demás, y así desarrollar los procesos de socialización de los participantes.

Este trabajo irá destinado a alumnos de 2º ciclo de primaria, tanto de 3º curso como de 4º curso, para que al ser una actividad extraescolar, se junten el mayor número de niños

posible y podamos realizar cada una de las actividades con una organización y eficacia adecuadas.

Escogí este ciclo, ya que considero que los alumnos de estos cursos están en un nivel desarrollo cognitivo en el cual tienen más sencillez a la hora de afianzar conocimientos y habilidades, y es una edad en la que pueden mejorar su capacidad de interactuar con las personas.

Así pues, este proyecto es para darnos cuenta que este es un tema importante, ya que se le debe dar la importancia que tiene al juego y a las actividades fuera de la escuela como fundamentales para el desarrollo general del alumnado, centrándonos mucho en la capacidad de relacionarse, para que en futuras etapas de la vida les cueste menos integrarse en la sociedad.

Por lo tanto este es un proyecto integrador, que fomenta la autonomía de los participantes, su participación, interés, trabajo en equipo y motivación.

4.2 Desarrollo del trabajo

SESIÓN 1: ¡NOS CONOCEMOS!	
Objetivos	- Conocer mejor a los compañeros que nos acompañarán durante el trimestre. - Fomentar la unión de grupo. - Potenciar la desinhibición personal.
Competencias	● Comunicación lingüística ● Competencias sociales y cívicas ● Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor
Contenidos	1. Situaciones de comunicación, espontáneas o dirigidas, utilizando un discurso ordenado y coherente: conversaciones y diálogos reales 2. Estrategias y normas para el intercambio comunicativo: escuchar atentamente, mirar al interlocutor, respetar las intervenciones y normas de cortesía, sentimientos y experiencias de los demás. 3. Expresión, interpretación y diferenciación de mensajes verbales y no verbales. Utilización de estrategias de comprensión de mensajes.
Metodología	Instrucción directa y asignación de tareas.
	Actividad 1: “ <i>El dado</i> ” Utilizaremos un dado de gomaespuma de proporciones

Desarrollo	relativamente grandes, en cada cara se colocará un aspecto interesante que pueda servir para presentarse. Por ejemplo”me llamo...”, “me encanta jugar a...”, “quiero ser de mayor...”, “mi plato favorito es...”. Posteriormente cada uno de los miembros del grupo lanzará el dado y deberá dar una respuesta a la frase que salga. Actividad 2: “¿<i>Qué animal eres?</i>” Utilizaremos letreros de diferentes animales. Cada niño deberá identificarse con el animal con el que cree que se parece más, tanto física como personalmente, y explicarlo. Luego se realizará al revés todos los demás compañeros diremos a qué animal nos recuerda esa determinada persona y veremos si coincide o no con lo que hemos dicho de nosotros mismos. Actividad 3: “¿<i>Quién es quién?</i>” El profesor repartirá una ficha a cada niño con el nombre de todos sus compañeros. Luego este eligirá a un niño o niña al azar y estos le empezaran a lanzar preguntas de si o no, por turnos. Iremos tachando los nombres que vayamos descartando con lápiz, hasta llegar a la persona en la que cada uno cree que está pensado el profesor. Esta actividad también se puede realizar por grupos.
Recursos	Materiales: - Dado de goma espuma personalizado con frases (mediante folios pegados con celo o posits) - Lápiz y Goma - Letreros de animales - Ficha con los nombres de todos los participantes Espacios necesarios: - Patio de recreo
Temporalización	1h de realización Entre 15 y 20 minutos cada actividad
Evaluación	El profesor realizará una rúbrica muy simple en donde estarán los diferentes criterios que este quiera evaluar. Estos criterios pueden ser: “Expresión correcta”, “desenvolverse adecuadamente con las demás personas”, “normas de convivencia y de buen comportamiento”, y “autonomía e iniciativa propias”. Dichos criterios serán puntuados desde excelente (el participante se desenvuelve muy bien con los demás) hasta mejorable (participante que le cuesta interaccionar con los demás)

SESIÓN 2 Y 3: JUEGOS POPULARES	
Objetivos	- Colaborar y participar de forma adecuada en cada uno de los juegos. - Valorar la importancia del juego en la vida diaria para el desarrollo del aprendizaje, mejorar las relaciones con los demás y la mejora de las habilidades físicas. - Conocer la diversidad de actividades físicas, cooperativas, lúdicas y deportivas como propuesta al tiempo de ocio. - Reconocer y aceptar las diferentes reglas del juego.
Competencias	● Competencia de aprender a aprender ● Competencias sociales y cívicas ● Competencia en conciencia y expresiones culturales
Contenidos	1. Práctica de juegos cooperativos, populares y tradicionales 2. Compresión, aceptación, cumplimiento y valoración de las reglas y normas de juego. 3. Interés y apoyo del juego como medio de disfrute, de relación y de empleo del tiempo libre. 4. Participación adecuada en las actividades propuestas.
Metodología	Instrucción directa y asignación de tareas. Trabajo en grupos.
Desarrollo	Actividad 1: <i>“El pañuelo”</i> Esta actividad consiste en que se formarán 2 equipos con igual número de integrantes. Se situarán uno enfrente del otro, y deberá asignarse a cada miembro del grupo un número. Mientras el profesor se colocará en medio de la pista y extenderá su mano con un pañuelo, y al gritar un número, los participantes de ambos equipos que tengan dicho número deberán correr a por el pañuelo, cogerlo antes que el adversario, y sin que les pille, llevarlo a la zona donde se encuentra su propio equipo. El equipo que más veces se haga con el pañuelo es el ganador. Actividad 2: <i>“La cola del zorro”</i> Este juego consiste en que a cada participante se le da un peto o un pañuelo que se deberá poner a forma de cola, metido por la parte trasera del pantalón. El objetivo del juego consiste en que hay que quitar las colas a nuestros compañeros y, al mismo tiempo, evitar que te la quiten. Cuando nos quiten la cola deberemos sentarnos en el suelo en señal de que nos han eliminado. Ganará el último que quede en pie sin que le hayan quitado la cola.

	Actividad 3: <i>“El bote”</i> Consiste en que se coge una pelota, y se pone en el suelo, en el medio del patio del recreo para que todos la vean. El profesor empezará a contar y los niños deberán esconderse por todo el patio. El que se la quede, en este caso el profesor, deberá intentar ver donde están, y en el punto donde se encuentra la pelota gritar la posición y el nombre del que ha visto. Estos serán pillados y se sentarán cerca de la pelota a vista de todos. Si alguno de los participantes consigue dar una patada a la pelota sin que le vean ni griten su nombre, todos están salvados, y volverán a esconderse rápido, mientras el que se la queda va a por la pelota y la vuelve a dejar en su sitio. El juego acaba cuando todos los participantes son pillados. Actividad 4: <i>“Juego de las sillas”</i> Se deben colocar varias sillas en una habitación, respaldo con respaldo. La cantidad de sillas debe ser siempre una menos que la cantidad de jugadores. El profesor encenderá un equipo de sonido mientras tanto, los jugadores deberán bailar alrededor de las sillas. De repente, la música debe detenerse y los jugadores deben buscar una silla donde tomar asiento. Como hay una silla menos, un jugador no podrá conseguir un asiento y tendrá que abandonar el juego. Actividad 5: <i>“Balón prisionero”</i> Se formarán dos equipos que se pondrán a cada lado del terreno de juego. Luego, se repartirán 5 pelotas a cada equipo. El juego consiste en que hay que darle con la pelota a un miembro del equipo contrario, y se le damos, este quedará eliminado. Se puede salvar a un compañero si atrapamos la pelota en el aire antes de que caiga al suelo cuando nos intenten dar. Gana el equipo que consiga eliminar a todos los miembros del equipo contrario. Si se pueden formar varios equipos, podríamos realizar la variante de hacer un “mini torneo de balón prisionero”. Actividad 6: <i>“Polis y cacos”</i> Hay dos equipos, uno son los polis y el otro los cacos. El equipo de los polis trata de coger a los miembros del equipo de los cacos y meterlos en la cárcel. Los cacos pueden ser salvados por sus compañeros si son tocados en la cárcel. El juego termina cuando todos los ladrones están en la cárcel.
Recursos	Materiales: - Pelotas - Pañuelos - Sillas - Altavoz o equipo de música

