

DESDE LA MIRADA DE LOS NIÑOS Y LAS NIÑAS
PROGRAMA DE PARTICIPACIÓN INFANTIL Y ADOLESCENTE DE LA CIUDAD DE SEVILLA



NO8DO
AYUNTAMIENTO DE SEVILLA
Igualdad, Educación, Participación Ciudadana
y Coordinación de Distritos



INTRODUCCION

El Programa Ciudades Amigas de la Infancia de UNICEF España pretende impulsar y promover la aplicación de la Convención sobre los Derechos del Niño (CDN) en el ámbito de los Gobiernos Locales del Estado español (ayuntamientos, mancomunidades, diputaciones y otros gobiernos locales). Se trata de una iniciativa de UNICEF España puesta en marcha y desarrollada con el apoyo financiero y la ayuda del Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad, y con la colaboración de la Federación Española de Municipios y Provincias (FEMP) y el Instituto Universitario de Necesidades y Derechos de la Infancia y la Adolescencia (IUNDIA UNICEF . UAM). Sevilla se presenta al reconocimiento de Ciudades Amigas de la infancia para desarrollar principalmente el derecho de los niños y niñas a Participar en eventos sociales y culturales. Ser un ciudadano igual a los demás, con acceso a cualquier servicio, independientemente de su origen étnico, religión, nivel económico, género o discapacidad.

En el curso 2012/2013 se puso en marcha en la ciudad de Sevilla el Programa Municipal de Participación Infantil y Adolescente %Sevilla desde la mirada de los niños y niñas+ que incluye varios proyectos: Imaginemos Nuestros Barrios, Juegos Populares y la el Consejo Municipal de infancia y adolescencia.

El interés en la recuperación de los juegos populares, es considerar que el juego es una herramienta didáctica, una actividad lúdica, una manera de relacionarnos con los demás, entender lo complejo y en definitiva, de divertirnos. Estamos inmersos en una sociedad cada vez más individualista y el modo de jugar también ha cambiado, proliferan los juegos en solitario con un ordenador o una vídeo . consola. Frente a este modo de ocio está el que antiguamente reunía a niños y niñas en las plazas y las calles para jugar de manera cooperativa a juegos con instrumentos (bolos, diábolo, trompo, bote, canicas, combas), juegos de ruedas y corros, juegos de adivinar y juegos de correr y saltar.

Debido a la situación sociosanitaria que estamos viviendo por la pandemia de Covid-19 y la nueva normativa de los centros escolares y reuniones sociales, hemos visto

necesario introducir una nueva herramienta que diera continuidad al trabajo que se realizaba con las familias en referencia a la recuperación de juegos populares.

Esta herramienta ha sido concretada en este boletín que pretende seguir fomentando el juego entre los más pequeños pero sin olvidar la estimable participación de los mayores que fueron quienes en su infancia más jugaron de esta forma.

Así, convertimos esta actividad de recuperación de juegos populares en una actividad intergeneracional donde interactúen pequeños y mayores. Para ello aparte de continuar con el desarrollo del proyecto en los centros escolares, introducimos este nuevo boletín, donde las técnicas en animación sociocultural propondrán mensualmente varios juegos populares a las familias y también publicaremos los juegos y actividades que las familias nos hagan llegar para así crear una red de intercambio de juegos populares.

OBJETIVOS GENERALES

- Fortalecer la participación de las Asociaciones de Padres y Madres y de las familias en general en las actividades de la escuela.
- Seguir cooperando con las familias a través de las nuevas tecnologías en la recuperación de los juegos populares en la actual situación Sociosanitaria.
- Posibilitar el encuentro y aprendizaje intergeneracional.
- Recuperar el juego tradicional como la mejor forma de divertirse, aprender normas de convivencia, organizarse y disfrutar de la amistad.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Favorecer la práctica del niño/a - adulto / juego
- Mejorar la comunicación y relación del niño/ a con sus mayores
- Fomentar la participación en actividades lúdicas que permitan un desarrollo creativo y habilidades sociales.
- Recuperar la práctica de juegos tradicionales

- Conocer los diferentes tipos de juegos populares.
- Participar y relacionarse con los demás a través del juego.
- Desarrollar la creatividad y la imaginación a través de artes plásticas.
- Fomentar la escucha activa y narración oral entre los más pequeños.
- Recuperar el uso de canciones populares.
- Hacer uso de las Nuevas Tecnologías para fomentar el Juego en el núcleo familiar, adaptándose a la situación sociosanitaria actual.

DESTINATARIOS

La población destinataria del proyecto son menores con edades comprendidas entre 3 y 12 años y sus familias.

