

## UNA EXPERIENCIA RECREATIVA: “MISTERIO EN LA NIEVES”

### A RECREATIVE EXPERIENCE: “MYSTERY IN THE NIEVES”

**D<sup>a</sup>. M<sup>a</sup> LOURDES JIMÉNEZ GARCÍA**

CEIP Velada, La Línea de la Concepción, Cádiz, España.

**D<sup>a</sup>. M<sup>a</sup> CARMEN LLAMAS MORALES**

CEIP Ntra. Sra. De la Asunción, Hornos, Jaén, España.

**D<sup>a</sup>. PALMA CHILLÓN GARZÓN**

Facultad de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte de la Universidad de Granada, Granada, España.

#### RESUMEN:

La recreación es hoy día uno de los pilares fundamentales para conseguir una mayor motivación y participación de los jóvenes en actividades complementarias de los centros escolares. Sabiendo que existe un gran abandono y desmotivación por parte de los mismos debemos de trabajar y hacer hincapié en conocer sus inquietudes y despertar su interés fomentando así la participación recreativa.

Este trabajo nos muestra una experiencia llevada a cabo en el IES “Virgen de las Nieves” con motivo de su 50 aniversario. Fue realizado por un grupo de alumnos/as de la asignatura de “Organización de actividades recreativas y actividades de tiempo libre” de la Facultad de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte (FCCAFD) de la Universidad de Granada y se dirigía al alumnado de Enseñanza Secundaria Obligatoria (ESO) del Instituto de Educación Secundaria “Virgen de las Nieves”, desarrollándose en sus instalaciones.

Se basa en actividades recreativas diseñadas con el fin de que fueran motivantes para el alumnado, pudiendo influir en que existiese un aumento de participación del alumnado en próximas actividades complementarias y extraescolares.

**PALABRAS CLAVE:** Participación, recreación, jóvenes, actividades complementarias.

#### ABSTRACT:

Recreation is nowadays one of the fundamental props to obtain a major motivation and participation of the young persons in complementary activities at schools. Knowing both the great abandon of the scholars in physical activities and their low motivation for practicing it we must work in knowing his worries and trying to capture their attention encouraging them to take part in recreate physical activities.

This work shows us an experience carried out in the IES "Virgen de las Nieves" when they celebrated its 50 anniversary. It was developed and organized by a group of pupils of the subject of "Organization of recreate physical activities and activities in the free time " of the Faculty of Sciences of the Physical Activity and the Sport (FCCAFD) of the University of Granada and it was targeted to students of Secondary Obligatory Education from the High School "Virgen de las Nieves"; this event was located in its facilities.

It is based on recreate physical activities designed for encouraging students to increase their participation in other complementary and extramural activities organized by the High School.

**KEY WORDS:** Participation, recreation, young women, complementary activities.

## 1. INTRODUCCIÓN.

Es una constante que en los centros escolares cuando se realizan actividades complementarias o extraescolares en horario lectivo o extralectivo con motivo de fiestas, tradiciones, conmemoraciones y/o temas transversales (como por ejemplo el día de la paz), la participación de los alumnos/as suele ser escasa, debido en gran parte a la falta de motivación e interés. Por ello nuestro objetivo prioritario en este evento recreativo fue captar la atención de los jóvenes, fomentando su interés hacia éste mediante campañas de promoción del mismo que creen incertidumbre y curiosidad.

Según Guillermo Ballenato Prieto, en su artículo "Habilidades para el éxito", publicado en la revista digital Con texto educativo nº 37, la manera de atraer y motivar a las personas determina el éxito. Por este motivo desde el principio centramos nuestro objetivo en atraer el interés de los alumnos/as y que les llamase la atención saber más sobre el evento.

En líneas generales el evento consistía en movilizar e involucrar a todos los alumnos y alumnas de ESO del centro Instituto de Educación Secundaria Virgen de las Nieves con motivo de su 50 aniversario, para lo cual se programaron una serie de actividades innovadoras con una trama adecuada a su edad. Estaban distribuidos en grupos y debían pasar una serie de pruebas para conseguir pistas y llegar a la meta final antes que sus compañeros.

El objetivo de este trabajo es fomentar la motivación, cooperación, colaboración y socialización mediante la recreación para conseguir una participación activa del alumnado del centro.

Como decía M<sup>a</sup> Inmaculada Trillo en su artículo "un rincón para los sentimientos dentro del aula", para conseguir una buena participación activa, el alumno/a debe estar motivado, de este modo se implicará en la realización de todas las actividades.

Por último, debemos resaltar el papel tan importante que tienen los juegos en el colegio como base de mejora de las relaciones sociales entre los alumnos/as. Tampoco debemos olvidar que a través de los juegos, los niños/as aprenden multitud de cosas que al ser practicadas conllevan un aprendizaje significativo para ellos/as (Mabel Gutiérrez, artículo "importancia de los juegos educativos").