	Espacios necesarios: - Patio de recreo
Temporalización	2 horas de realización. Entre 15 y 20 min cada actividad.
Evaluación	Utilizaremos las dianas de evaluación. Se trata de crear una diana que contenga tantos círculos como escala de calificación o valoración queramos, y a continuación, dividiremos la diana en tantas partes como aspectos a evaluar tengamos. El alumno, colorea cada indicador de acuerdo al nivel que cree que ha alcanzado.

SESIONES 4 Y 5: GYMkana	
Objetivos	- Colaborar y participar de forma adecuada en cada una de las actividades extraescolares y juegos - Reconocer y aceptar las diferentes reglas del juego - Aprender la importancia del trabajo en equipo y la cooperación para llevar a cabo las diferentes actividades y juegos. - Valorar la importancia del juego para el desarrollo del aprendizaje y mejorar las relaciones con los demás. - Saber desenvolverse de forma autónoma en la realización de las diferentes actividades propuestas.
Competencias	● Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor ● Competencias sociales y cívicas ● Comunicación lingüística ● Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. ● Aprender a aprender
Contenidos	1. Participación adecuada en cada uno de los juegos 2. Comprensión, aceptación, cumplimiento y valoración de las reglas y normas de juego 3. Valoración del trabajo en equipo para la realización eficaz de las actividades 4. Importancia del juego para el desarrollo del aprendizaje y la socialización 5. Iniciativa y autonomía en la realización de las diferentes actividades.
Metodología	Aprendizaje cooperativo y descubrimiento guiado.

Desarrollo	Actividad: “Búsqueda del tesoro” La Gymkana; “búsqueda del tesoro” estará formada por 8 pruebas, y se realizará por todo el colegio, el patio de recreo y las aulas ordinarias (no se utilizarán todas, solo las necesarias). Esta actividad se realizará por equipos que hará previamente el docente, de acuerdo con las características de cada participante, para que esté todo más equilibrado. La actividad está compuesta por 8 pruebas porque son el número de asignaturas que hay en la etapa de educación primaria (matemáticas, lengua, inglés, sociales, naturales, educación física, plástica y música). Estas pruebas serán juegos o dilemas que tendrán que superar relacionados con el área de educación primaria correspondiente. Al superar la prueba se les dará una pista (que será un pequeño acertijo o adivinanza) para encontrar una letra, de una palabra compuesta por 8 letras, coincidiendo una letra por cada prueba. La palabra final que forman todas estas letras, les dirá la ubicación donde se encuentra el tesoro. Esta palabra final será “Pabellón”, y deberán entregar cada una de sus letras para conseguir el tesoro final, y finalizar la gymkana. Pruebas: 1. Matemáticas. Problema de razonamiento: <i>“Tenemos tres cajas de caramelos: una tiene caramelos de naranja, otra de limón, y la tercera los contiene mezclados. Las cajas vienen etiquetadas como “Naranja”, “Limón” y “Mezcla”, pero se sabe que las tres etiquetas son incorrectas. La pregunta era: ¿cuántos caramelos será necesario probar para conocer el contenido de cada caja?”</i> 2. Lengua: Password. Juego en el que un miembro deberá dar pistas para averiguar las palabras. La condición es que las pistas deben ser palabras relacionadas con esta que se debe adivinar, no se podrán formular frases ni oraciones. Tendrán que adivinar un mínimo de 10 palabras en el tiempo determinado (3 min) para superar la prueba. 3. Sociales: Se le darán los nombres de todas las Comunidades Autónomas de España y deberán situarlas correctamente. 4. Naturales: Se les dará una tabla con diferentes fotos de animales, y estos deberán marcar qué características tiene ese animal correctamente. 5. Educación Física: Utilizaremos una pelota de playa o una pelota de goma. Los niños deberán conseguir dar 20 toques con la parte del cuerpo que ellos quieran, sin que caiga la pelota al suelo. 6. Plástica: Somos un equipo. Esta prueba consistirá en que los miembros del equipo deberán pintarse la cara todos igual, y ser todos un “tipo de equipo”. Equipo de princesas, equipo de
--------------------------	---

	animales, equipo de fantasmas...etc. 7 Música: Se les dirán 5 palabras a los niños. Estos deberán recordar y cantar una canción por cada palabra que se le ha dado, con la condición de que esa canción tiene que contener dicha palabra. 8 Inglés: Viajamos a Inglaterra. Se les darán pistas de donde está la siguiente letra en inglés, y ellos deberán descubrir dónde está traduciendo estas pistas.
Recursos	Materiales: - Cartulinas pequeñas con letras de la palabra “Pabellón” - Folios con cada adivinanza para cada pista - Pelota de playa o de goma - Pinturas de cara - Mapa mudo de comunidades autónomas de España. - Cuaderno - Lápices - Tabla de animales - Altavoz para reproducir canciones Espacios necesarios: - El patio de recreo - Algunas clases ordinarias.
Temporalización	2h de realización.
Evaluación	La evaluación la realizaremos a través de un portfolio de grupo. Durante la gymkana los niños llevarán una libreta por grupo para ir anotando lo que han hecho en cada prueba, las pistas y adivinanzas, y reflexionar sobre lo que han aprendido en esta actividad. Esto deberán entregarlo al profesor al final de la gymkana, y este les dará a cambio un diploma de superación de “La búsqueda del tesoro”.

SESIÓN 6: CONCURSO: EL DUELO DEL MILLÓN.	
Objetivos	- Aprender la importancia del trabajo en equipo y la cooperación para llevar a cabo las diferentes actividades. - Relacionar estas actividades con los conocimientos que se dan en la educación formal para comprobar su importancia en el día a día. - Reconocer y aceptar las diferentes reglas del juego. - Aprender a desenvolvernó adecuadamente en cualquier situación comunicativa e interacción con los demás.

