

ÁVILA 2021-22

RECICLA TUS CLASES DE E.F
**CREANDO
RECURSOS INNOVADORES**

Manuel Gutiérrez Toca



JUEGOS
CREATIVOS
ECOLÓGICOS

DIDÁCTICA CREATIVA: **EXPERIMENTAR, CREAR & JUGAR**

**"REUTILIZAR LOS OBJETOS
EXPERIMENTANDO NUEVAS
POSIBILIDADES, EVIDENCIA GRAN VALOR
ECOLÓGICO... SI ADEMÁS CREAMOS
NUEVOS RECURSOS, OBTENEMOS CON EL
PROCESO MAYOR RIQUEZA DIDÁCTICA,
PEDAGÓGICA, COMPETENCIAL Y
TRANSVERSAL"**

METÁFORA DEL ARTESANO

ARTESANO:

.El resultado del proceso creativo de una obra completa es, LA plena SATISFACCIÓN DEL ARTISTA, donde él, elige, crea, experimenta, desarrolla habilidades e interioriza sensaciones, al ser el protagonista completo del curso de una TRANSFORMACIÓN.

.Esto sucede con el JUEGO CREATIVO.

- La responsabilidad que tenemos como educadores para transmitir determinados valores formativos y formar *conductas comprometidas* con el futuro, pasa por una autocrítica de la didáctica.

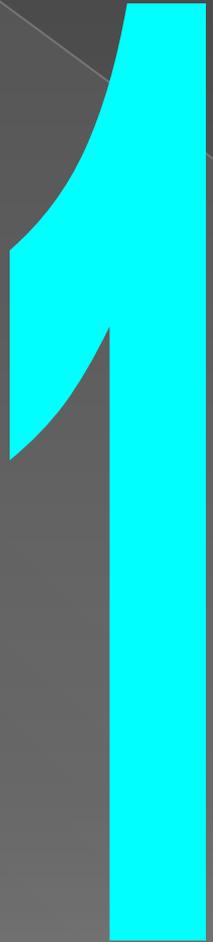
Aprendemos...

- El 10% de lo que Leemos
- El 20% de lo que Oímos
- El 30% de lo que Vemos
- El 50% de lo que Vemos y Oímos
- El 70% de lo que Hablamos con Otros
- El 80% de lo que Experimentamos
Personalmente
- El 90% de lo que Enseñamos a Otros

ANÁLISIS de los PROCESOS DIDÁCTICOS:

1- METODOLOGÍA
HABITUAL

2- METODOLOGÍA
COMPLEMENTARIA



DIDÁCTICA MIMÉTICA

...con más proyección social

“enseñar-aprender”

• ***Del* escribir al hacer; de arriba abajo; de la teoría a la práctica; del Currículum al objeto.**

• **Repetir modelos preestablecidos**

El mercado ofrece:



...los libros instruyen



EL MINISTERIO ESTABLECE

**COMPETENCIAS
OBJETIVOS...**

EL PROFESOR CONCRETA,

PROGRAMACIÓN

Espacios preestablecidos



Materiales prediseñados



El profesor explica y
los alumnos
escuchan

...finalmente
se entrega
el material



DIDÁCTICA CREATIVA

...con más desarrollo
integral

"aprender-aprender"

- *De abajo a arriba; del hacer al escribir; de la práctica a la teoría; del objeto al Curriculum.*
- *Experimentar nuevas posibilidades.*

TIPOS DE TALLERES

- 1- TALLER CORTO
- 2- TALLER LARGO : MACROSESIÓN
- 3- TALLER TAREA
- 4- TALLER COMPARTIDO
- 5- TALLER DEL PROFE: PARA ASIGNACIÓN TAREAS, CIRCUITOS

MACROSESIÓN





Buscar

experimental



crear



jugar



ANTE UN RECURSO NUEVO...

...EXPERIMENTAR **SUS**
POSIBILIDADES DE FORMA
INDIVIDUAL, PAREJA Y
PEQUEÑO GRUPO... PARA
CREAR JUEGOS EN
FUNCIÓN DE ELLAS

MATERIALES “ECOLÓGICOS”

...son todos aquellos que contribuyen en alguna manera a mejorar el medio ambiente, reutilizando, reciclando, incluso utilizando los ya existentes con otros fines a los propios, también los podemos considerar así, en la medida que evitan fabricar más,- y residuos...”

MATERIALES DOMÉSTICOS



MATERIALES RESIDUALES



MATERIALES HABITUALES

DIVERGENTES



Con todo lo señalado...

**¡ESTE ES EL VALOR DE
UN JUEGO CREADO!**







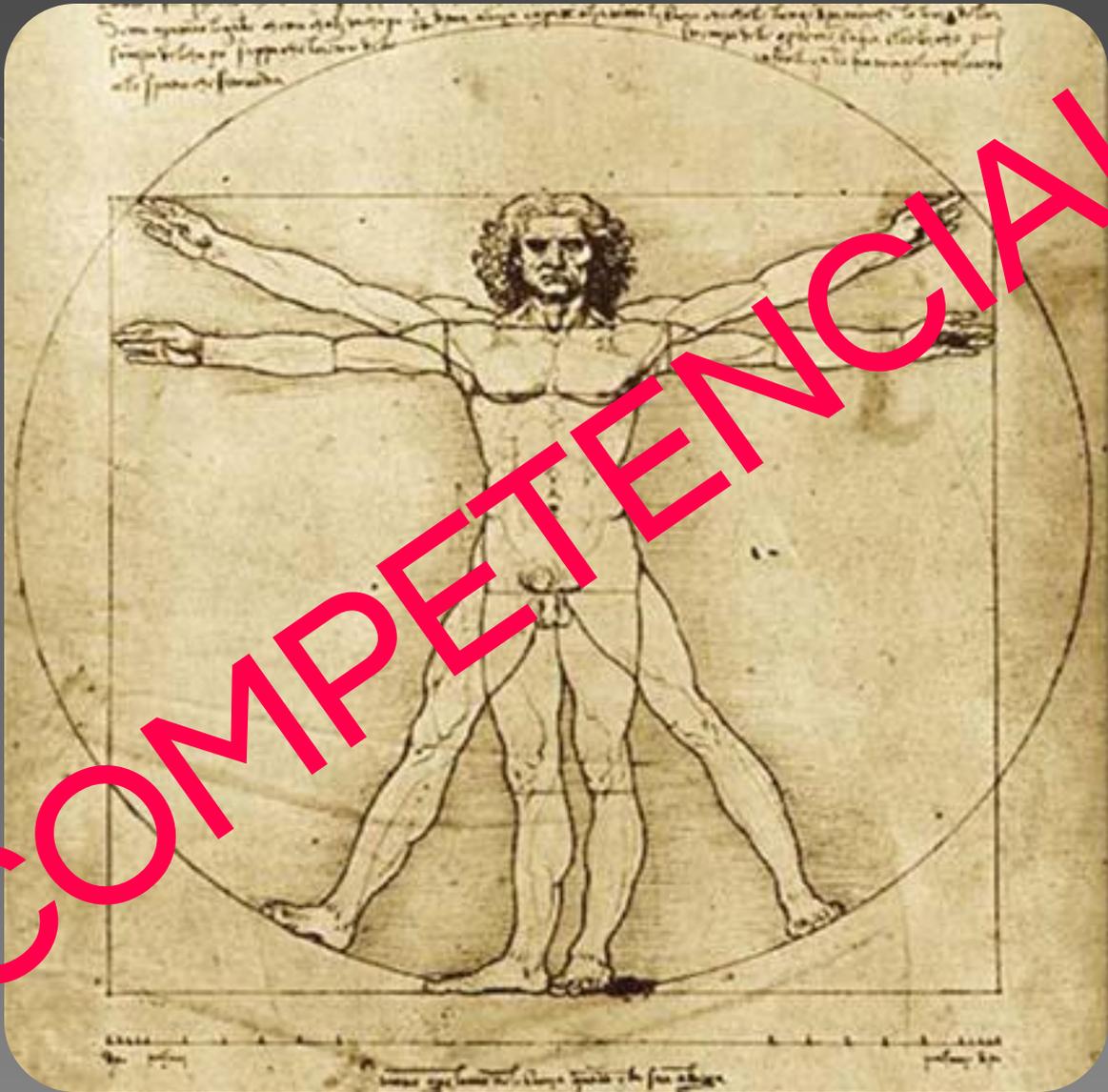
COOPERATIVO

COEDUCATIVO









COMPETENCIAL







EXPERIMENTAL





INNOVADOR

HOMOGÉNEO



En esta imagen de la final olímpica de 100 metros en Seúl-1988 vemos cómo el momento de la salida en una carrera de velocidad es importantísimo. Ben Johnson —en la pista 6— ya ha tomado ventaja en solo unas décimas de segundo.

SOCIALIZADOR
vertical





Pintor en MontMartre I
Mauro A. Fuentes · 2006 · www.fotomaf.com

sensitivo







TRANSVERSAL



TODO LO EXPUESTO CONTRIBUYE A DESARROLLAR LAS

COMPETENCIAS BÁSICAS DESDE EL ÁREA:

1. Competencia en comunicación lingüística.
2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
3. Competencia digital.
4. Aprender a aprender.
5. Competencias sociales y cívicas.
6. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
7. Conciencia y expresiones culturales.

COMPETENCIA
MOTRIZ, EMOCIONAL



MORALEJA:

“La aportación fundamental de ciertos juegos, es descubrir que los objetos no sirven sólo para lo que fueron hechos, sino que pueden utilizarse para otras actividades más interesantes e instructivas”.



SÍNTESIS:

"SI NADIE HUBIESE EXPERIMENTADO CON ACTIVIDADES NI MATERIALES, NO EXISTIRÍAN LOS DEPORTES REGLAMENTADOS QUE HOY PRACTICAMOS, POR TANTO, EL PASO HACIA LA INNOVACIÓN EVOLUTIVA PASA POR LA PREVIA EXPERIMENTACIÓN."