## 2. DESARROLLO DEL EVENTO.

### 2.1. ORGANIZACIÓN.

Para comenzar la organización de este evento lo primero que tuvimos que tener en cuenta fue el motivo por el cual se celebraba la actividad, el espacio y el número de alumnos y alumnas con el que contábamos. Al ver que disponíamos de cuatrocientos alumnos se nos plantearon nuestros primeros interrogantes: ¿cómo conseguiremos motivarlos y que participen en la actividad?, ¿Cómo mantener ocupados a todos ellos de forma simultánea?, ¿Cómo organizarlos en función del espacio? Para paliar todas esas dudas y conseguir el máximo aprovechamiento del espacio teniendo en cuenta que todos tenían que conseguir el mismo objetivo al final de la actividad y realizar las mismas tareas diseñamos el evento de la forma que a continuación veremos:

### a) Trama Inicial

Para agrupar a todos los alumnos se reunieron en un espacio amplio del centro donde se comenzó con una interpretación por parte de un monitor disfrazado de un alto cargo de educación. Éste comenzó dando un discurso aburrido sobre el 50 aniversario del colegio, haciendo una breve explicación sobre su historia. Durante el mismo apareció una patrulla de policías (compuesta de monitores) que preguntan, chequean, buscan entre los alumnos... con el objetivo de crear un ambiente de desconcierto y tensión entre los participantes. Al cabo de un rato el jefe del cuerpo de policía se sube al escenario donde estaba hablando el alto cargo de educación, le quita el micrófono y les explica a los alumnos y alumnas que todo está pasando por que se han escapado diez presos muy peligrosos de la cárcel de Granada los cuales se han refugiado en el instituto aprovechando que hay mucha gente y que no pueden ser encontrados con tanta facilidad. El jefe de policía pide su colaboración para poder encontrarlos y meterlos de nuevo en la cárcel.

### b) Organización de los alumnos/as: dinámica general

A partir de ahí se les explica el juego a los alumnos y cada grupo de niños (previamente hechos en clase y formados por 10 niños cada grupo con un número asignado con anterioridad al juego) se irá con un policía (cada policía llevará una pegatina del número del equipo al que le corresponde guiar y un cartel para que los niños lo encuentren). Éste a su vez es el encargado de darles a los niños un mapa con su recorrido a seguir y las instrucciones necesarias para comenzar a jugar. Los 400 niños quedan divididos en 40 grupos de 10 niños cada uno. Cada componente del grupo lleva una pegatina del número de grupo al cual pertenece.

Los grupos se hacen en los días previos al juego, por afinidad para motivar más y se les dice cuál es su número y color ya que cada cuatro grupos pertenecen a un mismo color. Eso quiere decir que cada cuatro grupos tienen que encontrar a un preso diferente y hacer un circuito diferente (el de su color) con unas pistas distintas. Ejemplo. Equipo 1: el policía correspondiente le pondrá una pegatina a cada niño que ponga 1 y que sea de color rojo por ejemplo. Los del equipo 2 llevarán una pegatina que ponga 2 de color roja, los del 3 igual y los del 4 lo mismo. Los del 5, 6, 7 y 8 llevarán una pegatina con su número pero con otro color diferente al rojo, por ejemplo verde, y así sucesivamente. La misión de cada grupo es conseguir pasar todas las pruebas (que tendrán que buscar en el mapa y ver donde están para ir y realizarlas en el menor tiempo posible) para conseguir todas las pistas y encontrar al preso antes que los otros 3 grupos restantes que son sus rivales.

En cada prueba que superen se les entrega un trocito de foto del preso donde se le muestra como era cuando estaba en la cárcel y un trozo de hoja donde pone una palabra que deberán traducir, en esas palabras se les irán dando pistas de cómo es ahora el preso porque irá disfrazado... El grupo que antes encuentre al preso y lo meta en la cárcel será el ganador. Al haber 10 circuitos diferentes (correspondientes a los 10 colores) y 10 presos (cada uno de un circuito), habrá 10 grupos ganadores, es decir de cada competición entre cada cuatro grupos habrá un ganador.

En cada circuito habrá 4 grupos como ya hemos dicho anteriormente, por lo tanto cada grupo empezará por una posta diferente para no coincidir con otros grupos. Al terminar el juego el jefe de policía da las gracias por la colaboración y nombrará a los equipos ganadores. Hay que matizar que durante el desarrollo del evento existirán una serie de dinamizadores llamados "porculeros" y cuya

función será motivar a los alumnos y alumnas mediante pequeñas bromas, obstáculos y pruebas.