	- Colaborar y participar de forma adecuada en el juego.
Competencias	● Comunicación lingüística ● Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. ● Competencias sociales y cívicas ● Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor ● Aprender a aprender
Contenidos	1. Valoración del trabajo en equipo para la realización eficaz de las actividades 2. Conexión entre el aprendizaje en la escuela con los juegos y actividades de la vida diaria 3. Compresión, aceptación, cumplimiento y valoración de las reglas y normas de juego. 4. Comunicación e interacción con los demás de forma adecuada. 5. Participación adecuada en las actividades propuestas.
Metodología	Aprendizaje cooperativo y la resolución de problemas.
Desarrollo	Actividad: <i>“El duelo del Millón”</i> Se trata de un concurso en el que se formarán diferentes equipos (cada equipo elegirá su nombre). El concurso consiste en que se formarán duelos de un grupo contra otro en cada pregunta, hechos totalmente al azar. Se apuntará en un trozo de papel el nombre de cada grupo y se irá sacando para ver qué grupo se enfrenta contra otro en cada pregunta. Luego el concurso consiste en que aparecen dos temas diferentes, (ejemplo: <i>matemáticas y naturales</i>) en una pizarra digital, a través del proyector. El equipo que salió primero elige el tema que prefiera, y el segundo equipo se quedará con el otro tema sobrante. A continuación aparecerán dos preguntas, una de un tema y otra del otro, con diferentes opciones (a, b, c y d) y cada grupo deberá responder a su pregunta con la que crea que es la respuesta correcta, antes de que acabe el tiempo (aproximadamente 40 segundos). Cada equipo empezará con 200 puntos y por cada respuesta fallada se le irán restando 10 puntos. Ganará el equipo que finalmente haya perdido menos puntos, es decir el que más preguntas acierte.
Recursos	Materiales: - Pizarra digital - Proyector - Ordenador - Power point del concurso, hecho por el profesor - Cronómetro - Tabla de puntuación (hecha en la pizarra normal)

	Espacios necesarios: - Cualquier clase de la escuela con proyector y pizarra digital.
Temporalización	1h de realización.
Evaluación	Como instrumento de evaluación utilizaremos una rúbrica muy simple con diferentes criterios que el profesor puntuará desde excelente hasta mejorable. Estos criterios serán: “Expresión correcta”, “desenvolverse adecuadamente con los demás”, “normas de convivencia y buen comportamiento”, y “autonomía e iniciativa propia”. Esto servirá para ver si ha habido mejora desde la primera sesión.

SESIÓN 7 Y 8: COLPBOL	
Objetivos	- Mostrar interés hacia el deporte. - Establecer y valorar el trabajo en equipo - Utilizar sus capacidades físicas, habilidades motrices y conocimiento de nuestro cuerpo para el desarrollo motor. - Reconocer y aceptar las diferentes reglas del juego.
Competencias	● Aprender a aprender ● Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor ● Competencias sociales y cívicas
Contenidos	1. Importancia del deporte para el desarrollo del aprendizaje, la socialización y la mejora de las capacidades físicas. 2. Importancia del trabajo en equipo. 3. Comprensión, aceptación, cumplimiento y valoración de las reglas y normas de juego.
Metodología	Instrucción directa y asignación de tareas. Trabajo en grupos.
Desarrollo	El colpbol es un deporte colectivo, en el que dos equipos mixtos, formados por 7 jugadores, deben introducir el balón en la portería contraria, a través de golpes con las manos. Actividad 1: “Puntería” Colocaremos una lona de precisión en ambas porterías. Los participantes formarán dos filas y deberán intentar marcar gol por los agujeros de la lona de precisión, mediante golpes con las manos.

	Actividad 2: <i>“El cabreo”</i> Formaremos un círculo. Dos de los niños se la quedaran en el medio del círculo y deberán intentar atrapar la pelota, que se la irán pasando, los participantes que forman este círculo, mediante golpes con las manos, y sin perder la formación del círculo (si la pelota se va muy lejos se la quedará el que ha dado el mal pase). Cuando atrapen la pelota se la quedará la persona a la que se la han robado, y el de su derecha. Actividad 3: <i>“Carrera por parejas”</i> Los participantes se pondrán por parejas, con una pelota y se formarán 4 filas, 2 filas para cada pareja. Cuando el profesor grite ya deben salir pasándose el balón del uno al otro hasta llegar al final de la pista, que saldrán los próximos que componen la fila. Ganará la pareja de filas que llegue antes al final de la pista con todos sus integrantes. Actividad 4: <i>“Ataque - defensa”</i> Formaremos grupos de tres y habrá un portero en cada portería. Primero un grupo de tres atacará a portería y otro grupo de tres defenderá, y más adelante al contrario. El objetivo es marcar el mayor número de goles posible, superando a los defensores. Actividad 5: <i>“Triangular de Colpbol”</i> Se formarán varios equipos de colpbol (mínimo 3) y se realizarán partidos de 10 minutos como máximo, o al mejor de 3 goles. Primero jugarán dos equipos y luego de estos, entrarán a jugar los siguientes, y así sucesivamente, hasta que todos los equipos se hayan enfrentado entre ellos, mínimo una vez. Gana el equipo que más partidos gane.
Recursos	Materiales: - Pelotas de colpbol - Lona de precisión - Tabla clasificatoria - Petos Espacios necesarios: - Pista de fútbol
Temporalización	2 horas de realización. La primera hora para las cuatro primeras actividades y la segunda para la actividad 5.
Evaluación	Para la evaluación utilizaremos un cuestionario que se le entregará a cada participante, con preguntas sobre su motivación e implicación en la actividad. Las respuestas servirán para autoevaluarse, y además, para evaluar al profesor y la actividad.

SESIÓN 9: EL MUNDO DE LOS CUENTOS	
Objetivos	- Conocer los cuentos tradicionales - Saber identificar las moralejas de los cuentos y comprender los valores que nos enseñan - Escuchar, hablar y dialogar en situaciones de comunicación propuesta, respetando los turnos y opiniones de las demás personas. - Leer y comprender distintos tipos de textos - Valorar la importancia de la lectura en nuestro día a día.
Competencias	● Competencia en comunicación lingüística ● Conciencia y expresiones culturales ● Competencia sociales y cívicas
Contenidos	1. Conocimiento cultural de diferentes cuentos tradicionales 2. Estrategias y normas para el intercambio comunicativo: escuchar atentamente, mirar al interlocutor, respetar las intervenciones y normas de cortesía 3. Comprensión, interpretación y valoración de los diferentes cuentos. 4. Gusto por la lectura como fuente de disfrute y actividad de tiempo libre.
Metodología	Instrucción directa y resolución de problemas.
Desarrollo	<i>“El mundo de los cuentos”</i> Actividad 1: Breve lectura con los alumnos de los siguientes cuentos tradicionales; “Caperucita roja”; “Los tres cerditos”; “El gato con botas”; “La liebre y la tortuga”. Los cuentos tradicionales los podremos traer de casa o buscarlos por internet, y proyectarlos en la pizarra digital. Actividad 2: Pegaremos unas imágenes, (ya sean de la portada del cuento o de algún personaje importante) por toda la clase, de los diferentes cuentos que vamos a trabajar. El profesor lanzará preguntas o dará pistas para que los niños descubran el cuento del que se está hablando en ese momento. Los niños deberán irse a la zona de la clase en la que está pegada la imagen que representa ese cuento, y dar una explicación de porque creen que se está hablando de dicho cuento. Actividad 3: Después de hablar de todos los cuentos y de haberlos trabajado, se hará un diálogo con la clase hablando sobre las moralejas de esos cuentos y que nos quieren enseñar.
Recursos	Materiales: - Imágenes que representen los cuentos tradicionales - Cuentos tradicionales

	- Pizarra digital - Preguntas, tipo trivial, sobre los cuentos. Espacios necesarios: - Cualquier clase ordinaria de la escuela.
Temporalización	1 hora de realización.
Evaluación	Haremos la evaluación mediante un kahoot que realizará el profesor. Será un kahoot que contará con preguntas de los cuentos tradicionales que hemos trabajado durante la sesión.