DESARROLLO

El proyecto se sigue ofreciendo a los centros educativos de la zona como posibilidad de introducir en las actividades extraordinarias de la programación escolar sesiones de juegos populares.

Debido a la actual situación sociosanitaria este año convertimos los espacios intergeneracionales y familiares en un boletín colaborativo. A través de un boletín electrónico se promoverá la transmisión de juegos y canciones populares de unas familias a otras.

En este boletín elaborado por las técnicas de animación sociocultural serán propuestos y difundidos juegos populares, canciones, cuentos y manualidades. Y también se incluirán las propuestas de juegos y experiencias que nos hagan llegar las familias participantes.

Fase de preparación- difusión:

El proyecto se continuara difundiendo en los centros escolares como años anteriores, a través de correo electrónico y reuniones si es posible para cerrar fechas y concretar actividades.

La difusión del boletín se realizará mediante el correo electrónico masivo del 1º boletín y será apoyado con la impresión en papel que le haremos llegar a los distintos centros escolares y Centros Cívicos.

A los centros educativos se le pedirá colaboración en la difusión del boletín y del fomento de la participación de las familias, y especialmente en aquellas que los niños y niñas hayan participado en las sesiones de juegos populares en su colegio.

Las familias que deseen participar en este proyecto deberán firmar un documento con la aceptación de los derechos de imagen y utilización de los datos en la difusión del boletín.

Fase de Desarrollo:

En los Centros Educativos participantes se realizará el día de juegos, tal como se venía realizando.

Por otra parte mensualmente desde los Centros Cívicos se enviará el boletín por correo electrónico a las familias que nos hayan facilitado su email.

Este Boletín se dividirá en dos partes:

Atrévete a ñ ñ :

Las técnicas en animación sociocultural describirán una actividad cada mes, que podrá ser manualidades, cuentos, juego individual, juego colectivo o juego de mesa. Se animará a las familias a realizarlo, hacerse fotos y compartir su experiencia.

Diviértete con ñ .:

En este apartado se incluirán los juegos que nos hayan enviado las familias. Las familias describirán que juegos o manualidades han realizado en casa o en el barrio, para compartir su experiencia con otras familias. Nos pueden aportar fotos.

Al finalizar el curso escolar se les enviará a las familias un dossier digital donde incluiremos todas las actividades recopiladas durante el desarrollo del proyecto.

Fase de Evaluación:

En las actividades que se desarrollen en el centro escolar los niños, niñas rellenarán cuestionarios con preguntas tipo ¿qué juego os ha gustado más?, ¿qué os ha parecido la manualidad?, ¿habéis aprendido juegos nuevos?,

Por otra parte al final de curso se enviara un cuestionario de evaluación online a las familias para que nos hagan llegar sus opiniones sobre el boletín.

CALENDARIZACION

En este curso 2020/2021 se desarrollará entre los meses de enero y junio, para el próximo curso comenzaremos de septiembre a junio.

ACTIVIDADES EN CENTROS ESCOLARES:

El centro educativo podrá elegir entre las distintas actividades o todas.

Para Educación Infantil:

SESION DE JUEGOS POPULARES

Duración: 1h y media aproximadamente

1ª parte:

Opción A: Cuentos y Títeres

Elaboración de títeres y narrar un pequeño cuento en el cual puedan intervenir los/as alumnos/as con sus títeres. Esta actividad está abierta a la participación de padres y madres que quieran contar cuentos de su infancia.

Opción B: Cancionero Popular

Enseñar a los/as alumnos/ as a conocer y cantar canciones y juegos cantados populares.

2ª parte: juegos colectivos

3ª parte: préstamo de juguetes

Para 1º y 2º ciclos de Primaria:

SESIÓN DE JUEGOS POPULARES COLECTIVOS:

Duración: 1h

Esta actividad consiste en jugar a juegos tradicionales en equipos como por ejemplo, la palmadita, paella, pañuelito, el boteo .

GIMKANA DE JUEGOS:

Duración: 1h y media aproximadamente

Esta actividad consistiría en realizar distintas pruebas de juegos tradicionales (comba, aros, zancos, gallinita ciega, diabolos, yo- yo, rayuela, elástico, cromosõ ò .), cada prueba con una duración de 10 minutos.

En cada prueba superada se le entregará una ficha, para una vez finalizada la gymkhana montar un puzzle que les hará analizar la realidad de su barrio.

OCA Í CONOCE TU BARRIOÏ Y JUEGOS COLECTIVOS

Duración: 1h y media

Esta actividad consistiría en realizar un juego de la oca enfocado a conocer mejor el barrio donde está ubicado el colegio, y a superar pruebas relacionadas con los juegos populares.

EVALUACION

Se contemplan distintos modelos de evaluación teniendo en cuenta el destinatario: una dirigida a los menores, otra para padres/madres que participen en la actividad y otra para los docentes . equipo directivo.

