

El proyecto de innovación educativa “Ven a jugar”, nace de la imperiosa necesidad de abrir al alumnado del CIFP de Ávila, y específicamente al de TSAAFD, propuestas formativas más allá del contexto del propio centro, en contacto directo con la realidad social, en la que se van a tener que desenvolver en su futuro profesional .

### “VEN A JUGAR”

**CENTRO ORGANIZADOR:** CENTRO INTEGRADO DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE ÁVILA.

**CENTROS RECEPTORES:** CEIP Claudio Sánchez Albornoz; CEIP Arturo Duperier; CEIP Juan de Yepes; CEIP Santa Ana; CEIP El Pradillo y CEIP Cervantes.

**LOCALIDAD/PROVINCIA:** ÁVILA.

**COORDINADOR:** JUAN MARTÍN ENCINAR.

**PARTICIPACIÓN:**

- Nº DE PROFESORES: 8
- Nº DE ALUMNOS: 980 (60=ORGANIZADORES Y 920= ASISTENTES).
- Nº DE PROFESORES ACOMPAÑANTES DE LOS CENTROS RECEPTORES: 18
- OTROS: 112 emergencias = 3, la Asociación de Juegos Autóctonos de CyL en Ávila con el préstamo de material (calva, ranas, etc.) y varias empresas patrocinadoras de las camisetas.

**NIVEL EDUCATIVO:** FORMACIÓN PROFESIONAL: CICLOS FORMATIVOS DE GRADO SUPERIOR – Técnico Superior en Animación de Actividades Físicas y Deportivas – Y CICLOS FORMATIVOS DE GRADO MEDIO – Conducción de Actividades Físicas y Deportivas en el Medio Natural -

**ÁREAS/MATERIAS:** Módulos: TSAAFD Y CAMN.

**CONTEXTO:** EDUCACIÓN FORMAL Y NO FORMAL.

**ÁMBITO DE DESARROLLO:** ORGANIZATIVO, METODOLÓGICO, DIDÁCTICO Y TECNOLÓGICO.

**INFORMACIÓN AUDIOVISUAL:**

- PÁG. WEB CORPORATIVA: <http://cifpavila.centros.educa.jcyl.es/sitio/>

## 1.-PUNTO DE PARTIDA

## ACTIVIDAD

Proyecto que persigue crear un espacio de aprendizaje cooperativo entre alumnos y profesores del CIFP de Ávila y los CEIP de Ávila participantes, con el interés de innovar y elaborar nuevas propuestas de participación de los escolares en actividades de animación físico - deportiva en el ámbito escolar.

## DIAGNÓSTICO

- ✎ Necesidad de aumentar el nivel de conocimiento y comprensión de los contextos culturales, motores, y sociales en los que se desarrollan las actividades físico-deportivas y recreativas.
- ✎ Fortalecer la formación de alumnado y profesorado realizando actividades específicas de innovación educativa referidas a la enseñanza-animación de actividades físico-deportivas
- ✎ Conocimiento de los contextos culturales, psicomotores y sociales en los que se desarrollan las actividades físico-deportiva y recreativas; y las particularidades de sus participantes, modos de organización, hábitos, recursos...
- ✎ Fomento de la colaboración, la convivencia y la participación entre los alumnos y profesores del centro, en el desarrollo y realización en las diferentes tareas y actividades técnico-profesionales.
- ✎ Creación de hábitos y actitudes positivas de carácter técnico-profesional en el conocimiento, y desarrollo de las tareas destinadas a intercambiar, y actualizar enfoques y estrategias.

## 2.- DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

La puesta en práctica del proyecto ha tenido **tres partes**:

- ✎ Ensayo interno: equipo CIFP
- ✎ 6 jornadas en diferentes centros de Educación primaria.
- ✎ Fiesta final en la Ciudad deportiva de Ávila.

Previamente a la realización de cada una de las jornadas en los Centros escolares, tanto los docentes como los alumnos del CIFP han llevado a cabo varias reuniones y sesiones preparatorias, con el fin de concretar actividades, organización, materiales, etc.