SESIÓN 10: PARTIDO DE BÉISBOL	
Objetivos	- Mostrar interés hacia el deporte - Establecer y valorar el trabajo en equipo - Reconocer y aceptar las diferentes reglas del juego - Valorar el deporte como medio para mejorar nuestra capacidad de relación con los demás.
Competencias	● Aprender a aprender ● Competencias sociales y cívicas ● Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
Contenidos	1. Importancia del deporte para el desarrollo del aprendizaje, la socialización y la mejora de las capacidades físicas 2. Importancia del trabajo en equipo 3. Compresión, aceptación, cumplimiento y valoración de las reglas y normas de juego.
Metodología	Instrucción directa y asignación de tareas. Trabajo en grupos.
Desarrollo	Actividad: <i>Partido de béisbol</i> En esta sesión jugaremos un partido de béisbol. Se formarán dos equipos, unos batearán y otros lanzarán la pelota. Los que batean deberán intentar conseguir el mayor número de puntos posibles, que se conseguirán completando carreras. Estas carreras se conseguirán cuando pases por todas las bases y llegues de nuevo a la zona de bateo. Se elimina al bateador cuando tenga tres strikes (son tres oportunidades para batear la pelota), o cuando un miembro del equipo contrario recoge la pelota y la devuelve al lanzador, y el bateador no se encuentra en ese momento sobre ninguna de las bases. El lanzador deberá gritar su nombre para eliminarlo. Los niños deberán medir su velocidad para ver si llegan o no a la siguiente base antes de que los eliminen. Para que el equipo que lanza pueda batear, deberán eliminar a tres miembros del equipo contrario o coger la pelota en el aire cuando sea bateada, antes de que caiga al suelo. En cualquiera de los dos

	casos se cambiarán las funciones de ambos equipos. El terreno de juego estará formado por 6 bases en total, formando un amplio círculo. Una base en medio de este círculo, que será la zona de lanzamiento, y otra en frente de esta, que será la zona de bateo.
Recursos	Materiales: - Bate, recubierto de espuma, para la seguridad de los niños - Pelota de béisbol, recubierta de espuma, al igual que el bate - Conos de disco, que lo utilizaremos para crear las bases - Petos - Tabla de puntuación Espacios necesarios: - Pista de fútbol
Temporalización	1h de realización
Evaluación	Utilizaremos las dianas de evaluación. Se trata de crear una diana que contenga tantos círculos como escala de calificación o valoración queramos, y a continuación, dividiremos la diana en tantas partes como aspectos a evaluar tengamos. El alumno, colorea cada indicador de acuerdo al nivel que cree que ha alcanzado.

SESIÓN 11: AMONG US REAL.	
Objetivos	- Aprender a desenvolvernó adecuadamente en cualquier situación comunicativa e interacción con los demás. - Desarrollar habilidades para expresarse y un lenguaje apropiado para cada situación y los distintos contextos - Escuchar, hablar y dialogar correctamente de acuerdo a normas de convivencia y buen comportamiento. - Saber desenvolverse de forma autónoma - Reconocer y aceptar las diferentes reglas del juego - Colaborar y participar de forma adecuada en el juego
Competencias	● Comunicación lingüística ● Competencias sociales y cívicas ● Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor ● Aprender a aprender
Contenidos	1. Comunicación e interacción con los demás de forma adecuada. 2. Estrategias y normas para el intercambio comunicativo: escuchar atentamente, mirar al interlocutor, respetar las

	intervenciones y normas de cortesía 3. Iniciativa y autonomía en la realización de las diferentes actividades. 4. Compresión, aceptación, cumplimiento y valoración de las reglas y normas de juego. 5. Participación adecuada en las actividades propuestas.
Metodología	Resolución de problemas y descubrimiento guiado.
Desarrollo	Actividad: <i>“Among us Real”</i> El juego es igual que el conocido videojuego “Among us” en la vida real. Les repartiremos a los niños unas tarjetas hechas por el profesor. Cada uno será un personaje, que puede ser impostor o tripulante. Nadie puede revelar su identidad. Los tripulantes deberán descubrir quienes son los impostores a la vez que realizan pruebas muy sencillas por todo el patio. Estas pruebas las pondremos en cartulinas y serán tan sencillas como contar del 1 al 10, dibujar 4 figuras geométricas distintas, hacer una suma, unir con flechas los colores que son iguales...etc. Son pruebas muy fáciles para su edad, pero el objetivo de estas pruebas es para que los impostores se den prisa a la hora de eliminar a los demás. Habrá un total de 25 pruebas esparcidas por todo el patio de recreo (puede variar dependiendo del número de participantes del juego). Además en la tarjeta de cada tripulante pondrá el número de pruebas que debe realizar como máximo, para que así todos tengan que hacer alguna. Ahora bien, los impostores eliminarán a sus contrincantes tocándoles con la mano, es decir son los únicos que pueden tocar a los demás en todo el juego. Cuando alguien quede eliminado, inmediatamente se sentará en el mismo lugar en donde ha sido eliminado y deberá estar allí sin decir nada de lo que ha ocurrido. Cuando alguien lo encuentre, ya sea tripulante o impostor, esa persona que lo ha encontrado, podrá ir a la voz de alarma (un megáfono en el centro del patio) y llamar a todos a ese punto, para explicar qué es lo que ha visto. Se puede utilizar la voz de alarma cuando se necesite, ya sea porque encuentres a alguien que ha sido eliminado o porque tengas sospechas de alguno de tus compañeros. Cuando se da la voz de alarma empieza el tiempo de debate. Aquí los participantes darán sus ideas y argumentos para acusar a alguien, y votarlo (los eliminados no pueden hablar). Cada participante tiene un voto, y habrá dos opciones, votar a quien tu creas que es impostor o votar en blanco diciendo “voto en blanco” porque no te convencen los argumentos de nadie y no sabes quien es. Quien sea el más votado es eliminado, que descubrirá si es tripulante o impostor. Los eliminados después de ese debate pasan a ser “fantasmas” (saben quienes son los impostores y deben realizar sus pruebas restantes, si las tienen. Pero no pueden hablar, ni hacer gestos para dar pistas de quien es el impostor).

	Este procedimiento se repetirá hasta que, solo queden los impostores o que los tripulantes los consigan descubrir. No hay que olvidarse que el juego también terminará si los impostores se toman demasiado tiempo, y los tripulantes consiguen hacer todas las pruebas.
Recursos	Materiales: - Megáfono o micrófono - Tarjetas de “tripulante” e “impostor” hechas por el profesor - Cartulinas pequeñas con cada una de las pruebas - Lápiz - Goma Espacios necesarios: - El patio de recreo
Temporalización	1h de realización.
Evaluación	Para la evaluación utilizaremos un cuestionario que se le entregará a cada participante, con preguntas sobre su motivación e implicación en la actividad. Las respuestas servirán para autoevaluarse, y además, para evaluar al profesor y la actividad

SESIÓN 12: PUEBLO DUERME	
Objetivos	- Aprender a desenvolvernó adecuadamente en cualquier situación comunicativa e interacción con los demás. - Desarrollar habilidades para expresarse y un lenguaje apropiado para cada situación y los distintos contextos - Respetar las ideas y opiniones de los demás - Escuchar, hablar y dialogar correctamente de acuerdo a normas de convivencia y buen comportamiento. - Reconocer y aceptar las diferentes reglas del juego - Colaborar y participar de forma adecuada en el juego
Competencias	● Comunicación lingüística ● Competencias sociales y cívicas ● Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor ● Aprender a aprender
Contenidos	1. Comunicación e interacción con los demás de forma adecuada. 2. Estrategias y normas para el intercambio comunicativo: escuchar atentamente, mirar al interlocutor, respetar las intervenciones y normas de cortesía 3. Aceptación y respeto de las diferentes ideas y opiniones

