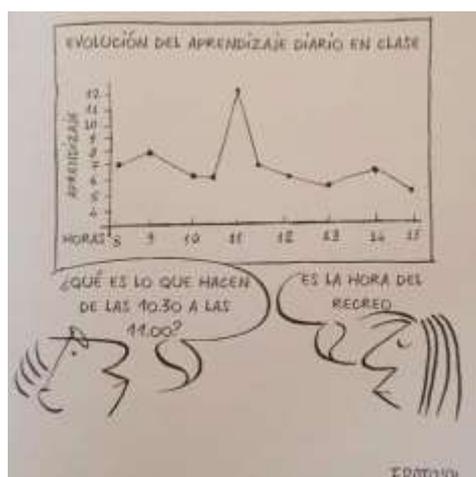


---

# TEAYUDO A ORGANIZAR TU PATIO PARA QUE SEA ACCESIBLE A TODO EL ALUMNADO

---



---

No participar en juegos no solamente supone el aislamiento de un alumno sino que le desvincula de un contexto fundamental en el que se desarrollan y aprenden habilidades que no se pueden compensar con intervención formal o individual. Estos aprendizajes "no académicos", cada vez, reciben una mayor atención por parte de la comunidad educativa y por tanto necesitan incluirse en los planes de actuación de cualquier centro."

Isabelle Monfort.

## **COMPONENTES DEL GRUPO DE TRABAJO**

Sandra Rosa Burgos  
Herminia Chicano Arias  
Olivia Giménez Fernández  
María Dolores Mellado Lara  
Eloísa Fernández Ruiz

## DINÁMICAS DE JUEGOS ADAPTADOS PARA TODO EL ALUMNADO

---

### ÍNDICE

1. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO .....
2. OBSERVACIÓN ACTIVA PREVIA .....

  - 1.1. REFLEXIÓN QUÉ ES UN PATIO INCLUSIVO
  - 1.2. REGISTROS DE OBSERVACIÓN INICIAL

3. ORGANIZACIÓN PATIO.....

  - 2.1. DISTRIBUCIÓN DE LAS ZONAS DE PATIO.
  - 2.2. RESPONSABILIDAD ALUMNADO MEDIADOR.
  - 2.3. REGISTRO TUTORIAS PARA LAS DINÁMICAS.

4. MATERIALES VISUALES DEL JUEGO.....

  - 3.1. SEÑALIZACIÓN DEL JUEGO
  - 3.2. DESCRIPCIÓN VISUAL DE LA DINÁMICA DEL JUEGO
  - 3.3. CONDUCTAS DURANTE EL JUEGO
  - 3.4. PANEL DE TURNOS
  - 3.5. HISTORIAS SOCIALES: GANAR Y PERDER

5. DESARROLLO DE LAS DINÁMICAS EN EL PATIO.....

  - a. ASPECTOS METODOLÓGICO: PROCEDIMIENTO PARA SU PUESTA EN MARCHA Y DESARROLLO.
    - CON EL PROFESORADO
    - CON EL ALUMNADO
      - 1º FASE: ENTRENAMIENTO EN EL AULA DE APOYO
      - 2º FASE: JUEGOS EN EL PATIO

6. EVALUACIÓN.....

  - a. REGISTRO EVALUACIÓN JUEGO
  - b. CUESTIONARIO VALORACIÓN ALUMNADO
  - c. CUESTIONARIO VALORACIÓN GRUPO DE VOLUNTARIADO
  - d. CUESTIONARIO VALORACIÓN DOCENTES.

7. EJEMPLO DE DINÁMICAS DEL JUEGOS DE PATIO

## 1. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

---

El principal objetivo que pretendemos con el desarrollo y posterior puesta en práctica de este proyecto es el de elaborar un material de apoyo genérico para que los centros educativos organicen sus recreos de forma que todos los niños y niñas, sea cual sea su condición personal, aprendan a jugar juntos y a valorar y respetar la diversidad.

El objetivo principal es mejorar la accesibilidad en los momentos de recreo con una estructuración espacio temporal y con los apoyos visuales necesarios, para poder disfrutar de los mismos, ya que para muchos alumnos el recreo suele ser un momento caótico, imprevisible y en la mayoría de los casos, poco gratificante.

## 2. OBSERVACIÓN ACTIVA PREVIA

---

### 2.1. REFLEXIÓN QUÉ ES UN PATIO INCLUSIVO

Antes de comenzar la organización y planificación de los momentos de patio es interesante realizar una breve reflexión inicial sobre la distribución de espacios de nuestro patio actual, los beneficios que tiene planificación de patios inclusivos donde el fútbol no ocupe el espacio principal del patio y consensuar qué consideramos que es un patio inclusivo.

<b>SÍ</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Presentar juegos dinámicos</li> <li>- Enseñar juegos de forma equitativa</li> <li>- Acompañar en el desarrollo del juego ( si nuestra presencia es necesaria)</li> <li>- Convivir en tiempo y espacio con el resto del patio</li> </ul>
<b>NO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Separar a quien juega</li> <li>- Delimitar zona de juegos</li> <li>- Dirigir el recreo</li> <li>- Obligar a participar</li> <li>- Prohibir participar</li> </ul>

Algunas de las cuestiones que nos planteamos al iniciar el proyecto y que pueden servir de ayuda para vuestra reflexión inicial son las siguientes: ¿Son todos los rincones accesibles?, ¿hay espacios para diferentes actividades?, ¿cómo se reparte el espacio según la actividad?, ¿Todos los estudiantes participan en alguna actividad?, o ¿Hay niños que se encuentran solos durante los momentos de recreo?, y por último ¿Cuáles son los principales recuerdos que te vienen de tu etapa en el colegio? Seguramente momentos de patio, por ello, aquí la principal reflexión, si el patio es uno de los momentos que más recordamos y más marca nuestra etapa infantil, vamos a crear patios accesibles en el que todo el alumnado pueda disfrutar en igualdad de condiciones.

### 2.2. REGISTROS DE OBSERVACIÓN INICIAL

---

La observación inicial será nuestra hoja de ruta sobre la que planificar teniendo en cuenta tanto las características del alumnado objeto de mayor supervisión como la distribución y recursos con los que cuenta el centro y el patio.

Para facilitar esta observación se han elaborado unas plantillas de registro inicial que pueden ser modificadas y adaptadas a las peculiaridades de cada centro. (Se adjuntan en el anexo I y II).