### c) Parte Final

El evento finalizó con una entrega de premios a los participantes que se realizó en la pista polideportiva del centro educativo. Seguidamente se cerró el evento con un espectáculo final abierto a organizadores y a participantes en el que se pretendió una intervención libre de voluntarios mostrando al resto cualquier habilidad que quisieran compartir con el público asistente.

## 2.2. ACTIVIDADES FISICO-RECREATIVAS.

Dentro de la organización general, se realizan 6 actividades debido al tiempo del cual se dispone, de forma que cada cuatro grupos pasarán por las mismas 6 postas pero en diferente tiempo. Las actividades que constituyen las pruebas a realizar en cada posta se describen a continuación.

### Actividad 1: "TIRO AL MALO"

- Consiste en que cada componente del grupo dé 5 vueltas sobre el eje de una cucharilla apoyada en el suelo y que sujetarán con una mano. Todo esto a la máxima velocidad. Una vez finalizadas las vueltas, deberán correr hacia una pelota y golpearla con el pie intentando derribar el mayor número de botellas.
- Entre todo el grupo deberán derribar entre 3 y 5 botellas para recibir un trocito de foto como pista, si derriban más de 5 botellas

recibirán el trocito de foto y una frase.

- Material de la posta: 5 cucharillas, balón goma espuma y 6 botellas vacías.

### Actividad 2: "CUERPO A TIERRA"

- El juego se divide en dos partes. En la primera los alumnos/as cogerán de la cajita dos palabras que deberán representar (de una en una) con su propio cuerpo entre todos los componentes del grupo y tumbados en el suelo. La segunda parte consiste en que los alumnos deberán realizar dos formaciones con un número determinado de apoyos en el suelo (el que diga el monitor).
- Si consiguen realizar la primera parte de la actividad recibirán el trocito de foto del preso y si consiguen hacer las dos pues recibirán la foto y la palabra del lugar donde se encuentra.
- Material: cajita con palabras.

### Actividad 3: "EL VEINTEPIES"

- Se divide el grupo en dos. Cada cinco niños tendrán que hacer el veintepies. Esto consiste en que se sentarán en fila uno detrás de otro lo más cerca posible del compañero y tendrán que balancearse de un sitio a otro hasta coger el impulso necesario para pasar de la posición de supino a la de prono quedando con las manos apoyadas en el suelo y las piernas en los hombros del compañero. (nota: todos llevan las manos apoyadas en el suelo y el último apoya manos y pies).
- Si consiguen girar y formarse sin caerse reciben el trozo de foto. Si

además consiguen andar y cantar reciben las dos pistas.

- Material: fotos de cómo se hace el ejercicio y pautas a seguir.

#### Actividad 4: "ENCADENADOS"

- Los alumnos/as en hilera o en línea y con los pies precintados unos a otros, tendrán que ir hasta un recorrido determinado, dar la vuelta y volver. Todo esto sin caerse; para ello deberán coordinarse correctamente.
- Serán 4 metros ida y vuelta. Si consiguen ir sin caerse recibirán el trozo de foto y si van y vuelven las dos pistas.
- Material: un rollo de precinto y tijeras.

#### Actividad 5. "LA HUÍDA"

- Los alumnos/as, con su propia ropa deberán hacer una cuerda de 20 metros (ida y vuelta).
- Si consiguen hacer 10 metros se les dará la foto y si hacen los 20 pues las dos pistas.
- Material: dos picas y dos bases.

#### Actividad 6: "DE BOCA EN BOCA"

- Se divide en dos grupos de 5 cada uno. Deberán ponerse en círculo y pasarse una carta de boca en boca y sin utilizar las manos. Si se les cae deberán empezar desde el principio. Una vez hecho eso, tendrán que dirigirse hacia un globo que estará lleno de basura y reventarlo entre los 5. Para ello podrán utilizar

cualquier parte del cuerpo excepto manos y pies. Dentro de cada globo estará una pista. Un grupo explotará el globo que contenga la foto y otro el de la palabra.

- Material: 14 globos, harina, embudo y 8 cartas.

#### Actividad final- desenlace: "¿DÓNDE ESTÁN LAS LLAVES?"

- Cada grupo al finalizar su recorrido deberá ir al cuarto oscuro. Una vez allí un miembro de cada grupo entrará a la habitación y buscará una llave del color de su equipo. Cuando la consiga saldrá de allí y todo el grupo deberá buscar al preso. El grupo que antes encuentre al preso de su color, será el ganador. Habrá por tanto 10 equipos ganadores.
- Material: bolsas de basura negra, lana, tela de araña, un "porculero", 2 personas con dos linternas y ropa oscura dentro de la sala. Un policía en la puerta y una cartulina grande para poner el nombre de la actividad.

#### Entrega de Premios y Espectáculo Final

Al finalizar el evento se realizó la entrega de premios correspondientes (juguetes, camisetas...) gracias a la aportación de los distintos sponsor con el cierre de un espectáculo final que consistió en un espectáculo de malabares, bailes de break-dance, por los alumnos de la FCCAFD y posteriormente se pidieron voluntarios para que desarrollan sus distintas destrezas, prediciéndose una gran participación por parte del alumnado que bailaron, break-dance, flamenco, cantaron, hicieron imitaciones vocales...motivados por todos los alumnos y

aplaudidos. Se favoreció en esta parte final una integración entre organizadores y participantes, incidiendo en el desarrollo personal de los alumnos como el respeto y valoración de los compañeros y compañeras, que contribuye a la mejora de las relaciones existente entre ellos aprendiendo unos de otros. .

### 2.3 METODOLOGÍA.

En este apartado, se describe las principales consideraciones metodológicas utilizadas para dicha actividad.

#### a) Metodología

La metodología utilizada se basa en la técnica de enseñanza de indagación, haciendo uso de los estilos de enseñanza descubrimiento guiado pretendiendo así que el alumnado consiga un desarrollo motor y cognitivo, una mayor cooperación y socialización y autonomía personal.

#### b) Material

El material utilizado para realizar esta actividad recreativa de "Misterio en la Nieves" fue el siguiente:

- Pegatinas con números y colores.
- 41 disfraces de policías
- 40 Mapas del recorrido con las rutas hechas de cada color y equipo.
- Pictograma
- Cartulinas de colores para las postas.
- Pistas de las palabras y fotos de los presos
- Ropa de disfraces de los presos
- Discurso de apertura y cierre del policía
- Discurso del rector.
- Definición de las actividades (título, explicación de las mismas...

#### c) Recursos humanos y participantes:

- 400 niños (10 recorridos con 4 grupos de 10 niños cada grupo en cada recorrido).
- Unas 122 personas que organicen y lleven a cabo la actividad: presos (10), policías (41), rector (1), controladores de postas (60) y coordinadores de juego (10)

### 3. EVALUACIÓN DEL EVENTO.

Toda experiencia educativa, quedaría incompleta si no se plantea una evaluación final del evento, aportando aspectos positivos, negativos y aspectos mejorables para ir orientando la actividad en una línea adecuada para la consecución concreta de los objetivos planteados. A continuación podemos observar los principales aspectos evaluados:

#### Aspectos positivos:

- Buena organización (flexible).
- Movilización simultánea de todo el alumnado del centro.
- Motivación constante durante el evento y antes del mismo.
- Actividades motivantes, grupales y de cooperación.
- Recursos materiales de fácil adquisición y bajo coste.

#### Aspectos negativos:

- Gran cantidad de recursos humanos que necesitamos.
- Dificultad a la hora de buscar patrocinadores.

- El número de participantes descendió en la práctica y se tuvo que modificar el juego, eliminando circuitos y grupos.
- Colaboración entre centros educativos (IES y FCCAFD) de la ciudad de Granada.

Aspectos a mejorar:

- Aumentar la participación del profesorado del centro y alumnado mediante campañas que capten más la atención.
- Intentar reducir el número de recursos humanos utilizando como monitores a niños de cursos superiores.
- Conseguir más patrocinadores para premiar a un número mayor de alumnos.

#### 4. CONCLUSIÓN Y VALORACIÓN.

Las actividades recreativas y la motivación del alumnado son dos llaves fundamentales para conseguir la participación de éstos en las actividades complementarias, las cuáles deben desarrollarse en un marco de valores como la cooperación, respeto, integración. Además, las actividades recreativas persiguen el desarrollo integral de nuestro alumnado en los tres niveles: físico en base al desarrollo de hábitos saludables para ocupar su tiempo libre con las actividades físicas, mental consiguiendo una mejor autoestima al aprender nuevas capacidades con el movimiento y su cuerpo, y social como principio de respeto y cooperación con los compañeros. Desde la educación debemos trabajar en profundidad en beneficio de dicho desarrollo integral, posibilitando al alumnado un ocio saludable y activo.

#### 5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

- Balduino, A. (1984). "Dinámica de grupo". Cantabria: Sal Terrae.
- Ballenato Prieto, Guillermo (2007). "Habilidades para el éxito"; *Contexto educativo*, 7 (37), 1-4.
- García Montes, M<sup>a</sup>. E. (2009). "Dinámicas y estrategias de re-creación. Más allá de la actividad físico-deportiva". Madrid: Grao.
- Jiménez García, M<sup>a</sup>. L. (2010). "Juegos de ed. Física para todos los ciclos de primaria y secundaria". Madrid: Bubok.
- Trillo, I. (2006). "Un rincón para los sentimientos dentro del aula"; *Sapientia*, 5(8), 13-14.