	4. Compresión, aceptación, cumplimiento y valoración de las reglas y normas de juego. 5. Participación adecuada en las actividades propuestas.
Metodología	Resolución de problemas y microenseñanza.
Desarrollo	Juego de cartas: “<i>Pueblo duerme</i>” En esta sesión jugaremos a un juego de cartas llamado “Pueblo duerme”. El juego tiene su propia baraja de cartas, con los distintos personajes que vamos a utilizar, pero se puede utilizar perfectamente, sino lo tenemos, la baraja de cartas española. Todos formamos un círculo sentados, y uno de los participantes será el narrador. Este nos irá guiando a lo largo de la partida para saber qué es lo que ocurre en cada momento. El juego se divide en días y noches. Cada uno de los participantes sentados en el círculo será un personaje, dependiendo de la carta que le toque, que pueden ser: - Aldeano: Solo duerme, debate y vota al lobo - Alcalde: Igual que el aldeano, pero en caso de empate en la acusación, decide a qué persona eliminar, de entre los dos acusados. - Hombre lobo: Puede haber un máximo de tres lobos dependiendo de las personas que estemos jugando. Estos se despiertan por las noches a la llamada del narrador y eligen a la persona que quieren “comerse”. En el debate participan igual que cualquier aldeano ya que están ocultos entre ellos - Bruja: Habrá solo una bruja, que podrá matar o revivir a alguien a la llamada del narrador, y sólo una de esas dos cosas en toda la partida. Puede actuar en la noche que ella quiera. - Cazador: Es como cualquier aldeano, pero si muere tiene la libertad de matar a quien él quiera. - La niña: Es el único personaje que puede abrir los ojos cuando quiera por las noches, de forma disimulada, para que nadie pueda verla. En el debate del día actuará como un aldeano normal sin revelar su identidad. - Cupido: Su función será que la primera noche debe enamorar a dos aldeanos. Luego actúa como un aldeano normal. - Los amantes: Son los que elige cupido la primera noche. Estos se enteran que están enamorados ya que el narrador les toca la cabeza y abren los ojos para verse en algún momento de la primera noche. El objetivo es ganar ellos dos, ya que si muere uno de los dos el otro muere también por amor. Da igual que personaje seas, si eres amante tienes que defender a tu amor hasta la muerte. La partida comienza cuando el narrador dice: “El pueblo duerme” y todos los jugadores cierran los ojos. A continuación, dice “Los lobos despiertan”. Los hombres lobo abren los ojos y señalan a

	una persona en juego que se va a devorar. Luego dice “Los lobos duermen”, y los lobos cierran los ojos. Luego “Se despierta cupido”. Le señala al narrador que dos personas quieren que se enamoren. Luego “Cupido se duerme”. A continuación el narrador tocará a los amantes que deberán abrir los ojos para verse y saber que están enamorados, y después, se duermen. Luego “Se despierta la Bruja” abre los ojos y mediante gestos comunica al narrador si quiere matar, revivir o esperar a actuar la siguiente noche. Debe señalar a la persona que quiere matar o revivir. Luego dice “La bruja duerme”. Finalmente “El pueblo despierta”. Entonces el narrador dice que un aldeano ha sido devorado por el lobo (ese jugador dramatiza que se ha muerto) y en caso de que haya sido salvado no se dice quién era el jugador. Los demás que siguen en la partida tratan de decidir quiénes son los hombres lobo. Tienen que ponerse de acuerdo, acusar a un jugador y votarlo. Este jugador será inmediatamente eliminado. El objetivo es eliminar a todo los hombres lobo, por lo tanto a la hora de debatir quién puede ser, hay que tener cuidado de no eliminar a un compañero aldeano. Ganan los hombres lobos si consiguen seguir vivos al final de la partida. Ganan los aldeanos si finalmente consiguen descubrir a todos los hombres lobo antes de que acabe el juego.
Recursos	Materiales: - Cartas del juego “Pueblo duerme”. Sino las tenemos podemos usar la baraja española. - Tabla o imagen con cada una de las cartas para saber que personaje representan y su función . Espacios necesarios: - El patio de recreo o cualquier clase del colegio.
Temporalización	1h de realización
Evaluación	Como instrumento de evaluación utilizaremos una rúbrica muy simple con diferentes criterios que el profesor puntuará desde excelente hasta mejorable. Estos criterios serán: “Expresión correcta”, “desenvolverse adecuadamente con los demás”, “normas de convivencia y buen comportamiento”, y “autonomía e iniciativa propia”. Esto servirá para ver si ha habido una mejora desde la primera sesión.

SESIÓN 13: FUROR	
Objetivos	- Reconocer y aceptar las diferentes reglas del juego - Aprender la importancia del trabajo en equipo y la cooperación - Saber desenvolverse de forma autónoma - Potenciar la desinhibición personal.
Competencias	● Competencias sociales y cívicas ● Comunicación lingüística ● Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor ● Conciencia y expresiones culturales
Contenidos	1. Compresión, aceptación, cumplimiento y valoración de las reglas y normas de juego. 2. Importancia del trabajo en equipo 3. Iniciativa y autonomía en la realización de las diferentes actividades.
Metodología	Asignación de tareas. Trabajo en grupo.
Desarrollo	Actividad: “<i>Furor</i>” Esto es una actividad musical. Se formarán dos grupos y consistirá en 3 juegos diferentes: 1. <i>Adivina la canción</i>: Los jugadores escucharán varios fragmentos de canciones, ya sean del estribillo, del principio o del final de la canción, y deberán decir el nombre de la canción que ha sonado. 2. <i>Búsqueda de canciones</i>: El juego consiste en que el profesor dice una palabra, como por ejemplo “amor”, y los participantes deberán pensar en todas las canciones que puedan que contengan esa palabra. Se harán varias rondas con diferentes palabras. 3. <i>Baile final</i>: Cada grupo deberá elegir la canción que quiera, y a continuación se les dará unos minutos para realizar una coreografía improvisada, de esa canción, con todos los miembros del grupo. No hace falta que sea de la canción entera, solo con el estribillo nos vale. Quien gane más de todos estos juegos será el ganador de “Furor”. El juez será el profesor o profesores a cargo de los niños.
Recursos	Materiales: - Altavoz o equipo de música - Ordenador portátil (para buscar todas las canciones) - Petos o camisetas de dos colores distintos para diferenciar los equipos - Carteles de puntuación del 1 al 10 Espacios necesarios: - Patio del recreo

Temporalización	1h de realización.
Evaluación	Entregamos un cuestionario con los nombres de sus compañeros de grupo, que deberán puntuarlos del 1 al 10 según hayan visto su participación, actitud y comportamiento en el juego. A cada niño se le entregará un cuestionario, que será anónimo, y deberán entregar al profesor. Finalmente entregaremos un diploma final a los alumnos por su gran participación en el concurso de música “ <i>Furor</i> ”.

*Anexo 1: Sesiones 14-18

4.3. Cronograma: Anexo 2

4.4. Evaluación

La evaluación de las diferentes sesiones se llevará a cabo mediante distintos instrumentos de evaluación dependiendo de las características de las actividades de dicha sesión y lo que se pretende evaluar en cada una.

Realizaremos una evaluación continua del proyecto, mediante rúbricas que deberá ir completando el profesor cada cierto tiempo. Hay varias sesiones que se evalúan con una rúbrica. Esta será igual o muy parecida en todas estas sesiones, para que el profesor puede observar la posible mejora de los alumnos en cuanto se avance en el proyecto, y ver se están dando los resultados esperados, o en su defecto si los resultados son negativos, pensar en cómo mejorarlos, ya que esta metodología no está siendo tan eficaz como se esperaba.

Esta forma de evaluar le servirá al profesor para seguir y estudiar el desarrollo del alumnado de forma continua, y ver si se están alcanzando los objetivos de la propuesta didáctica.

Además, al utilizar diferentes instrumentos de evaluación, se pueden comprobar y tener en cuenta, las opiniones de los participantes en cuanto a su propia evolución, y la posibilidad de que los alumnos evalúen la actuación del profesor a lo largo del proyecto.