### 3. ORGANIZACIÓN PATIO

---

Para favorecer la accesibilidad de todo el alumnado a las dinámicas de recreos dirigidos es necesario que se realice una planificación y estructuración de los mismos para poder disfrutar de ellos, establecer relaciones interpersonales, aprender juegos y participar adecuadamente.

#### 3.1. DISTRIBUCIÓN DE LOS JUEGOS.

---

##### ➤ PASO Nº1: ANÁLISIS DE NUESTRO PATIO ESCOLAR

Si nuestro objetivo es **mejorar nuestro patio escolar y su accesibilidad**, hay que poner el acento en cuatro claves: participación, inclusión social, igualdad de género, y sostenibilidad ambiental. Una idea que resultará novedosa para muchos centros y docentes que no se habían planteado nunca que el patio también es un espacio para el aprendizaje. Si es tu caso, ¡sigue leyendo!

##### ¿Es tu patio inclusivo? Algunas preguntas para comprobarlo

El patio puede convertirse en un elemento clave para la integración de todos los estudiantes, y además su transformación puede ser una oportunidad de trabajo colectivo para unir a toda la comunidad educativa. Sólo hay que tener en cuenta elementos como los siguientes:

- **¿Son todos los rincones accesibles?:** Un primer nivel, y básico, para la inclusión de todo el alumnado es que no existan barreras arquitectónicas que impidan el acceso a todo el espacio a los alumnos y alumnas con movilidad reducida.
- **¿Hay espacio para diferentes actividades?:** Es habitual que la mayor parte del patio lo ocupe una pista pavimentada de fútbol y básquet, que apenas deja espacio a otro tipo de actividades y opciones (arenero, zonas verdes, etc.).
- **¿Cómo se reparte el espacio según la actividad?:** Como consecuencia del gran porcentaje de patio que ocupan las pistas deportivas, los juegos de pelota no siempre dejan lugar a que se pueda jugar a otras cosas o realizar otro tipo de actividades y hacen que solo un grupo reducido de niños y niñas puedan participar.
- **¿Todos los estudiantes participan en alguna actividad?:** En ocasiones es necesario proponer algún tipo de actividades dirigidas que permitan que los niños y niñas más tímidos o con dificultades para relacionarse puedan jugar con el conjunto del grupo.
- **¿Permite que los niños y niñas tengan contacto con la naturaleza?:** Un proyecto para repensar el patio puede incluir criterios también de sostenibilidad y medio ambiente. Incluir plantas, huertos o zonas verdes además aportará todos los beneficios de crecer en contacto con el medio natural que nos explicaba Heike Freire en su entrevista.

¿Te interesa mejorar el patio de tu escuela pero no sabes por dónde empezar? En primer lugar, es necesario realizar una intensa tarea de análisis de la realidad, dado que cada centro educativo es un pequeño universo completamente diferente a todos los demás. **¡Las soluciones para una determinada escuela nunca serán las mismas que para el resto!** Puedes proponer a tu comunidad educativa realizar

una jornada donde docentes, familias y estudiantes se pregunten cuáles son las necesidades no cubiertas en relación al patio mediante diferentes talleres y debates. Identificar el problema es el primer paso para solucionarlo...

### ➤ **PASO Nº 2: POSIBLE ORGANIZACIÓN DEL PATIO ESCOLAR**

Para organizar el patio se deben analizar los siguientes factores:

- **Zonas de juego existentes en el patio.** Se deberá analizar el espacio existente en el patio para permitir:
  - Crear el mayor número de espacios para Juegos Organizados (por ejemplo: fútbol, beisbol, bola de fuego, tiro a canasta...).
  - Permitir espacios para Juegos Libres (por ejemplo: arenero, rayuela, malabares...).
  - Dejar espacio sin ningún juego.

- **Distribución de los juegos.** El alumnado tendrá distribuidos unos días para Juegos Organizados y otros días para Juegos Libres. El alumnado podrá elegir si hacer el juego organizado o no, pero si ese día decide que no lo realiza, no podrá ir a otro Juego Organizado. Los Juegos Organizados solo pueden jugarse el día que toca.

En el caso de que algún alumno o alumna tienda siempre a jugar solo o a estar siempre en los Juegos Libres se le intentará motivar para que realice también los Juegos Organizados los días asignados, pudiendo prohibirle que pueda jugar a los Juegos Libres el día que a su grupo le toca un juego concreto. Se deberá estudiar cada caso, en ocasiones al principio es necesario apoyar a algunos/as alumnos/as para que jueguen con el resto o para que no siempre hagan lo mismo. Se buscará que el alumnado juegue tres días a la semana a Juegos Organizados, siendo cada día un juego diferente. Los días que no tienen Juegos Organizados podrán optar por Juegos Libres.

- **Sistema de rotación y agrupamiento.** Se puede hacer la distribución por clases completas o, como recomendamos, dividir cada clase en dos grupos, por ejemplo la clase 1ºA se divide en 1ºA-rojo 1ºA-verde. De esta forma se podrán realizar más formas de agrupamiento que enriquezcan al alumnado, fomenten las relaciones inter clase y los grupos mayores puedan prestarse como modelo para los pequeños. Posibilidades de agrupamientos que pueden darse en el horario:
  - Juega la mitad de la clase sola. Ejemplo: 1ºA-rojo juega a tiro a canasta el martes.
  - Juegan juntas las dos mitades de la misma clase. Es decir, juega la clase completa. Ejemplo: 1ºA-rojo juega con 1ºA-verde a las chapas los miércoles.
  - Juega la mitad de una clase con la mitad de otra clase. Ejemplo: 1ºA-rojo juega con 3ºB-amarillo al fútbol el viernes.
  - Juega una clase completa con otra clase completa. Ejemplo 1ºA juega con 4º B a bola de fuego los jueves.

Será importante que en cada clase haya una lista con los nombres de los/as componentes de los dos grupos. Es interesante que estas agrupaciones se realicen con el alumnado y que todo el mundo esté

de acuerdo. Hay que buscar que todo lo que se organice en el patio sea aceptado por el alumnado. Los grupos podrán cambiar a mitad de año.

Se buscará que todos los grupos jueguen con todos, dando la posibilidad de que surjan nuevas amistades. No obstante tendremos en cuenta que los/as mayores no estén más de un día a la semana jugando con los/as pequeños/as en los Juegos Organizados, ya que podrían cansarse. No deben ser tomados como cuidadores/as.

En Educación especial, al haber un menor número de alumnos/as en el centro y ser cada uno/a más especial, podrá organizarse individualmente, no por grupo. Veremos un ejemplo en el apartado "Panel de patios".

- El profesorado que vigila el patio: el profesorado deberá, como hasta ahora ha hecho, velar por la seguridad del alumnado. Los únicos cambios que aparecerán serán que el docente tenga que conocer las zonas de juegos y las normas del proyecto para hacer que se cumplan. La experiencia demuestra que, con este proyecto, surgen menos conflictos y problemas en el patio.

Además es importante que el profesorado lo fomente en su aula y en el patio, de manera que el alumnado se motive, participe y se organice adecuadamente.

### ➤ **PASO 3: NUEVOS RECURSOS EN EL PATIO.**

Una parte fundamental del proyecto de patios es dotar a este espacio de más recursos que aumenten la oferta de juegos y entretenimiento. Estos juegos podrán ser ofrecidos como Juegos libres, Juegos Organizados o existir como un recurso más en el patio. A continuación damos cuatro iniciativas:

#### A) Realizar juegos pintados en el suelo.

Ejemplos: Circuito de chapas, Rayuela, Twister, Diana, Círculos de tiro, Circuitos de saltos o equilibrio.

#### B) Crear espacios destinados a usos especiales:

- Espacio para jugar a juegos de mesa como la oca, el parchís, las tres en línea, las cartas, fútbol con chapas o el ajedrez. Estos juegos también se pueden pintar en el suelo.
- Tener un espacio acondicionado para lectura. También se podrá abrir la biblioteca a la hora del recreo.
- Permitir realizar actividades de baile, teatro u otras en el gimnasio, monitoreadas por el alumnado.
- Espacio del dibujante. Dejar un espacio con sillas y caballetes donde el alumnado pueda pintar o dibujar.
- Zona de circuitos. Realizar circuitos con ruedas, zonas de equilibrio y salto, etc. - Rocódromo.

#### C) Dotar al patio de una caja o armario con los recursos que pueden cogerse prestados para el patio.

Por ejemplo:

- Combas o gomas.
- Peonzas.

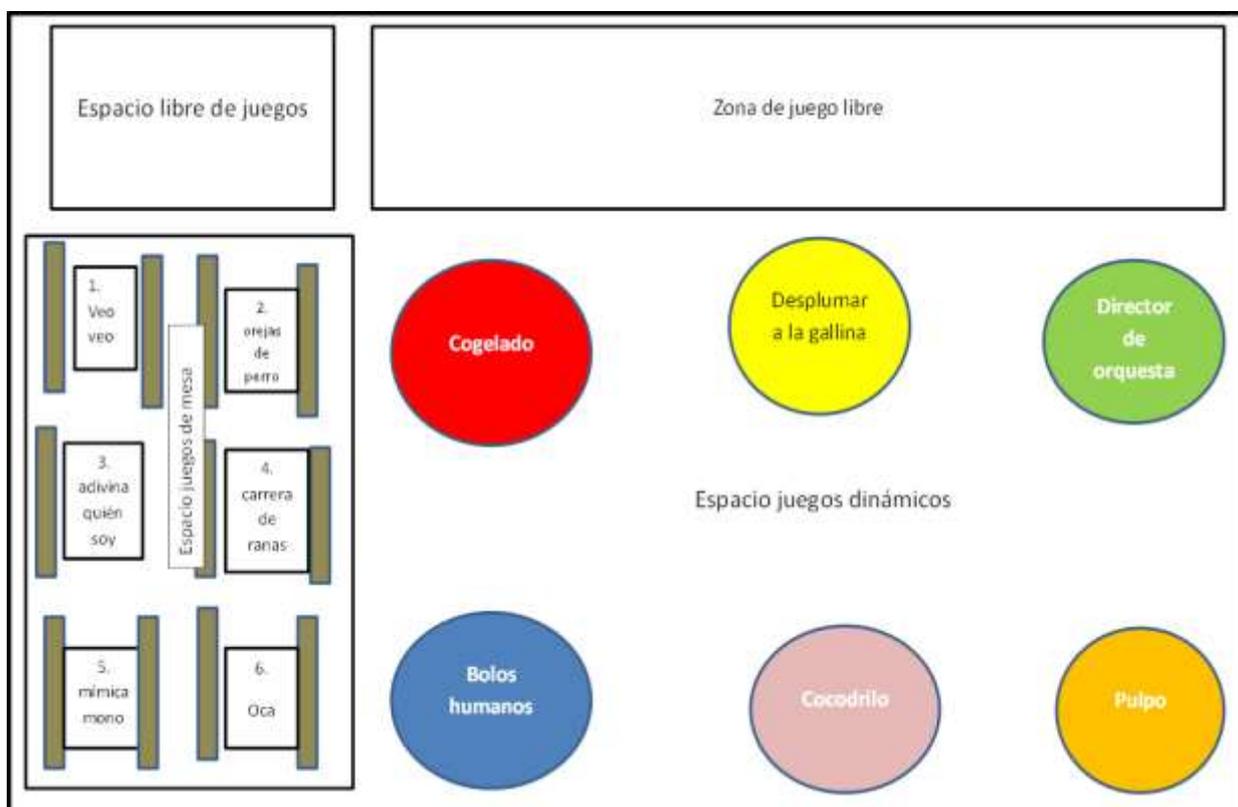
- Pelotas de malabares, mazas, cariocas o juegos circenses.
- Petanca, bolos, chito y otros juegos de lanzamiento similares.
- Canicas.
- Cubos, palas, rastrillos... para el arenero.

D) Enseñar nuevos juegos para el patio:

- Juegos de persecución: Tulipán, cadena, pilla-pilla, alto, rescate, tres saltos, etc.
- Juegos de lanzamientos: Pases con frisbee, bola salvadora, pelota de fuego, mareo, juegos de los diez pases, etc.
- Deportes: Fútbol, Baloncesto o juegos de lanzamiento a la canasta, Beisbol o beisbol con el pie.... El fútbol suele ser un deporte que excluye a determinados/as alumnos/as.

NOTA: No pretendemos que sean estos los juegos que se apliquen por eso no son explicados con más detalle. Solo son ejemplos. Se trata de que el profesorado busque qué juegos funcionan con su alumnado.

La distribución y organización depende de la distribución de los patios de cada centro y del número de alumnado. A modo de ejemplo se expone una posible organización de patio que puede ser fácilmente adaptada a los diferentes centros.



#### 4. **MATERIALES VISUALES DEL JUEGO.**

Para este tipo de intervención en un contexto como es el patio de recreo, donde todo sucede muy deprisa, en el que hay muchas personas en poco espacio, donde los estímulos sensoriales y las distracción son muy elevadas, el uso de la información visual es elemental para favorecer la comunicación, ofrecer apoyo a la comunicación verbal y para ofrecer seguridad y tranquilidad al alumnado. Los apoyos visuales básicos que utilizaremos son los siguientes:

1. **Explicar la historia social:** El uso de historias sociales facilita la comprensión de situaciones y comportamientos sociales, en este caso el recreo y qué se puede hacer en ese tiempo. Mediante la guía visual se le anticipa al alumnado qué se van a encontrar en el recreo.

Esta historia será necesario adaptarla a las necesidades personales de cada alumno que la vaya a utilizar y a su momento de desarrollo evolutivo.

2. **Describir la dinámica del juego:** descripción visual de los pasos del juego, panel de ayuda para turnos de juego.
3. **Enseñar reglas del juego:** llavero visual con las conductas durante el juego.
4. **Mostrar consecuencias:** panel visual explicando las dos posibilidades del juego “saber ganar” y “saber perder” con medallas para los que ganen y pierdan sin enfadar.
5. **Panel de turnos:** es muy enriquecedor para los niños y niñas aprender a gestionar los turnos y aceptar no ser el primero. Para ello las normas deben quedar claras desde el comienzo del juego y debemos asegurarnos de que todos lo han comprendido. En las historias sociales de los juegos vienen definidas las instrucciones para seleccionar al jugador/a que comienza el juego.

Para favorecer el control de los turnos se ha creado un panel visual que va girando en el sentido de las agujas del reloj. Una variable para el diseño de este panel es la representación mediante los personajes de cada uno de los juegos. Por ejemplo, los juegos que hemos diseñado para nuestro proyecto están contextualizados con los intereses que hemos detectado de nuestro alumnado: perros, pájaros, dinosaurios, ranas, o simplemente colores básicos... por tanto hemos diseñado diferentes personajes para su desarrollo.

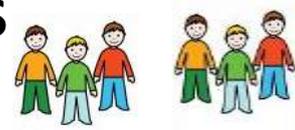
Todo este material se elabora de forma muy genérica para que sirva de inspiración para poder ajustarla a las necesidades e intereses de cada caso.

A continuación se presentan algunos ejemplos de cada uno de estos apoyos visuales.



# CARRERA DE RANAS

(Hasta 6 jugadores)



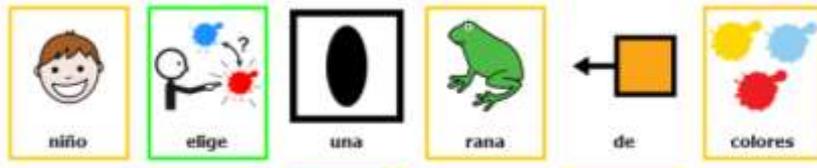
## MATERIAL



Caja de ranas de colores de colores

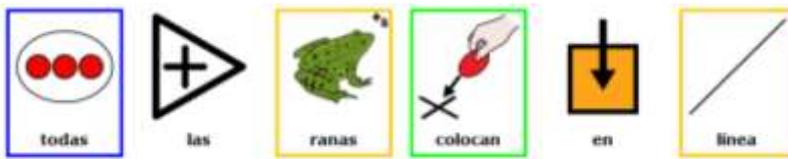
## ¿CÓMO SE JUEGA?

1



Cada niño elige una rana de color

2



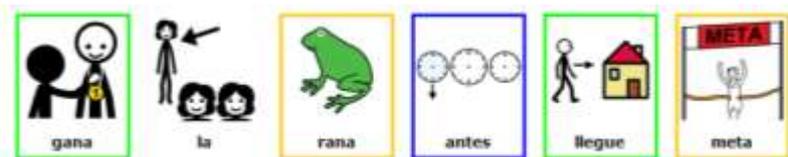
Todas las ranas se colocan en la línea de salida

3

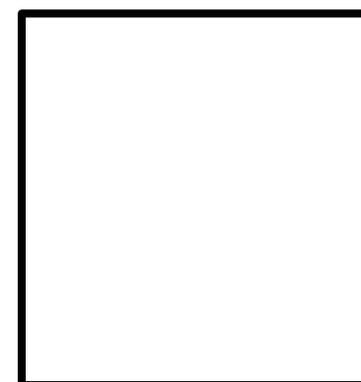
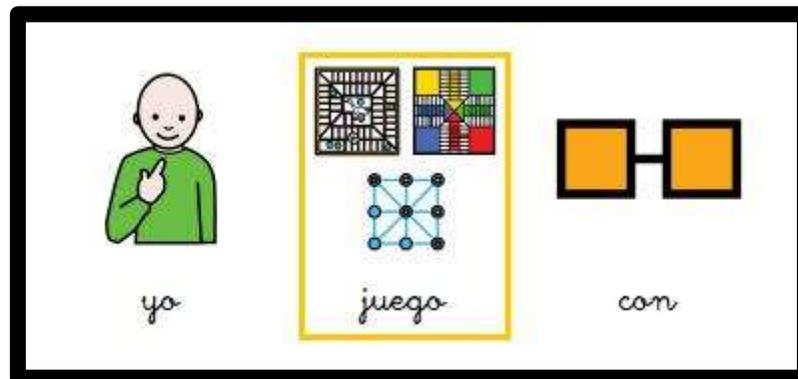


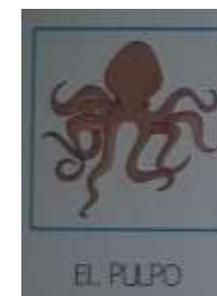
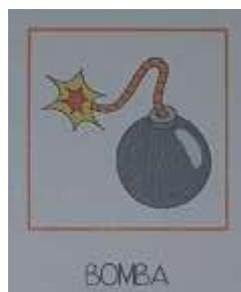
La rana salta hasta llegar a la meta

4

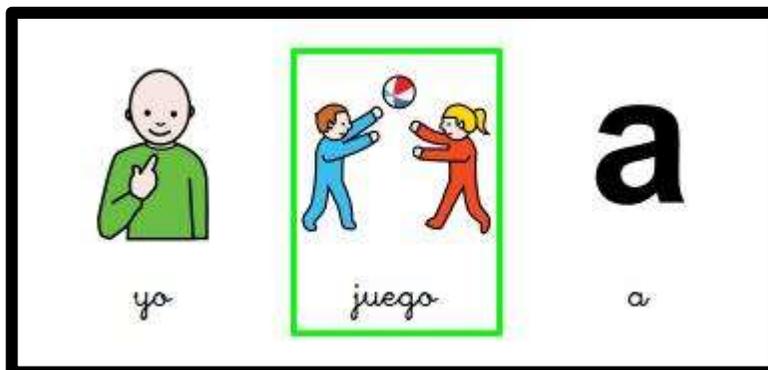


Gana la rana que antes llegó a la meta





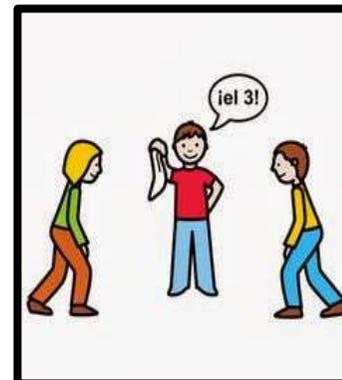
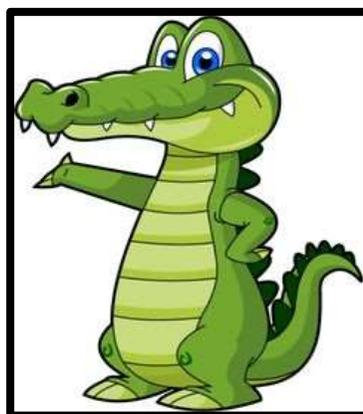
Imágenes del libro Patios y parques dinámicos de Gey Lagar



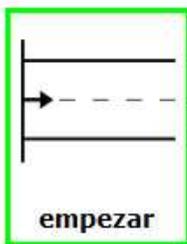
yo

juego

a



# Conductas en el juego



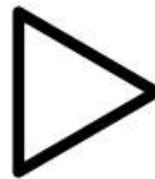
empezar



y



acabar

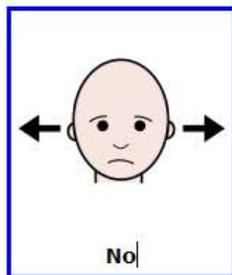


el



juego

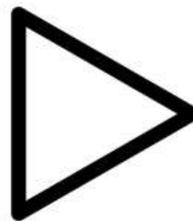
Empezar y terminar el juego



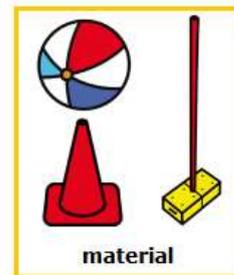
No



tirar



el



material

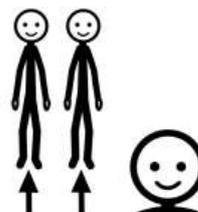
No tirar el material



compartir



con

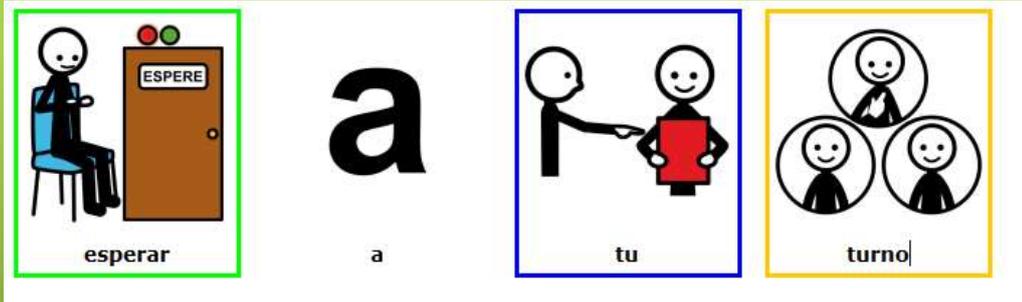


los

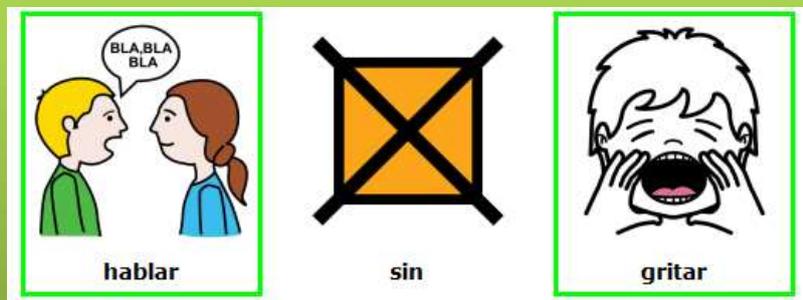


niños

Compartir con los demás



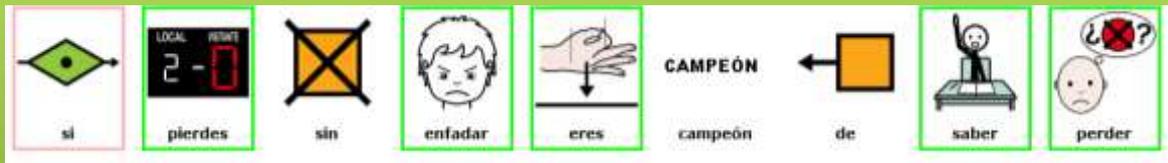
Esperar a tu turno



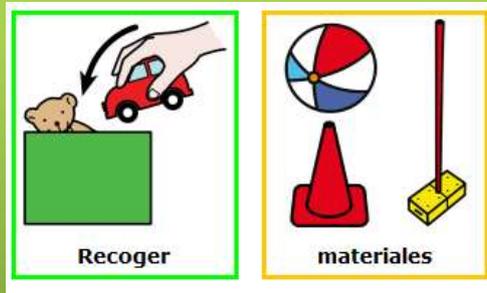
Hablar sin gritar



Empujar y pegar no es jugar



Si pierdes sin enfadar, eres campeón de saber perder



Recoger materiales del juego



En el recreo comemos y jugamos

# Jugar todos juntos es muy divertido



En el recreo podemos jugar a diferentes juegos



Cuando jugamos todos podemos GANAR o PERDER



No me gusta perder, pero soy un CAMPEÓN de SABER PERDER



1. Cuando estoy...



2. Me paro



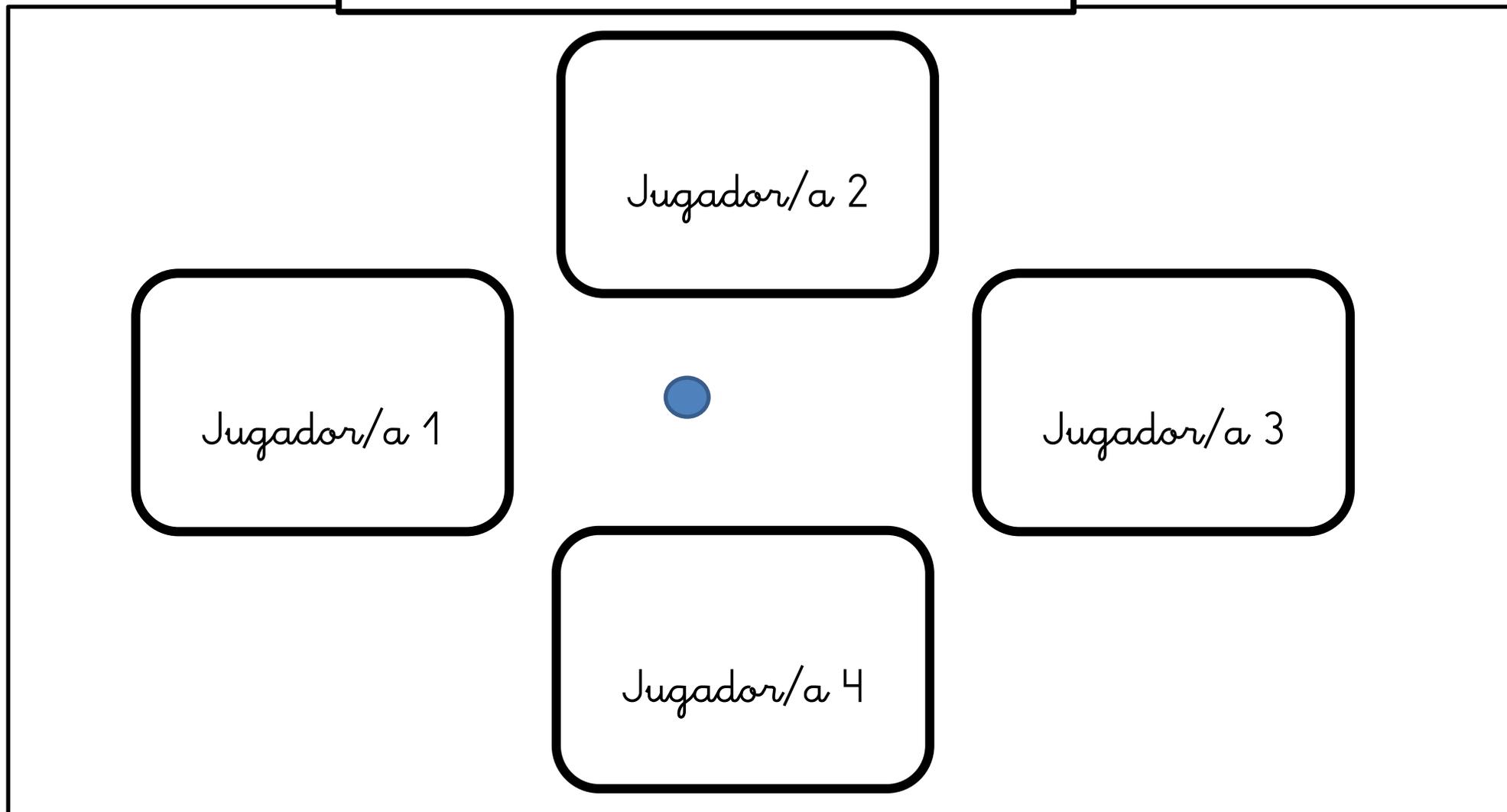
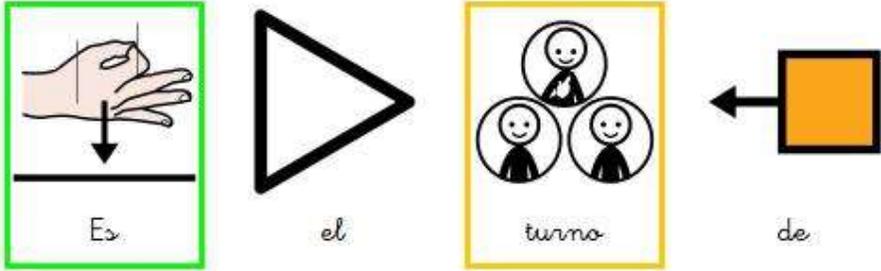
3. Hago 5 respiraciones

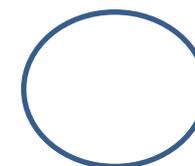
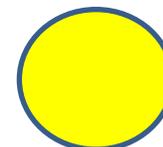
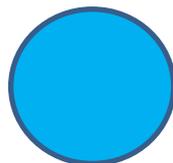
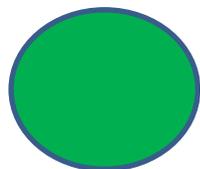
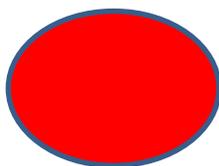
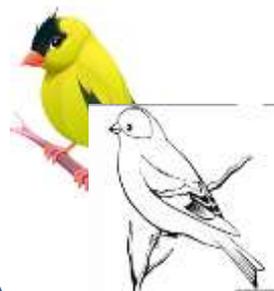


4. Pienso que no pasa nada por perder



Es el turno de





## **5. DESARROLLO DE LAS DINÁMICAS EN EL PATIO.**

### **a. PROPUESTA SOBRE ASPECTOS METODOLÓGICOS E IMPLICACIONES DOCENTES.**

Se propone el siguiente documento como base para la reflexión y guía, que debemos discutir entre todas y sobre todo considerar los contextos particulares en los que se va aplicar el proyecto , ya que cada centro tiene una dinámica de funcionamiento y organizativa así como unos recursos personales y materiales ; que condicionaran la forma de materializar eta propuesta.

### **ASPECTOS METODOLOGICOS: PROCEDIMIENTO PARA SU PUESTA EN MARCHA Y DESARROLLO**

#### **✓ CON EL PROFESORADO:**

En un primer momento presentaremos el Proyecto a los Equipos Directivos de los centros. Se analizarán los beneficios de su puesta en práctica y se planteará los recursos organizativos, personales y materiales necesarios para su puesta en marcha.

Podría ser conveniente señalar diferentes espacios en el patio para realizar los diferentes juegos ( ej: espacio de juegos de mesa, de juego libre, de juego guiado etc)

Si se decide llevarlo a cabo podría realizarse una presentación en el Claustro para lograr la colaboración del Profesorado.

Una vez que contemos con la aprobación del Claustro y la Implicación de una parte del profesorado será necesario planificar reuniones en diferentes momentos para la elaboración, seguimiento y evaluación del mismo. .

En el caso de que el Proyecto de Patios sea asumido por todo el centro sería conveniente recogerlo en el Plan de Atención a la Diversidad. En este caso la metodología podría ser la propuestas de una líneas generales para su elaboración y desarrollo: objetivos; responsables y funciones que tiene cada uno; aspectos organizativos etc... ; que se presentan en ETCP y se llevará a los ciclos para su reflexión y discusión. Los acuerdos tomados en ciclo volverán a la ETCP, en la que finalmente se constituirá el Proyecto definitivo. Periódicamente, en el seno de este órgano, se evaluarán los logros y dificultades que se vayan encontrando e decidirán las modificaciones oportunas. Se pretende que el PROYECTO DE PATIOS SIGUA UNA METODOLOGÍA ACTIVA Y PARTICIPATIVA QUE TERMINE IMPREGNANDO LA FILOSOFÍA INCLUSIVA DE NUESTROS CENTROS.

#### **✓ CON EL ALUMNADO:**

### **1ª FASE: ENTRENAMIENTO EN AULA DE APOYO**

Presentación de los juegos en el aula de apoyo en pequeño grupo. En estas sesiones se trabajará de forma específica:

- Capacidades previas como la atención, la escucha activa, respeto de los turnos,...
- Aprendizaje de los juegos y sus normas.
- Aprendizaje de técnicas de inicio y fin de conversaciones.
- Generalización de comportamientos de cortesía: Saludos, despedidas, gracias, por favor,...

- o Desarrollo del lenguaje oral.

Esta enseñanza previa de habilidades prerequisites para favorecer que el alumno pueda jugar en contextos menos estructurado, la podrían llevar a cabo la PT, la AL (o en el caso de que estime oportuno) y/o ambas profesionales.

Se deberá llevar a cabo en aula de apoyo (PT o AL).

Sería conveniente trabajar estas habilidades en pequeños grupos (4 o 5). Podrían formar parte de estos grupos de "juego" aquellos alumnos con necesidades educativas especiales que a propuesta del equipo docente y con el visto bueno del equipo de orientación se valoraran como posibles beneficiarios.

Se podría considerar el aula de apoyo como un aula abierta y proponer que algunos alumnos que no presentan necesidades educativas específicas se beneficiaran de esta medida de atención a la diversidad. Se debería definir el perfil de alumnos a los que se dirige esta actividad inclusiva ( P.ej: alumnos/as con NEAE y bajo nivel de autoestima, de habilidades sociales etc...;alumnos con una buena capacidad cognitiva pero dificultades en sus competencias sociales; alumnado poco integrado en el grupo por razones diversas...)

El hecho de formar grupos heterogéneos permitirá que todos aprendan de todos y nos permitirá que nuestros alumnos respeten diferentes formas de ser y de hacer.

Es importante que las sesiones y los materiales de trabajo estén planificados y organizados de antemano. No dejar lugar a la improvisación. Saber que vamos a hacer y cómo los vamos a hacer en cada momento nos permitirá cometer menos errores y sobre todo poder autoevaluar en que hemos fallado o que ha funcionado.

Se podría registrar cada sesión individual con los objetivos propios de cada sesión, actividades a desarrollar y hoja de evaluación que se cumplimentaría al final de la misma; algo fácil de cumplimentar pero útil para valorar la adecuación de la actividad.

Es muy importante centrar el trabajo a corto plazo y con objetivos muy secuenciados. Una vez que los alumnos hayan aprendido como hacerlo se podrán enfrentar a situaciones de gran grupo. El aprendizaje sin error resulta fundamental para evitar la sensación de incapacidad en alumnos que suelen venir de situaciones de fracaso recurrentes.

Por último se realizará una estrecha coordinación con el responsable de la 2ª fase, el técnico auxiliar, con el fin de poner en conocimiento las nuevas habilidades y destrezas adquiridas por los alumnos así como los juegos ya presentados.

### **2ª FASE: JUEGOS EN EL PATIO**

Se pondrán en marcha los juegos presentados en el aula de apoyo con el fin de que jueguen colectivamente con más compañeros del centro.

Lo llevará a cabo la técnico auxiliar o en su caso el profesor/a que cuide ese día el recreo. Seguirá los siguientes pasos:

Reunirá a los alumnos, recogerá de la caseta el material necesario para los juegos (cuerdas, pelota, aros,...) colocará el pictogramas correspondiente e el espacio que se dedica al juego.

Recordará el nombre y las normas del juego

Recogerá el material con la ayuda de los alumnos.

Duración: 10 – 15 minutos del recreo. El resto se dejará para que los alumnos puedan tomar su almuerzo o realizar otras actividades libres.

Se realizará una breve evaluación del momento de juego que recogerá de forma esquemática:

- Juego desarrollado.
- Alumnos que han participado y nivel de participación. P.ej: ALTO/MEDIO/BAJO.
- Grado de participación de los alumnos
- Dificultades encontradas.

Esta podría ser la línea metodológica base que nos servirá como punto de partida que nos puede servir como punto de partida para organizar PATIOS INCLUSIVOS en nuestros centros.

## 6. EVALUACIÓN

La evaluación se realizará tanto del desarrollo de las sesiones como del nivel de valoración del alumnado y profesorado que participa en ellas.

Como instrumentos de evaluación se realizarán

- Una tabla de registro del desarrollo de cada juego.

Fecha		
Grupo		
Juego		
Materiales		
Profesor/a		
Nivel de participación	Niños con NEE	
	Demás alumnos	
Observación		
A tener en cuenta		
Propuestas de mejora		

- Una pequeña encuesta al profesorado y alumnado participante, para ir introduciendo mejoras para próxima puesta en práctica del proyecto.
- Memoria y evaluación final

## 7. EJEMPLO DE DINÁMICAS DE JUEGOS DINÁMICOS

JUEGOS		
NOMBRE	VARIABLES DEL JUEGO	MATERIALES
<b>Desplumar a la gallina</b> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Uno coge solo las pinzas naranjas y otro las verdes</li> <li>- O uno las grandes y otro las pequeñas...</li> <li>- Se pueden poner números, formas geométricas, realizar sumas...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pinzas de la ropa</li> <li>- Antifaz</li> <li>- Dependiendo del nivel de abstracción del niño, utilizar plumas.</li> </ul>
<b>Juego Mario Bros y la princesa Peach</b> 	<p>Es similar a policía y ladrón Colgar a cada niño que se reparte de forma aleatoria. La princesa tiene velcro con setas pegadas. Mario debe pillar a la princesa y quitar seta para pegarlas en su tarjeta.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Imagen plastificada de Mario Bros y de la Princesa.</li> <li>- Imágenes de setas plastificadas</li> <li>- Velcro</li> <li>- Lazo para colgar tarjetas.</li> <li>- 5 Mario y 3 princesas.</li> </ul>
<b>Juego del semáforo.</b> (Si lo cuento yo, puede ser menos interesante que si nos lo cuenta la patrulla canina. 	<p>Para hacer funcionales las estereotipias Sacamos diferentes tarjetas y los niños deben imitar la acción, realizamos 3 secuencias diferentes, incorporando un cambio, en la última quitar la de aleteo y sustituir por otra acción.</p> <p><u>Variables:</u> los niños pueden expresar que simulan ser mientras realizan las acciones: "soy un águila"...</p>	<p>3 tarjetas: rojo, verde y amarillo</p> <p>Tarjetas de acciones: saltar, aletear, sentarse, giro, abrazo</p> <p>Puntillas...</p>
<b>Dinosaurios</b> 	<p>Se hacen 3 equipos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Paleontólogos (para niños que tienen que aprender a esperar)- esperan a que sea su turno.</li> <li>- Hombre Neanderthal</li> <li>- Animales prehistóricos</li> </ul> <p>Dinámica: los cazadores cazan a los animales y los llevan a la cueva. Estos pueden ser rescatados y salir de nuevo de la cueva.</p> <p>Llevar en su tarjeta colgada el animal prehistórico</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cuerdas</li> <li>- Plastificadora</li> <li>- Imágenes animales prehistóricos</li> <li>- Imágenes neandertales</li> <li>- Cinta para delimitar la cueva.</li> </ul>

	<p>Si yo a un niño le doy un animal que no le gusta, estoy provocando una situación de comunicación.</p> <p>El color de la cuerda marca el equipo</p>	
<p>Juego escondite de los dinosaurios</p>	<p>Aquí juegan los Paleontólogos que estaban esperando</p> <p>Es similar al pollito inglés pero en grupo numeroso. Todos deben ir a buscar donde se han escondido los animales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Imágenes impresas</li> <li>- Colgantes</li> </ul>
<p>Juego búsqueda del tesoro</p>  	<p>Esconder palillos en el patio y deben buscarlos y ordenarlos para formar la imagen que previamente le hemos enseñado.</p> <p>Puede ser sobre temas que están trabajando en clase. Ejemplo: aparato respiratorio.</p> <p>También puede hacerse con piezas encajables.</p> <p>Debe ser siempre en equipo.</p> <p>Si coge palillo y hace estereotipias, podemos hacer dos cosas: 1. Obviarlo, 2. Plantearle un juego de fórmula 1 súper interesante.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Palos de polo</li> <li>- Imagen impresa</li> <li>- Pegamento</li> <li>- Tijeras/cúter para elaborar el juego el adulto (recortar imagen)</li> </ul>
<p>Juego pajitas</p>	<p>Pasar el aro por la página.</p> <p>Cada vez se va complicando con más anillas</p> <p>Mientras más jugadores, más dificultad.</p> <p>Siempre hay que utilizar ficha de anticipar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 3 pajitas</li> <li>- Aros de cortina</li> </ul>
<p>La casa de Pepa Pig</p>  	<p>Los personajes de pepa Pig los lanzar las chapas al mural donde está dibujado y plastificado el paisaje de pepa Pig.</p> <p>Se trabaja la comunicación oral: si cae en la casa, el niño debe decir que va a hacer en casa, si cae en el coche, tiene que contar donde le gustaría ir...</p> <p>Delimitamos la zona desde la que tienen que lanzar.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tapas de mermelada o chapas.</li> <li>- Imágenes de pepa pig y resto de personajes</li> <li>- Mural con paisaje de Pepa Pig</li> <li>- Cinta de carroceros para delimitar la zona.</li> </ul>
<p>STAR WARS</p> 	<p>Lanzar las naves para que caigan sobre los planetas y establecer diálogo con el alumnado.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tapones de botellas</li> <li>- Cartulina con imagen impresa de naves.</li> <li>- Diferentes planetas recortados.</li> </ul>

<p>Angry Birds</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se necesitan mínimo 3 personas. Dos para sujetas los extremos de la tira y una persona que lanza.</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tira de yoga ( se vende en Tiger)</li> <li>- Pelota plástico</li> <li>- Colgantes con el pájaro de angry birds y resto de personajes impreso y plastificado.</li> <li>- Botella o elementos que constituyen la diana sobre la que apuntar.</li> </ul>
<p>Bomba</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tarjetas plastificadas con una imagen de stop o algo que le gusta al niño.</li> <li>- Hacer agujero y coger con una anilla a modo de libro.</li> <li>- El niño debe ir contando del 1 al ... y al final la última tarjeta tiene que gritar, BOMBA ( y ahí dibujo de una bomba)</li> </ul>