El profesorado de los Centros de Educación Primaria fue informado de los diferentes tipos de jornadas que podían llevarse a cabo y ellos mismos eligieron la más apropiadas en función de sus intereses y características de los alumnos. Una vez hecha la elección, se les pidió que llevaran a cabo un trabajo previo relacionado con la temática de cada una de las jornadas, es decir, formación de equipos, construcción de materiales, coreografías, etc.

El desarrollo del proyecto ha tenido **tres etapas**:

En la **primera etapa**: los profesores participantes han trabajado con sus alumnos en el diseño, planificación y ensayo de las actividades deportivas que van a realizar en cada jornada, así como en la elaboración de un cuadernillo donde reflejan la ficha técnica de los juegos a realizar, objetivos específicos, descripción de los juegos, dinamización de la práctica, distribución de espacios y materiales, y evaluación de la actividad.

En la **segunda etapa**: han presentado los proyectos a los colegios para que estos pudieran elegir la jornada que más les interesara.

En la **tercera etapa**: se han llevado a cabo las actividades en los colegios, en el Parque de El Soto y en la Ciudad Deportiva todos juntos.

### 3.- ACTUACIONES

El número de centros, profesores y alumnos que han participado ha supuesto un importante trabajo de organización en la realización de todas las jornadas pero especialmente la "Fiesta de Juegos Escolar" donde se ha contado con la colaboración de la Ciudad Deportiva, el 112 de Emergencias, empresas patrocinadoras de las camisetas identificativas de los monitores y empresa de autobuses.

Los alumnos de los ciclos formativos estaban distribuidos en pequeños grupos para realizar con los escolares los diferentes juegos, los cuales van rotando, y por consiguiente participando en todos ellos. Otros alumnos van animando, dinamizando la actividad y controlando que todo funciona correctamente.

#### JORNADAS:



#### FIESTA DE JUEGOS ESCOLAR, donde se realizaron los siguientes juegos:

paracaídas, malabares, voley-césped, hockey-escoba, orientaciónrastreo, juegos populares, juegos modificados, balonkorf, juegos autóctonos, juegos de red, balones gigantes, Couch-ball, zancos-alzas, taller de juegos cooperativos, indianas, combas, acrosport, aerobic y juegos de pañuelos.

#### 4.- ASPECTOS METODOLÓGICOS

##### CON ALUMNADO DEL CIFP:

**Organización:** Los alumnos de TSAAFD se distribuyeron en 6 grupos, de manera que cada grupo se encargó de organizar y coordinar la jornada correspondiente, algunos alumnos se colocaron en el stand que el grupo organizador le asignó, velando por el buen funcionamiento y dinamización del mismo.

**Estilo de enseñanza:** Ha sido la microenseñanza, ya que el diseño y organización de las actividades fue programado por los docentes de CIFP, pero han sido los alumnos los encargados de llevarlo a la práctica, asumiendo los diferentes roles en la dinamización de la práctica.

**Técnica de enseñanza:** instrucción directa para informar inicialmente sobre las normas de los juegos, reduciendo así las posibilidades de error por falta de comprensión de las mismas. El descubrimiento guiado se usó posteriormente para permitir la experimentación de los alumnos en determinados juegos.

**Modelo de interrelación:** El modelo de interrelación de los dinamizadores con los participantes ha sido de enseñanza-animación por subgrupos.

##### CON ALUMNADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

**Modelo de participación:** Ha sido la asignación de tareas, ya que los alumnos de primaria rotaron siguiendo una dirección por los diferentes stands. En cada uno de ellos llevaron a cabo uno o varios juegos, considerando cada juego como una tarea.