V. CONCLUSIONES

En este último apartado constan las conclusiones a las que he podido llegar al haber trabajado sobre este tema.

Comprender la importancia de la educación en todos sus niveles en mi opinión es imprescindible para crear un sistema educativo adecuado y eficaz. Entiendo que se le

preste mucha más atención a la educación formal, pues es la que abarca la mayor parte del tiempo y la enseñanza. Pero, dicho esto, no hay que restarle importancia a la educación no formal e informal, porque estas enseñan que todo lo que se da en la escuela es trasladado al día a día, y no es un cuento que no sirve para nada.

La educación no formal e informal enseñan lo que hay más allá de la escuela, su importancia para nuestro futuro. El niño aprende a relacionarse, tener mayor autonomía, creatividad, llevar sus conocimientos fuera de la escuela, conocer el mundo exterior...etc. Las actividades extraescolares nos muestran que se puede aprender cualquier cosa en cada situación, de diferentes maneras, que la escuela no es el único lugar y momento donde desarrollamos nuestras habilidades y conocimientos.

Las actividades extraescolares mejoran el nivel educativo, las relaciones interpersonales y aumentan la motivación de los alumnos. Suponen una alternativa al ocio nocivo y aportan grandes beneficios en cuanto a la salud mental del alumnado.

En este proyecto hay que destacar la labor del profesor, no como autoridad de la enseñanza, sino como guía en la ejecución de cada una de las tareas propuestas, aportando ayuda, pero dejando mayor libertad y autonomía al alumnado que cuando nos encontramos en horario escolar. Por ello, los resultados que se quieren conseguir, son la total autonomía del alumnado para desenvolverse en el mundo y con los demás, sin tener la necesidad de una figura de autoridad que les vaya guiando constantemente en su desarrollo.

Todo esto, también concluye con la mejora de las normas de convivencia y de buen comportamiento, y saber trasladarlas a nuestra vida cotidiana. Justicia, respeto, no violencia, solidaridad, compromiso, paciencia...etc, son algunos de los valores más importantes que hay que enseñar y transmitir en la educación, algo que la educación formal y la escuela no pueden abordar en soledad. Necesitan la ayuda de contextos y situaciones del mundo exterior para que los niños comprendan la importancia de estos valores en la vida, y de esto se encarga la educación fuera de la escuela.

A modo de conclusión final, considero que la educación no es algo de una sola institución. Es un proceso complejo en el que participamos todos, desde padres hasta profesores. Tenemos que ser ambiciosos y no conformarnos solo con los elementos de la educación formal, considerada la más importante, sino llevar la educación a todos los aspectos de la vida a través de diferentes métodos e ideas fuera del horario establecido.

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ventura, A., Neto-Mendes, A., Costa, J. A., & Azevedo, S. (2006). El fenómeno del apoyo al aprendizaje fuera de la escuela visto a través de un análisis comparado. *Profesorado. Revista de Currículum y Formación de Profesorado*, 10(2), 0.
- Guerrero, A. (2006). Las actividades extraescolares y la innovación pedagógica como propiedades de la organización escolar y su incidencia en el aprendizaje escolar. *Universidad Complutense de Madrid. Disponible en: dialnet. unirioja.es/descarga/articulo/2377214.pdf.*
- Torres, C., y Pareja, J. A. (2007). La educación no formal y diferenciada. Fundamentos didácticos y organizativos.
- Sentana, C. J. (2011). Educación extraescolar: enfoques teóricos y ámbitos de intervención. *Diálogos Pedagógicos*, 9(18), 68-79.
- Molinuevo Alonso, B. (2008). Actividades extraescolares y salud mental estudio de su relación en la población escolar de primaria.
- Marenales, E. (1996). Educación formal, no formal e informal. Temas para concurso de maestros. Consultado en <http://www.inau.gub.uy/biblioteca/eduformal.pdf>.
- Pros, R. C., Muntada, M. C., Martín, M. B., & Busquets, C. G. (2015). Actividades extraescolares y rendimiento académico en alumnos de primaria. *European Journal of investigation in health, psychology and education*, 3(2), 87-97.

ANEXOS.

ANEXO 1. SESIONES 14-18.

SESIÓN 14: ESCAPE ROOM	
Objetivos	- Aprender la importancia del trabajo en equipo y la cooperación - Saber desenvolverse de forma autónoma - Colaborar y participar de forma adecuada en cada una de las actividades - Relacionar estas actividades con los conocimientos que se dan en la educación formal para comprobar su importancia en el día a día.
Competencias	● Comunicación lingüística ● Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. ● Competencias sociales y cívicas ● Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor ● Aprender a aprender
Contenidos	1. Importancia del trabajo en equipo 2. Iniciativa y autonomía en la realización de las diferentes actividades. 3. Participación adecuada en las actividades propuestas. 4. Conexión entre el aprendizaje en la escuela con los juegos y actividades de la vida diaria
Metodología	Trabajo en grupos. Resolución de problemas
Desarrollo	Actividad: <i>Escape room</i> Realizaremos un escape room con todos los niños. Formaremos grupos de 4 o 5 personas, y dependiendo de los grupos que salgan utilizaremos más o menos clases. El argumento del juego es que los niños se han quedado dormidos en el cole y nadie se ha dado cuenta de que estaban allí, así que está todo cerrado y todo el mundo se ha ido, ¡hay que conseguir escapar! Dentro de la clase habrá pistas para que los niños consigan salir de ella. La primera pista se les dará antes de que comience el juego para llevarlos a la siguiente. El objetivo es conseguir un código de 4 números, que es la contraseña de la puerta para salir. <i>Pista 1:</i> Este enigma consiste en preparar una pirámide con 10 monedas. Simplemente moviendo 3 de las monedas tienen que hacer que la pirámide esté para abajo. Cuando lo resuelven se les “encierra en la clase” y encima de unas de las mesas estará la siguiente pista.

	<i>Pista 2:</i> Se les da un texto escrito en código y el alfabeto para descifrarlo. El final del código se llevará a la mesa del profesor, y pegado debajo habrá dos pistas. <i>Pista 3:</i> Un folio con una maraña de números unos y dos escritos en él. Es un código. Detrás se les pondrá la pista, “Tachar todos los números patos”, es decir el número dos, que siempre se ha asemejado a un pato, y les dará el primer número del código. <i>Pista 4:</i> La otra pista que hemos encontrado es una adivinanza que nos llevará a buscar en otro lugar de la clase. “<i>En un rincón de la clase donde estoy yo colocada, acudes con los papeles que no sirven para nada</i>”. La adivinanza nos llevará a la papelería, donde estará la siguiente pista. <i>Pista 5:</i> Es un problema de matemáticas. La solución a este problema será el siguiente número del código. “<i>Juan empieza la semana con 110 euros y gasta 15 euros cada día. ¿Con cuánto dinero termina la semana?</i>”. Además detrás de esta pista pondrá el mensaje “Ya has conseguido la mitad del código para salir, ¡Te queda poco tiempo! Busca en el calendario de clase los meses de verano”. <i>Pista 6:</i> Además, detrás de la pista del problema, pondrá el siguiente mensaje “Ya has conseguido la mitad del código para salir, ¡Te queda poco tiempo! Busca en el calendario de clase los meses de verano”. En los meses de Julio y Agosto se encontrarán pegadas las dos últimas pistas. <i>Pista 7:</i> Adivinanza para saber donde se encuentra el siguiente número, “<i>Es un sabio gordinflón, si le preguntan no habla, sabe todas las respuestas, tiene todas las palabras</i>”. Los niños deberán buscar el diccionario, y al encontrarlo verán una palabra que tendrán que buscar. En esa palabra estará apuntado el siguiente número del código <i>Pista 8:</i> Adivinanza para saber el último número del código. “<i>Desde tu sitio me ves. Cuando estoy verde estoy limpia, cuando estoy blanca, sucia</i>”. Los niños mirarán a la pizarra y habrá en la parte de arriba de esta un cartel con el número final. Para finalizar los niños tocarán la puerta desde dentro. Dirán el código alto y fuerte para que el profesor les oiga desde fuera y les pueda abrir.
Recursos	Materiales: - Cartulinas pequeñas con las diferentes pruebas - Celo para pegar las pistas - Lápices - Gomas - Cuadernos