MODELO DEL BOLETIN

BOLETIN Nº 0 FEBRERO 2021

Boletín Digital "La familia de los Juegos Populares"

La Familia de los Juegos Populares pretende ser un espacio en el que todas las familias descubran la importancia del Juego tradicional, como herramienta para el aprendizaje, para recuperar las plazas y los parques, aprendiendo normas de convivencia y sobre todo disfrutar de la amistad. Además se puedan poner en común experiencias, aprender nuevos juegos y entre todos construir esta herramienta colaborativa para la promoción y difusión de los Juegos populares en nuestros barrios.

Si estás dispuesto a formar parte de este proyecto, debes saber, que te comprometes a compartir los juegos que realizáis en familia o con los amigos y amigas, mandar la descripción de dichos juegos, compartir alguna foto de sus prácticas y sobre todo a ir poniendo en práctica los juegos, manualidades o canciones que otras familias compartan en el boletín mensual.

NO8DO
Ayuntamiento de Sevilla
Igualdad, Educación, Participación Ciudadana
y Coordinación de Distritos

Programa de Participación Infantil y Adolescencia de la Ciudad de Sevilla

PORTERÍA DE CANICAS

¡A jugar con las Canicas!

Haced vuestras propias porterías de puntos y a sumar.

Es muy fácil de hacer y además con este invento podéis hacer variaciones y así tendréis incontables horas de juego.

¿Qué necesitas?

Témpera de colores o lápices de colores, tijeras, rotulador negro, Cartones de los rollos de papel higiénico y canicas.

Instrucciones

Lo primero que tenemos que hacer es pintar los rollos de colores y ponerle los números para que sea la puntuación. Continuamos recortando un cuadrado por la parte de abajo, para que se quede como un túnel.

Una vez terminado de pintar, podéis pegar todos los rollos, pueden ir en el orden que queráis. También se pueden dejar sueltos y hacer un pasillo, todas las ideas son buenas. Si no tenéis canicas podéis utilizar garbanzos o cualquier cosa que pueda rodar. Así que ¡ilisto y a jugar!

RELOJ, RELOJ

Uno de los participantes se coloca de espaldas al otro.

El que toca la espalda con la mano canta la canción:
Reloj, Reloj, con cual dedo te tocavo
y tiene que darle con un dedo

El que estaba de espaldas se vuelve y tiene que adivinar con que dedo le ha tocado

PULSO CHINO

Consiste en cogerse de los dedos e intentar arapar el pulgar del compañero antes de que éste pueda hacerlo con el propio o que pueda soltarse

RECURSOS

A) RECURSOS HUMANOS

- Los participantes (menores, padres/madres y personal docente).
- Personal del Centro Cívico (Animadoras socioculturales)

B) RECURSOS MATERIALES

Los materiales necesarios para desempeñar la actividad en los centros escolares serán proporcionados por el centro cívico, en el caso de tener que solicitar algún material al colegio se avisaría previamente.

Cada familia pondrá sus propios medios materiales para realizar las actividades en casa.

INSCRIPCIÓN TALLER DE JUEGOS POPULARES PARA CENTROS EDUCATIVOS

NOMBRE DEL CEIP							
PERSONA DE CONTACTO							
TELÉFONO							
E-MAIL							
CURSOS INFANTILES Sesión de Juegos Populares	ACTIVIDAD	3 AÑOS		4 AÑOS		5 AÑOS	
	CUENTO Y TITERES						
	CANCIONERO						
Nº DE ALUMNOS/AS POR CLASE							
CURSOS PRIMARIA		1º	2º	3º	4º		
SESIÓN JUEGOS COLECTIVOS							
GYMKANA							
JUEGO DE LA OCA							
Nº DE ALUMNOS/AS POR CLASE							

INSCRIPCION BOLETIN DIGITAL PARA FAMILIAS

PERSONA CONTACTO DE	
E-MAIL	
TELÉFONO	
NÚMERO DE NIÑOS-NIÑAS Y EDAD	
CENTRO EDUCATIVO AL QUE PERTENECEN	

Con el fin de difundir y dar a conocer la experiencia educativa innovadora desarrollada por el Ayuntamiento de Sevilla Yo Don/Doña..... con DNI ó

Autorizo

No autorizo

Que la imagen de los siguientes menores puedan aparecer en los materiales audiovisuales organizados por Participación Ciudadana, solo con finalidad educativa y no comercial. A difundir públicamente en el Boletín de Juegos populares y en el Web de Participación ciudadana del Ayuntamiento de Sevilla u otras redes sociales de contenido educativo y no comercial.

-
-
-
-

FD: _____