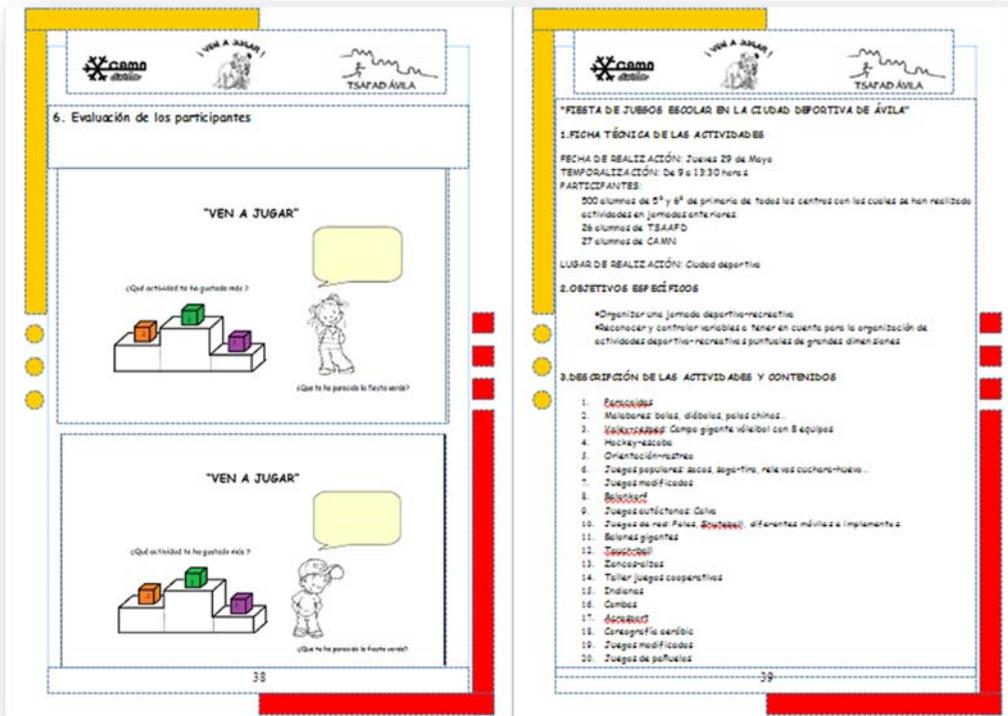
**Técnica de enseñanza-aprendizaje:** La técnica empleada en primer lugar fue la Instrucción directa para minimizar la posibilidad de error en la comprensión de las reglas. El descubrimiento guiado y resolución de problemas se aplicó en determinadas competiciones en función de la configuración circunstancial de los equipos, de las diferentes situaciones que se den en el juego, etc. Los alumnos se vieron obligados a usar diferentes estrategias de ensayo-error para resolver las situaciones que se le plantearon.

#### 5.- LOGROS Y REFLEXIONES

Como resultado de las evaluaciones y experiencia realizadas el equipo educativo destaca los siguientes logros y reflexiones:

- ✎ Valoran de forma muy positiva la experiencia técnico-docente realizada, poniendo en valor los conceptos propios de la actividad lúdico-recreativa, la metodología empleada y las interrelaciones socio afectivas vivenciadas.
- ✎ Valoran de forma muy positiva la participación de los alumnos del TSAAFD y del CAMN, componiendo y elaborando los contenidos del proyecto que les fueron suministrados en el cuaderno del alumno, y tomando decisiones organizativas de las jornadas de juegos.
- ✎ Los alumnos de TSAAFD resaltan el valor del aprendizaje como organizadores y dinamizadores de las actividades de cada jornada. Destacan que han aprendido a manejarse con niños de 8 a 12 años, así como técnicas de organización, de seguridad, cómo reaccionar ante emergencias o caídas, dinamización y animación.
- ✎ Los profesores del departamento de AFD, valoran positivamente la actitud y colaboración de la dirección y profesorado de los CEIP participantes.
- ✎ Las valoraciones realizadas por parte de los alumnos de los CEIP participantes, no permiten un tratamiento unificado de las mismas, por tratarse de encuestas realizadas específicamente para cada una de las jornadas y fiestas, pero todas coinciden, por encima del 90%, en la satisfacción con la fiesta desarrollada y en las ganas de repetir actividades similares.

## 6.- MUESTRA DE MATERIALES ELABORADOS (CUADERNO DEL ALUMNO)



## 7.- ACCIONES CONCRETAS DE DIFUSIÓN EN LAS QUE HA PARTICIPADO EL PROYECTO

Se ha invitado a participar a los centros educativos: CEIP Claudia Sánchez Albornoz.  
 CEIP Arturo Duperier.  
 CEIP Juan de Yepes.  
 CEIP Santa Ana.  
 CEIP El Pradillo.  
 CEIP Cervantes.

A través de la colaboración el 112 emergencias.

A través de la colaboración de la Asociación de Juegos Autóctonos de CyL en Ávila con el préstamo de material (calva, ranas, etc.)

Empresas patrocinadoras de las camisetas.