	- Folios - Monedas de 1€. Espacios necesarios: - Varias clases ordinarias, que estén juntas, una al lado de la otra, para que el profesor esté atento a todos los grupos.
Temporalización	1h de realización.
Evaluación	Los grupos llevarán durante la actividad “El diario del Escape room”. Este diario estará a cargo del capitán del equipo, que deberá ir apuntando lo que han hecho en cada prueba, y la participación y colaboración, tanto suya como de sus compañeros de equipo, escuchando y teniendo en cuenta las opiniones de los demás. Además deberán poner el código para salir de la clase al final del diario. Es una autoevaluación del alumnado y ayuda al profesor a saber si han entendido o no cada una de las actividades propuestas en el Escape room.

SESIÓN 15,16 Y 17: GYMkana DEPORTIVA	
Objetivos	- Mostrar interés hacia el deporte. - Establecer y valorar el trabajo en equipo - Valorar el deporte como medio para mejorar nuestra capacidad de relación con los demás. - Conocer la diversidad de actividades físicas, lúdicas, deportivas y artísticas como propuesta al tiempo de ocio. - Aprender y llevar a la práctica las diferentes normas de convivencia y de buen comportamiento (justicia, respeto, no violencia, solidaridad, compromiso, paciencia...etc) - Colaborar y participar de forma adecuada en cada una de las actividades extraescolares y juegos
Competencias	● Aprender a aprender ● Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor ● Competencias sociales y cívicas
Contenidos	1. Importancia del deporte para el desarrollo del aprendizaje, la socialización y la mejora de las capacidades físicas 2. Importancia del trabajo en equipo 3. Participación adecuada en las actividades propuestas. 4. Normas de convivencia y buen comportamiento. 5. Interés y apoyo del deporte como medio de disfrute, de relación y de empleo del tiempo libre
Metodología	Asignación de tareas y trabajo en grupos.

Desarrollo	Actividad: “Gymkana deportiva” Esta actividad será una competición de tres deportes, béisbol, colpbol (vistos en sesiones anteriores) y fútbol. Tendremos que ser un total de 3-4 equipos. Utilizaremos una tabla en la que se pondrá la puntuación de cada equipo. La primera sesión será de béisbol. Cada equipo jugará dos partidos de media hora. Se jugarán siempre dos partidos de forma simultánea, dividiendonos por el patio de recreo. Primero habrá dos partidos, cuyos oponentes se decidirán a sorteo. Al pasar la primera media hora, los equipos ganadores de los partidos se enfrentarán en el siguiente partido, al igual que se enfrentarán los dos equipos que perdieron, de nuevo de manera simultánea. Si solo se pudieran formar 3 equipos, haríamos una triangular con cronómetro para que así todos los equipos se enfrentarán unos contra otros, en un tiempo determinado. La puntuación será; 2 puntos por cada partido ganado y 1 punto por cada partido empatado. La siguiente sesión será de fútbol. De nuevo los equipos se enfrentarán en partidos de fútbol. Se jugarán 6 partidos de 10 minutos cada uno en la pista de fútbol. Es una triangular en la que todos los equipos se tienen que enfrentar contra todos. Mientras unos juegan, otros tendrán que esperar su turno, pero deberán animar a sus rivales, promoviendo la deportividad, y crear estrategias para sus próximos encuentros. Será una liguilla rápida. La victoria te dará 3 puntos, el empate 1 punto y la derrota 0 puntos. El que quede primero en liga se llevará un total de 4 puntos, el segundo 3 puntos, el tercero 2 puntos y el último 1 punto, para la puntuación global de la gymkana. Si se pueden formar solo tres equipos jugaremos menos partidos de más tiempo, pero se deben enfrentar todos contra todos al menos una vez. Y para finalizar, la última sesión jugaremos al colpbol. Este será el deporte más importante, ya que cada partido contará para la puntuación global de la gymkana. Aquí se jugarán siempre dos partidos de forma simultánea, utilizando las dos pistas de fútbol. Si se gana te llevas 3 puntos, si empatan 1 y si pierdes te llevas 0 puntos. Se jugarán 2 partidos diferentes cada 20 minutos, jugándose de nuevo un total de 6 partidos (si somos 4 equipos). Si somos 3 equipos, se jugarán los mismos partidos ya que cada equipo jugará 2 veces contra sus rivales, pero de menos tiempo, ya que no se podrán jugar de forma simultánea. En esta prueba se decidirá el ganador de la gymkana.
Recursos	Materiales: - Bate, recubierto de espuma, para la seguridad de los niños - Pelota de béisbol, recubierta de espuma, al igual que el bate

	- Conos de disco, que lo utilizaremos para crear las bases - Petos - Pelotas de fútbol - Pelotas de colpbol - Cronómetro - Marcador - Tablas de puntuación de cada deporte - Tabla de puntuación global de la Gymkana Deportiva. Espacios necesarios: - El patio de recreo y las dos pistas de fútbol.
Temporalización	3 horas de realización. Cada deporte ocupa 1 sesión.
Evaluación	La evaluación la realizaremos a través de un portfolio de grupo. Durante la gymkana los niños llevarán una libreta por grupo para ir anotando lo que han hecho en cada sesión, y reflexionar sobre su participación en la gymkana. Esto deberán entregarlo al profesor al final de la gymkana. Finalmente se les dará un título, como participantes de la Gymkana Deportiva.

SESIÓN 18: GUERRA DE AGUA.	
Objetivos	- Aprender la importancia del trabajo en equipo y la cooperación - Valorar la importancia del juego en la vida diaria para mejorar las relaciones con los demás. - Conocer la diversidad de actividades físicas, cooperativas, lúdicas y deportivas como propuesta al tiempo de ocio.
Competencias	● Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor ● Competencias sociales y cívicas ● Aprender a aprender
Contenidos	1. Interés y apoyo del juego como medio de disfrute, de relación y de empleo del tiempo libre 2. Importancia del trabajo en equipo
Metodología	Asignación de tareas. Trabajo en grupos
Desarrollo	Actividad: “Guerra de agua” En esta última sesión realizaremos una actividad con globos y pistolas de agua. Formaremos dos equipos, que se pondrán cada uno en un lado diferente del patio. Jugaremos al juego “Atrapa la bandera”. Cada equipo tendrá que proteger una bandera a la vez

	que intenta robar la del equipo contrario. Además, cada equipo tendrá una base. Cada vez que nos den con un globo de agua o con la pistola de agua, debemos volver a nuestra base para revivir, con la mano levanta en señal de que estáis muertos, y no os tienen que lanzar más agua. Al llegar a la base revivimos y podemos volver a salir. El objetivo es intentar coger la bandera y levantarla, esto se considerará un punto. Gana el equipo que llegue antes a 5 puntos.
Recursos	Materiales: - Globos de agua (los máximos posibles) - Pistolas de agua - Petos - Conos (para formar las bases) - Dos banderas Espacios necesarios: - El patio de recreo
Temporalización	1h de realización
Evaluación	El profesor realizará una rúbrica muy simple en donde estarán los diferentes criterios que este quiera evaluar. Estos criterios pueden ser: “Expresión correcta”, “desenvolverse adecuadamente con las demás personas”, “normas de convivencia y de buen comportamiento”, y “autonomía e iniciativa propias”. Dichos criterios serán puntuados desde excelente (el participante se desenvuelve muy bien con los demás) hasta mejorable (participante que le cuesta interaccionar con los demás). Esto servirá además para comparar con las rúbricas anteriores, y ver la mejora de los alumnos desde la primera sesión hasta la última.

