

#TopGamers, es un proyecto interdisciplinar desarrollado el año de la pandemia por el profesorado y alumnado de 3º y 4º de educación primaria del colegio Santa Magdalena Sofía de Zaragoza.

El producto final de este proyecto fue una propuesta de juegos COVIDFREE para el recreo. Consistió en esto:

Las circunstancias excepcionales del curso 2020/2021 han convertido los espacios de recreos en entornos muy limitados en cuanto a movilidad, recursos, materiales, actividades... Con la creación de #TopGamers se ha querido dotar a los y las estudiantes de recursos adaptados a las circunstancias en las que nos encontramos.

A través de la metodología de Aprendizaje-Servicio se han creado juegos diversos en los que todo el alumnado puede participar y asumir distintos roles. El alumnado de 3º y 4º es el encargado de realizar las distintas propuestas y grabar su explicación para posteriormente mostrarlas al resto de la etapa. Todo el alumnado de primaria se convierte, por lo tanto, en beneficiario del producto final de este proyecto



## INTRODUCCIÓN

En el contexto de la situación sanitaria, y teniendo en cuenta que somos un colegio que se caracteriza por la organización de actividades conjuntas y por tener espacios de comunión e interacción entre los distintos niveles, detectamos la necesidad de realizar un proyecto que permitiera ver que, aun en nuestras burbujas, nos acordábamos los unos de los otros y queríamos que la diversión pudiera ser común.

Así nace #TopGamers y en concreto el producto final de este proyecto, diseñado por el profesorado y alumnado de tercero y cuarto de Primaria del colegio Santa Magdalena Sofía

(Valdefierro) y que diseña diferentes juegos para realizar semanalmente en el espacio de recreo.

Desde el comienzo de curso hemos sentido la necesidad como profesionales de dinamizar el tiempo de recreo y permitir que nuestros alumnos y alumnas se diviertan a pesar de las restricciones sanitarias derivadas de la pandemia. Asimismo, considerábamos que nuestro alumnado se beneficiaría de la metodología Aprendizaje-Servicio y se implicaría en la elaboración y dinamización de unos juegos que pudieran disfrutar otros compañeros del colegio. En todo momento se tuvo también en cuenta la gamificación para la motivación en el desarrollo del proyecto. Con esta premisa y para salvar las penalidades y dificultades que estamos superando a diario en este extraño curso, #TopGamers y los juegos diseñados en el recreo responden a la necesidad de adaptación y renovación constante de nuestro alumnado en esa búsqueda eterna de la infancia, la de la diversión.

## OBJETIVOS

- Dinamizar juegos de recreo ofreciendo alternativas para el tiempo de ocio y recreo en todos los cursos de educación Primaria.
- Introducir la metodología Aprendizaje-Servicio en el aula y el valor de la solidaridad.
- Elaborar instrucciones claras y organizadas de diferentes juegos.
- Fomentar la convivencia y la interacción en el centro, que se ha visto mermada este curso escolar.

## CONTENIDOS

## Educación artística

### BLOQUE 1: Educación Audiovisual.

- Iniciación en el uso de los medios audiovisuales y materiales digitales.

### BLOQUE 2: Expresión Artística.

- Elaboración de imágenes usando carteles.

## Matemáticas

### BLOQUE 5: Estadística y probabilidad

- Interpretación de tablas de doble entrada.

## Educación Física

### BLOQUE 2: Acciones motrices de oposición

- Actividades y situaciones de adversarios: juegos de oposición y acciones motrices luctatorias primarias.

### BLOQUE 3: Acciones motrices de cooperación y cooperación-oposición.

- Actividades de cooperación: actividades juegos tradicionales, los juegos cooperativos.
- Ajuste de la motricidad a la de los demás, sincronización de acciones, utilización común de estrategias básicas de juego (anticipación), práctica de actividades cooperativas que supongan un esfuerzo conjunto, establecimiento de proyectos de acción colectivos, colaboración con compañeros para conseguir un objetivo común, construcción de reglas

colectivas.

BLOQUE 6: Gestión de la vida activa y valores.

- La actividad física, el juego y el deporte como elementos de la realidad social.
- Medidas de seguridad en la práctica de actividad física y uso correcto de materiales y espacios.
- Aceptación y respeto hacia las normas, reglas y personas que participan en el juego.

Lenguaje

BLOQUE 1: Comunicación oral: escuchar, hablar y conversar.

- Cualidades prosódicas: pronunciación, tono de voz, ritmo y volumen. Gestos y movimientos en la expresión y comprensión de mensajes (enfaticar empleando las manos, moverse, etc.).

BLOQUE 2: Comunicación escrita: leer.

- Situaciones de comunicación: Manejo y lectura de textos escritos procedentes del ámbito social (carteles.) y educativo (reglas de juegos).
- Tipología textual / Géneros textuales: Textos instructivos; Normas, reglas de juegos.

BLOQUE 3: Comunicación escrita: escribir.

- Tipología textual / Géneros textuales: Textos instructivos. Escritura favorecida por el uso de modelos, pasos guiados.
- Planteamiento de las condiciones del escrito, ejecución y revisión.

Valores

BLOQUE 2: La comprensión y el respeto en las relaciones interpersonales.

- Las relaciones sociales
- La compenetración y las iniciativas de participación.

BLOQUE 3: La convivencia y los valores sociales.

- La convivencia social y cívica
- La solidaridad en el grupo y la conciencia social.
- Conductas solidarias en el trabajo en equipo.
- Los valores sociales
- La participación en el bienestar del aula y el centro.

## RECURSOS Y HERRAMIENTAS UTILIZADOS:

Vídeos sobre las instrucciones de los juegos:

- Grabación de los vídeos con la cámara de tablets.
- Edición utilizando la aplicación VivaVideo.
- Creación de códigos QR para enlazar los videos.
- Uso de tablets para escanear los códigos QR y poder visualizar los vídeos de las instrucciones.

Más herramientas, recursos y aplicaciones tecnológicas:

- Ordenadores.
- Internet.
- Pizarra digital interactiva.
- Plataforma Aeducar.

Carteles para el recreo con las instrucciones de los juegos.

- Uso de la herramienta Canvas para la creación de estos carteles.

Material escolar y reciclado para la realización de las diferentes actividades

## DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

### TEMPORALIZACIÓN

Se lleva a cabo a finales del segundo trimestre. Tiene una duración semanal.

Para su realización se hizo uso de las dos últimas sesiones de cada día. Los dos primeros días se llevó a cabo la elección de un juego y la elaboración de las instrucciones de cada uno.

Los dos siguientes días se procedió a grabar los videotutoriales de las instrucciones y a la creación de los carteles correspondientes a cada juego.

El último día el alumnado evaluó el producto final llevando a la práctica los juegos elegidos, haciendo uso de las instrucciones y vídeos creados.

Durante el tercer trimestre los juegos quedan a disposición del alumnado de Primaria para su disfrute.

### METODOLOGÍA

Se basa en el Aprendizaje - Servicio, cuya finalidad es combinar procesos de aprendizaje y de servicio a la comunidad en un solo proyecto, en el cual el alumnado trabaja sobre las necesidades existentes con el objetivo de que estas mejoren. En este caso se realizan

diferentes juegos, adaptados a las nuevas circunstancias actuales, para ponerse en práctica en los recreos, solventando las dificultades de interacción, comunicación y juego manipulativo existentes.

La realización del producto final lleva consigo una serie de pasos a seguir a lo largo de toda la semana de aprendizaje:

- En primer lugar, la elección de los juegos que se van a modificar o adaptar. Para ello, los alumnos proponen mediante brainstorming (lluvia de ideas) diferentes juegos inventados o ya existentes y se eligen en función del número de espacios de recreo disponibles para cada clase y el plan de contingencia COVID del centro.
- Elección de 10 juegos, cuya elaboración y adaptación está repartida entre cinco aulas del centro (dos de 3º y tres de 4º).
- Cada una de ellas, se encarga de elaborar los carteles de dos juegos con las instrucciones y un video demostrativo.

Los juegos seleccionados en nuestro caso han sido:

- Corre al aro (3ºA)
- Estatuas (3ºA)
- 1, 2, 3 PATATAAAA! (3ºB)
- Memory humano (3ºA)
- Pillapiedra (4ºA)
- Pistolero (4ºA)
- El tesoro del laberinto (4ºB)
- Mensaje secreto (4ºB)
- Director de orquesta (4ºC)
- Rayuela (4ºC)

Una vez seleccionado el juego, cada clase procede a elaborar las instrucciones del mismo. Para ello, previamente trabajamos el contenido del área de Lengua relacionado con la

elaboración de instrucciones (Bloques 2 y 3 del Área de Lengua arriba referidos). Para facilitar esta tarea se ha elaborado una plantilla que recoge los elementos indispensables que deben aparecer en dichas instrucciones: reglas del juego, número de participantes, materiales necesarios, variantes... La metodología de trabajo es individual con puesta en común en la PDI para proceder por acuerdo o consenso a la elaboración de un cartel informativo que estará disponible en las clases y en el sector del recreo donde se proponga realizar el juego. (fig. 1)

El siguiente paso es la elaboración de un pequeño videotutorial con la explicación del juego y una demostración práctica del mismo. Este videotutorial estará disponible para su visualización en la Plataforma educativa del colegio y además, se puede acceder a él a través de un código QR que aparece en el cartel informativo.

Una vez concluido el producto final lo damos a conocer al resto de los compañeros de Primaria, mostrándoles la cartelería y los videotutoriales elaborados y animándolos a disfrutar de los juegos preparados.

Finalmente, para que todos los cursos de Primaria dispongan, al menos, de una semana para cada juego, se elabora un cuadrante con los cursos, fechas y juegos a realizar a lo largo del tercer trimestre.



## EVALUACIÓN

La evaluación de las producciones tanto audiovisuales como de cartelería se lleva a cabo tratando de poner en práctica los juegos propuestos con sólo esa información. Si las instrucciones y reglas del juego son claras y suficientes, fluye todo con normalidad y diversión. Es recomendable hacer una reflexión con el alumnado sobre cómo ha ido, por qué



y cómo mejorarían o adaptarían este juego e instrucciones.

Por otro lado, a nivel organizativo, es importante la evaluación continua con el alumnado y profesorado de toda la etapa. Se debe tener en cuenta la variedad de juegos propuestos, la acogida y motivación que producen y el éxito que tienen en el tiempo de recreo.

Pero el indicador por excelencia es la demanda por parte del alumnado cada semana de un nuevo juego con el que disfrutan jugando y con el que socializan sin temor a estar saltándose ninguna medida sanitaria.

## CONCLUSIÓN

Después de dos semanas de intenso trabajo en la elaboración del proyecto y esperando ver cómo la introducción de los juegos cuaja a lo largo del tercer trimestre, el Proyecto #TopGamers ha demostrado ser motivador y enriquecedor para el alumnado, que ha mostrado un alto grado de implicación y participación. Además, ha ayudado a crear un clima de convivencia en el centro y la sensación de que seguimos siendo parte de algo, de un todo al que apenas vemos para poder respetar las medidas sanitarias, pero que sigue estando presente en nuestra realidad.

Creemos que la introducción de material de ocio y juego creado por el propio alumnado fomenta la genuinidad en el propio proceso del juego, siendo conscientes de qué es lo que les divierte, tratando de ponerlo al servicio de los demás.

Con muchas valoraciones todavía pendientes (entre ellas la adecuación o no de los juegos escogidos y la posible renovación o reciclaje de los mismos), este proyecto asentado sobre las bases de la gamificación y el Aprendizaje-Servicio ha tenido el resultado esperado y ha servido para acercarnos un poco más en estos tiempos de necesaria distancia.

Borja Gomez Salinas. Colegio Santa Magdalena Sofía.