ANEXO 2. CRONOGRAMA ACTIVIDADES.

ABRIL	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
Semana 1 (5-9)					
Semana 2 (12-16)		¡Nos conocemos!		Juegos populares	
Semana 3 (19-23)		Juegos populares		Gymkana	
Semana 4 (26-30)		Gymkana		“Duelo del Millón”	

MAYO	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
Semana 1 (3-7)		Colpbol		Colpbol	
Semana 2 (10-14)		“El Mundo de los Cuentos”		Partido de béisbol	
Semana 3 (17-21)		Amon Us: Real		“Pueblo Duerme”	
Semana 4 (24-28)		Furor		Escape Room	

JUNIO	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
Semana 1 (31-5)		Gymkana Deportiva		Gymkana Deportiva	
Semana 2 (7-11)		Gymkana Deportiva		Guerra de agua	
Semana 3 (14-18)					
Semana 4 (21-25)					

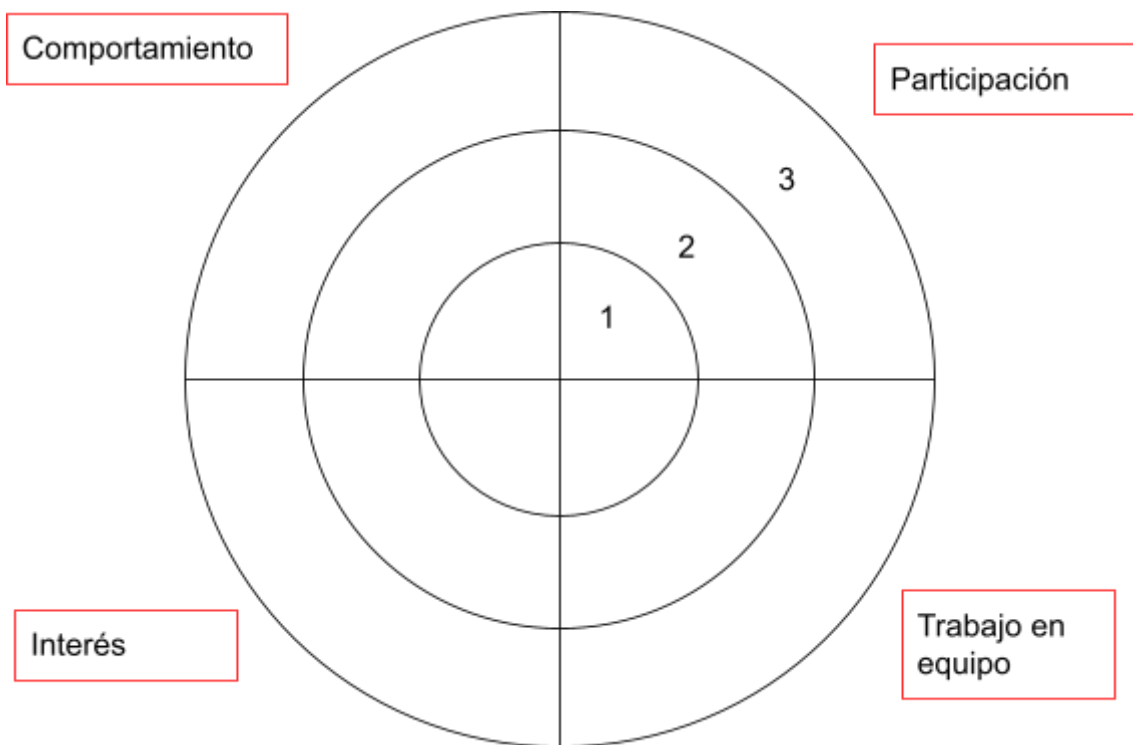
ANEXO 3. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN.

Rúbrica de evaluación

Indicadores	Excelente	Bueno	Adecuado	Mejorable
Expresión correcta	Expresa con claridad sus ideas, posee un amplio vocabulario, transmite credibilidad con una entonación y tonos adecuados.	Expresa con claridad lo que quiere decir, pero a veces se bloquea. Utiliza un amplio vocabulario, con una entonación adecuada la mayor parte de sus intervenciones	Le cuesta expresar sus ideas, pero se esfuerza en mejorar, relacionándose y hablando con los demás para mejorar su expresión.	No se expresa adecuadamente, rara vez interviene y cuando lo hace es repetitivo y con poco vocabulario.
Desenvolverse adecuadamente con las demás personas	Colabora y se relaciona adecuadamente con los demás, propone sus ideas y considera las opiniones de otros. Trabaja muy bien en equipo.	En ocasiones colabora de forma adecuada en actividades en equipo, propone sus ideas y considera la de los demás.	Necesita apoyo para colaborar con el grupo, y no se relaciona con soltura con sus compañeros.	No tiene disposición ni interés por relacionarse y colaborar con el grupo
Normas de convivencia y de buen comportamiento	Tiene un excelente comportamiento, buena relación con todos sus compañeros y es amable con cada uno de ellos. Transmite valores de justicia y respeto.	Tiene un excelente comportamiento y tiene buena relación con todos sus compañeros.	La mayor parte del tiempo tiene buen comportamiento, se lleva bien con sus compañeros, aunque a veces discute y se enfada con ellos.	Debe mejorar su comportamiento, no se lleva de la forma más adecuada con todos su compañeros, y en ocasiones se burla de ellos y los ridiculiza.
Autonomía e iniciativa propias	Muestra responsabilidad, concentración, seguridad en sí mismo, creatividad y razonamiento	Muestra responsabilidad, concentración, creatividad, razonamiento lógico y seguridad en sí	Le cuesta tomar responsabilidad y tomar decisiones propias. Necesita la mayor parte del	Necesita la supervisión y guía constante del profesor o de alguno de sus compañeros. No toma propias

	lógico en cada una de las actividades. No necesita la supervisión constante del docente. Es capaz de tomar sus propias decisiones.	mismo. En algunas ocasiones necesita la supervisión del profesor.	tiempo la supervisión del profesor.	decisiones.
--	--	---	-------------------------------------	-------------

Diana de evaluación



Los alumnos deben colorear cada una de las partes de la diana de acuerdo con el nivel que ellos creen que han alcanzado en cada uno de los indicadores. Si colorean los 3 es que lo han hecho excelente, si colorean dos han estado bien, si colorean 1 es que deben mejorar.

Cuestionario

Ítems	SI	NO	NS/ NC
Te ha gustado el deporte			
Crees que has participado correctamente			
Entiendes las reglas y las has respetado			
Te ha gustado tu equipo			
Te gustaría trabajar otra vez con el mismo equipo			
Incluirías más deportes alternativos en los siguientes juegos.			
Te han gustado los juegos de las sesiones			
El profesor expone y habla claramente			
El profesor ayuda en las dificultades a los participantes			
Incluirías más competiciones deportivas entre los alumnos			

Aclaraciones, correcciones o mejoras hacia la sesiones:

