

ÍNDICE:

1

RESUMEN DE LA VIDA DEL CENTRO

Pág: 3

2

PARTICIPACIÓN E IMPLICACIÓN EN EL PROYECTO DE LOS ÓRGANOS
DE COORDINACIÓN DOCENTE Y DE REPRESENTACIÓN

Pág: 5

3

RELACIÓN DEL PROFESORADO PARTICIPANTE

Pág: 5

4

DESCRIPCIÓN COMPLETA DE LAS ACTUACIONES

Pág: 6

4.1

La realidad y necesidades del centro y su entorno.

4.2

Justificación del plan de actuación y objetivos del mismo.

4.3

Descripción del plan de actuación.

5

TEMPORALIZACIÓN, SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN

Pág: 22

6

LAS MEDIDAS EMPRENDIDAS PARA DIFUNDIR LA EXPERIENCIA

Pág: 22

7

VALORACIÓN DE LOS RESULTADOS,
BENEFICIOS ALCANZADOS INSTRUMENTOS UTILIZADOS

Pág: 29

8

CONCLUSIÓN

Pág: 30

1.-RESUMEN DE LA VIDA DEL CENTRO.

EI C.E.I.P. PALOMERAS BAJAS tiene su origen en un proyecto de escuela pública del año 1969. En aquel momento se trataba de una barriada constituida por chabolas, casas bajas y calles sin asfaltar, hasta el año 1982 en que comenzó el proceso de remodelación de viviendas.

El equipo de personas que lo pone en marcha con inquietudes pedagógicas y sociales busca dar respuestas a las necesidades del barrio.

En sus rasgos más generales, aquel proyecto se basaba en tres principios:

- a) Investigación pedagógica orientada hacia la enseñanza individualizada.
- b) Trabajo de equipo.
- c) Relación directa con el barrio y con las familias para lograr una progresiva participación de éstas en la vida escolar y viceversa.

En 1971 pasa a ser Colegio Nacional, en un principio estaba formado por barracones y posteriormente fueron construyéndose alguno de los edificios que ahora lo conforman. En definitiva dichas transformaciones han ido dando respuesta a las necesidades propias de cada momento.

En el aspecto pedagógico, el centro ha mantenido en líneas generales los principios que inspiraron su creación, ajustándose lógicamente en algunos aspectos a la nueva configuración del centro o al contexto de cada curso escolar.

El Centro está situado en el barrio de Palomeras Bajas de Vallecas, al sureste de Madrid.

Existen distintos tipos de vivienda: de realojo del IVIMA (Instituto de la Vivienda de Madrid), cooperativas de protección oficial de VPO, alquileres de la Comunidad de Madrid, edificaciones de renta libre, etc. Esto refleja los diferentes estratos socioculturales de la población del barrio y por tanto del centro.

Actualmente compartimos el área de influencia con otros dos colegios públicos: Javier de Miguel y Madrid Sur y otros dos centros concertados: María Inmaculada y Gredos San Diego.

Enfrente del colegio se haya el Centro cultural Paco Rabal que desarrolla actividades por las tardes para niños/as y adultos convirtiéndose en un centro de encuentro para la población del entorno del colegio. El Centro Cultural también cuenta con biblioteca y teatro. Espacios de los que hacemos uso para llevar a cabo diferentes actividades de carácter extraordinario. El barrio se ha enriquecido con la apertura de la Asamblea de Madrid y mejora de las comunicaciones.

CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNADO

El colegio posee línea dos completa. Cuenta con una población plural y se plantea la integración del alumnado que hoy se ajusta a estas proporciones:

- 4 % alumnos y alumnas de etnia gitana.
- 7 % alumnos y alumnas inmigrantes de 10 nacionalidades
- 6,5 % alumnos y alumnas del programa de integración por deficiencias psíquicas
- 6 % alumnos y alumnas con necesidades de compensatoria
- 16-20% de alumnos y alumnas por aula con dificultades diversas reales que no están incluidos en el programa de compensatoria ni de n.e.e.
- 77 % alumnos y alumnas con condiciones socioeconómicas normalizadas.

En la actualidad el colegio tiene su hueco en el barrio y al haber mantenido una línea pedagógica coherente, a través de su proyecto educativo, se ha conseguido que en la actualidad haya una alta demanda de matriculación.

En los últimos años sin embargo, nos van siendo derivados a lo largo del curso alumnos escolarizados en otros centros con dificultades de aprendizaje o de habilidades sociales para integrarse en un grupo, casi siempre desde la expectativa de que podemos favorecer la superación de esas necesidades concretas. Esto, que nos anima a la conclusión de la importancia que esto tiene en nuestro Proyecto Educativo, está derivando en una situación que requiere un análisis profundo en el momento actual pues está llegando a un número de alumnos por aula con estas características, que puede ser realmente inabarcable.

PERSONAL DOCENTE

La plantilla cuenta con 28 profesores y una profesora compartida de religión. Además de los tutores y los especialistas, contamos con dos profesores de Pedagogía Terapéutica, uno de Audición y Lenguaje y otro de educación compensatoria.

Contamos con una plantilla estable, elemento que favorece la calidad de la enseñanza y la continuidad en el trabajo de equipo. Para el curso escolar 2015/16 el 14 % serán compañeros nuevos.

PERSONAL NO DOCENTE

El centro cuenta con un PTSC que acude al centro un día cada quince días y la orientadora que viene dos veces a la semana.

Además contamos con dos conserjes, un administrativo a media jornada, cocinera propia con su equipo de cocina, personal del comedor escolar, las monitoras del horario ampliado de mañana y el personal de limpieza. Todos ellos han establecido una relación profesional y afectiva muy positiva con los niños y niñas.

PLANES Y PROYECTOS SIGNIFICATIVOS

Llevamos a cabo los siguientes planes de actuación:

1. PLAN DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD
2. PLAN DE ACCIÓN TUTORIAL
3. PLAN DE TICS
4. PLAN DE ACOGIDA
5. PLAN DE FOMENTO A LA LECTURA
 - COMISIÓN DE PERIÓDICO ESCOLAR
 - COMISIÓN DE BIBLIOTECA
6. PLAN DE CONVIVENCIA
 - COMISIÓN DE FIESTAS
7. PLAN DE MEJORA DE RESULTADOS ACADÉMICOS

Y los siguientes proyectos.

1. PROYECTO DE HUERTO
2. PROYECTO DE COEDUCACIÓN
3. PROYECTO DE SALUD

2. PARTICIPACIÓN E IMPLICACIÓN EN EL PROYECTO DE LOS ÓRGANOS DE COORDINACIÓN DOCENTE Y DE REPRESENTACIÓN.

El programa de patios se lleva a cabo mediante la colaboración de todo el claustro junto con el equipo directivo.

La jefa de estudios programa mensualmente un calendario con las diferentes reuniones, así como los días asignados para la actividad del programa de patios.

De lunes a jueves dos maestr@s llevarán a cabo la actividad, uno siendo el encargad@ de atraer a los niños/as candidatos, además del resto. Mientras que otro desarrolla los juegos.

3. RELACIÓN DEL PROFESORADO PARTICIPANTE:

Para la puesta en marcha del programa de patios contamos con la implicación del profesorado: 18 tutores de primaria, 2 de pedagogía terapéutica, 1 de audición y lenguaje, 1 de educación compensatoria, 2 de inglés, 2 de educación física, 1 de música, 1 de apoyo a educación infantil.

Se establecen las rotaciones de lunes a jueves de 2 compañer@s, una que ocupará el punto de encuentro y otra como animador de la propuesta de juegos.

Ejemplo de rotación:

FEBRERO 15

Lunes: Ana R. con Nieves * 2 y 16

Bárbara* y Raquel 9 y 23

Martes: Consuelo* con Inma C. 3 y 17

Ajo* con Isa C 10 y 24

Miércoles: Paloma* y Ana R. 4 y 18

Raquel * y Nieves 11 Y 25

Jueves: Inma M.* con Mamen 5 y 19

Esme con Juan C* 12 y 26

Lourdes y Esther quedan libres este mes, doblando Raquel, Nieves y Ana R.

Esta rotación se recoge en el calendario mensual que se entrega a todo el profesorado al inicio de cada mes.

El horario queda recogido en el D.O.C. documento de organización del centro así como en la P.G.A. programación general anual aprobada en claustro e informada en el Consejo Escolar.

En la evaluación de mitad de curso (febrero) se lleva a cabo el primer análisis y propuesta de mejora de la programación general anual y a finales de mayo el segundo reflejado en la Memoria del curso quedando informada en Claustro y en Consejo Escolar.

4. DESCRIPCIÓN COMPLETA DE LAS ACTUACIONES:

1.1 REALIDAD Y NECESIDADES DEL CENTRO Y SU ENTORNO:

En la escuela detectamos alumnas/os que mostraban dificultad en la relación social. Esta situación se agravaba en el momento del patio. Nuestra escuela da respuesta educativa a un alto porcentaje de población que presenta necesidades educativas específicas. Este tipo de alumnado suele manifestar necesidades en el ámbito socioemocional. Los vínculos que establecen suelen estar alterados, sus necesidades sociales son distintas a las del resto de personas de su edad, así como sus intereses. Esto provoca juego solitario o deambulación, acercamiento a los grupos sin interacción por dificultades de comunicación, expresión del lenguaje o falta de habilidades sociales.

4.2 JUSTIFICACIÓN DEL PLAN DE ACTUACIÓN Y OBJETIVOS DEL MISMO

La escuela debe propiciar personas que sepan socializarse y convivir desarrollándose así su autoestima y autoconcepto.

Posibilitar a la persona su espacio dentro del grupo, dentro del patio, y dentro del mundo. Un lugar dónde este tipo de alumnado pueda ofrecer y mostrar sus posibilidades y sus valores.

Respondiendo a las necesidades socioemocionales de estos alumn@s, respondemos a las necesidades de los demás. Despertando la conciencia a otras realidades, abriendo el concepto de la diferencia como fuente de riqueza y como característica principal de una sociedad democrática, liberal y abierta.

Esta experiencia nació principalmente para dar respuesta a la necesidad de un alumno que presentaba TEL. (trastorno específico del lenguaje). Un alumno que estaba solo en el patio, no interaccionaba y solía vivir el momento del patio un pequeño infierno diario. Y se extendió para otras personas que manifestaban dificultades de relación social (alumn@s con necesidades educativas específicas, desventaja social o otros perfiles).

¿ POR QUÉ ES IMPORTANTE EL PROGRAMA DE PATIOS?

La palabra escuela tiene origen en el latín schola, lección, escuela y ese término viene del griego σχολή, sjolé para los griegos/as antiguos quería decir OCIO.

Por tanto, la escuela debe ser el lugar de la diversión, el placer y el reino del juego.

Si tuviéramos un bisturí que diseccionara el alma del juego podríamos comprobar lo que convive dentro de él, los múltiples organismos que en él habitan. Pero vamos a hacer "como si" lo tuviéramos, diseccionamos la piel...y

¡ Voila! Hallamos :

Placer, placer de ser causa, de provocar efectos, placer sensoriomotriz, placer de crear, de destruir sin culpa, de hacer lo prohibido, de demostrar las capacidades, de expresar deseos, de interactuar, de compartir...

Gozo, descubrimiento, satisfacción presente... una experiencia de libertad. Un proceso que nace de la motivación intrínseca y no tiene metas ni finalidad, sólo la realización de sí mismo. Pura acción.

La frontera del "como sí" atravesando a la realidad para entrar en el universo infinito de lo imposible.

Alto grado de seriedad, el lugar donde se afirma la personalidad la niña/o.

Alto grado de energía y de esfuerzo.

Perseverancia.

Constancia.

Concentración.

Superación.

Dificultad.

Múltiples caminos alternativos que conducen a la misma meta: DISFRUTAR.

Si viviéramos una dosis de juego cada día...

- ¿Qué efectos tendría doctora?

- En primer lugar, desarrollo social, es decir...

- Afectos positivos e interacciones entre iguales.
 - Menos agresividad y conducta hiperactiva.
 - Capacidad de asumir roles.
 - Aptitudes sociales cooperativas, resolución cooperativa de los problemas de relación.
 - Habilidades de comunicación (juego dramático).
 - Habilidades sociales: uso del lenguaje (juego sociodramático).
 - Desarrollo moral: disminución del egocentrismo, aumento de la empatía.
 - Incremento de las conductas prosociales, así como disminución de los niveles de agresión manifiesta.
 - Desarrollo social, comportamientos y metas sociales (ayuda, compartir, negociación...)
 - fomenta la conducta pro-social, el desarrollo socio-emocional y la creatividad.
 - Favorece la comunicación, las relaciones de ayuda y confianza, la capacidad de cooperación, la expresión emocional, el respeto por las diferencias, la aceptación del otro...
- Se recomienda por tanto, una dosis de juego diario a lo largo de toda la vida. El juego es universal e intergeneracional.

OBJETIVOS:

El objetivo que nos marcamos fue incluir a los alumñ@s que presentaban dificultades de relación con iguales (un alto porcentaje de niñ@s con necesidades educativas específicas) en los juegos sociales en el momento del patio. Dando respuesta educativa a la diversidad del alumnado y mejorando su vivencia social.

4.3 DESCRIPCIÓN DEL PLAN DE ACTUACIÓN:

¿CÓMO INICIAMOS?

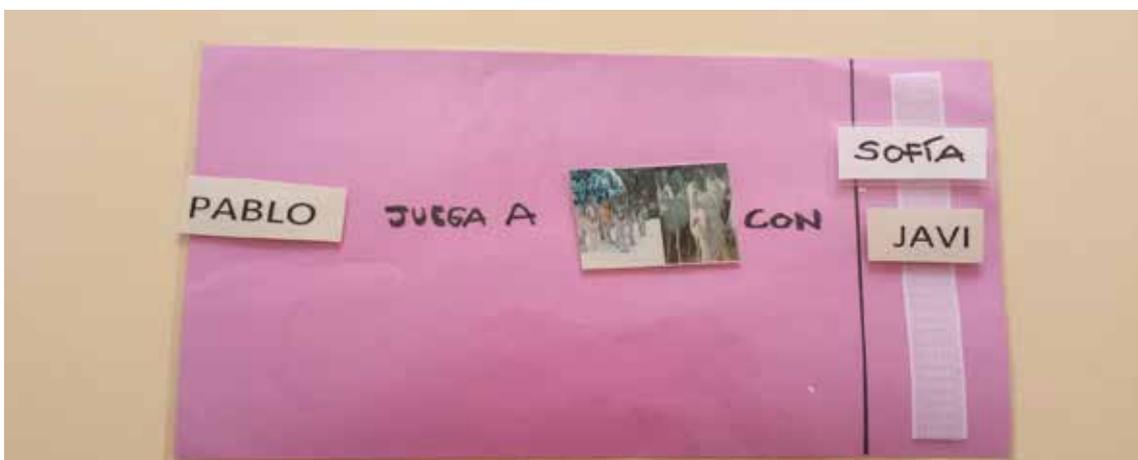
La tutora del niño que presentaba TEL y la maestra de Audición y Lenguaje realizamos un registro de observación donde se detallaba el tipo de juego que establecía, si era conjunto o aislado, cómo se divertía, intereses, ¿qué sucedía si alguien interaccionaba?...

DESCRIPCIÓN DEL NIÑO							
ALUMNADO							
NO:							
EDAD:							
SEXO:							
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:							
CARACTERÍSTICA DEL JUEGO	TRANSICIVO	REACCION	COLECTIVO	HEGEMONIA	POCO ORGANIZADO	RESERVADO	
ACTIVIDAD	ESTÁTICO	DEMANDA	DETA PASIVO	OBSEVA A OTROS	SACA LOS OTROS	BUENA AL ALIADO	
INICIATIVA	NO TOMA INICIATIVA	DATA Y SELE	INTERACTUA	PROPONE JUEGOS	NO RESPETA REGLAS	SI RESPETA REGLAS	
COMPARENSA EVIDENTE	HAY PEQUEÑOS	ANIMADOS	DE SU CLASE	NIÑAS	NIÑOS	AMIGOS	
NO:							
EDAD:							
SEXO:							
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD:							
CARACTERÍSTICA DEL JUEGO	TRANSICIVO	DE ACCIÓN	VOLUNTIC	REPORTIVO	POCO ORGANIZADO	RESERVADO	
ACTIVIDAD	ESTÁTICO	DEMANDA	DETA PASIVO	OBSEVA A OTROS	JUEGA CON OTROS	BUENA AL ALIADO	
INICIATIVA	NO TOMA INICIATIVA	DATA Y SELE	INTERACTUA	PROPONE JUEGOS	NO RESPETA REGLAS	SI RESPETA REGLAS	
COMPARENSA EVIDENTE	HAY PEQUEÑOS	ANIMADOS	DE SU CLASE	NIÑAS	NIÑOS	AMIGOS	

De este registro extrajimos la información necesaria para comenzar a intervenir.

En las sesiones de audición y lenguaje comenzamos a enseñarle juegos cooperativos. El niño debía elegir a varios niñ@s (2- 4 personas máximo) de la clase para aprender a jugar.

En estas sesiones se ponían en práctica las reglas del juego, se establecía una explicación gráfica y bajábamos al patio a ponerlo en práctica.



Tras varias sesiones, comenzamos el proceso de generalización. En la hora del patio acompañábamos al niño junto con otr@s de su clase para jugar a los juegos aprendidos, siempre con la dirección del adulto.

Poco a poco fuimos aumentando la batería de juegos y y íbamos dando margen a la elección del juego.

Se estableció un calendario, de lunes a jueves juego cooperativo al menos durante 15 minutos del recreo. Viernes libre. Respetando siempre la flexibilidad adaptándonos a la vida cotidiana escolar y al estado emocional del niño.

Con el tiempo, observamos la necesidad de implicar a más niñ@s y a más maestr@s.

Establecimos un punto de encuentro, con un elemento que identificara el lugar y el momento del juego. Una maestra lo portaba, y otra buscaba a los niñ@s candidatos para el programa de patios.



Se realizó una batería de juegos, dos juegos (cooperativos, de contacto, de desinhibición, de calentamiento...) por día.

Se recopiló material de juego (chapas, gomas, cuerdas, pelotas, paracaídas, conos, pañuelos...).

Se estableció un calendario mensual rotativo para la implicación de las maestras/os.

En el área de educación física se incluyó en la programación curricular juegos populares, incentivando al alumnado al juego tradicional (chapas, peonzas, comba, goma...).

Poco a poco se fue estableciendo el hábito del juego cooperativo en la vida del patio. Todas las personas que se acercan pueden jugar. El juego está abierto a propuestas improvisadas de los niñ@s.

Algunos niños/as de cursos más altos solicitaban ser los guías, poco a poco el rol del maestro/a es sustituido en ocasiones por otros niñ@s. De esta forma, la maestra/o se convierte en participante y en observador.

En ocasiones, se explican las normas del juego, se introduce y después el adulto se retira para generar autonomía en los niñ@s.

Actualmente, el adulto dirige el juego y busca la autonomía en los grupos de juego.

Paralelamente se inducía al juego desde la acción tutorial con otras alternativas.

En algunas clases se establecía el juego de la semana colectivo, donde todas y todos participaban.

En otras clases se les planteaba a los niños/as escoger 2 días de juego a la semana, y se dividió la clase en 4 grupos mixtos que cada semana rotaban. En la asamblea se consensuaba el tipo de juego y las correspondientes reglas, después se llevaba a cabo. Esta experiencia tuvo en el primer trimestre conflictos de relación que fueron resolviéndose por medio del diálogo. Al final de curso la evaluación fue muy positiva, se había logrado que todos/as los/as alumnas/os jugaran con tod@s. Generando vínculos emocionales entre ellos/as y creando un buen clima en el aula.

En infantil se planteó juegos populares y canciones un día a la semana, dirigido por un maestro/a rotativo cada semana.

Actualmente, las maestras/os siguen dirigiendo el juego.

PROGRAMA DE PATIOS (JUEGOS SEMANALES)

CICLO:

DURACIÓN:

NIÑ@S CANDIDAT@S:

MES:

SEMANA :

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES
LA BOTELLA	LA ALFOMBRA MÁGICA	LARANLALERO	QUE NO SE CAIGA LA PELOTA (pelota)
LA CUERDA EN TENSIÓN	MUNDO AL REVÉS	TEN , TEN QUIÉN ES	POLLO FRITO

- **Laranlalero** .Se empieza palmeando con las dos manos tus muslos (*laran*). A continuación (*lan*) tu mano derecha palmea el muslo izquierdo de tu compa de la derecha y tu mano izquierda tu muslo derecho. En “*le*” vuelves a tus muslos, y en “*ro*” palmeas con tu mano izquierda el muslo derecho de la persona de tu izquierda, y con tu mano derecha palmeas el muslo izquierdo.

Sigues así hasta que acaba la estrofa.

Después das una palmada con tus dos manos en tus muslos. Luego palmeas con tu mano derecha en tu hombro izquierdo y con tu mano izquierda en el hombro derecho. Vuelves a dar palmas en tus muslos y acabas palmeando tu hombro derecho con tu palma derecha y tu hombro izquierdo con tu mano izquierda.

(otra versión)

Comienzas dando las palmadas en los muslos y luego das con tu palma derecha, primero en el dorso de la mano izquierda, luego a la altura del codo y luego en el hombro.

Podemos repetirlo todo otra vez y en esta ocasión iremos cada vez más rápido.

- **Ten , ten quién es.** Una persona hace de abuel@. Cada niñ@ dice el color que más le gusta.
- Solista: *Ten, ten.*
- Grupo: *¿Quién es?*
- Solista: *El abuelo con un pastel.*
- Grupo: *¿Qué quiere?*
- Solista: *Un color.*

- Grupo: *¿Qué color?*
- Solista: *El color...*
- Entonces quien tiene ese color se levanta y le da un abrazo a quien hace de abuelito. Quién se levantó en primer lugar es
- quien hace de solista y repite la actividad.
- La persona que guía ayuda en voz baja recordando la poesía al oído de quien hace de abuelo.
- **La botella**, en círculo, cuerpo con cuerpo. Una persona en medio con los pies juntos se deja caer, y el resto le balancea.
- **La cuerda en tensión**, en corro, sujetan una cuerda a la altura de la cadera por la espalda. La cuerda debe estar bien atada por los extremos. El objetivo es dejar caer el peso sin que nadie se caiga.
- **La alfombra mágica**. Se coloca una persona tumbada boca arriba, bien recta con los brazos pegados al cuerpo. 3 personas a su alrededor. Dos a los laterales y una en la cabeza. Se arrodillan y sitúan sus dos manos entrelazadas, salvo los dedos índices que están estirados. Y las meten debajo del cuerpo. Muy suavemente irán elevando la alfombra hasta dónde puedan.

Es importante explicar cómo se han sentido los miembros, valorar la confianza en el grupo.

- **Que no se caiga la pelota**. Todas las personas menos una, forman dos círculos concéntricos que miran hacia el centro. Los del círculo exterior permanecen de pie, como los del interior, pero a sus espaldas.

El jugador del centro lanza la pelota hacia atrás y corre inmediatamente a ocupar un lugar en el círculo exterior. El que haya ocupado, la persona que estaba ahí debe colocarse en el centro. Mientras la pelota debe ir circulando e ir de nuevo al del centro para que salga a colocarse en otro sitio. Siempre la vas pasando al que tienes a tu espalda.

- **Pollo frito**. Se colocan niñ@s en la pared. Una persona hace de cociner@. lanza un balón contra los pollos, al que dé queda eliminado. Y el primero que haya sido eliminado será después el cociner@.
- **Mundo al revés**, una persona manda órdenes y los demás hacen lo contrario.

PROGRAMA DE PATIOS (JUEGOS SEMANALES)

CICLO:

DURACIÓN:

NIÑ@S CANDIDAT@S:

MES:

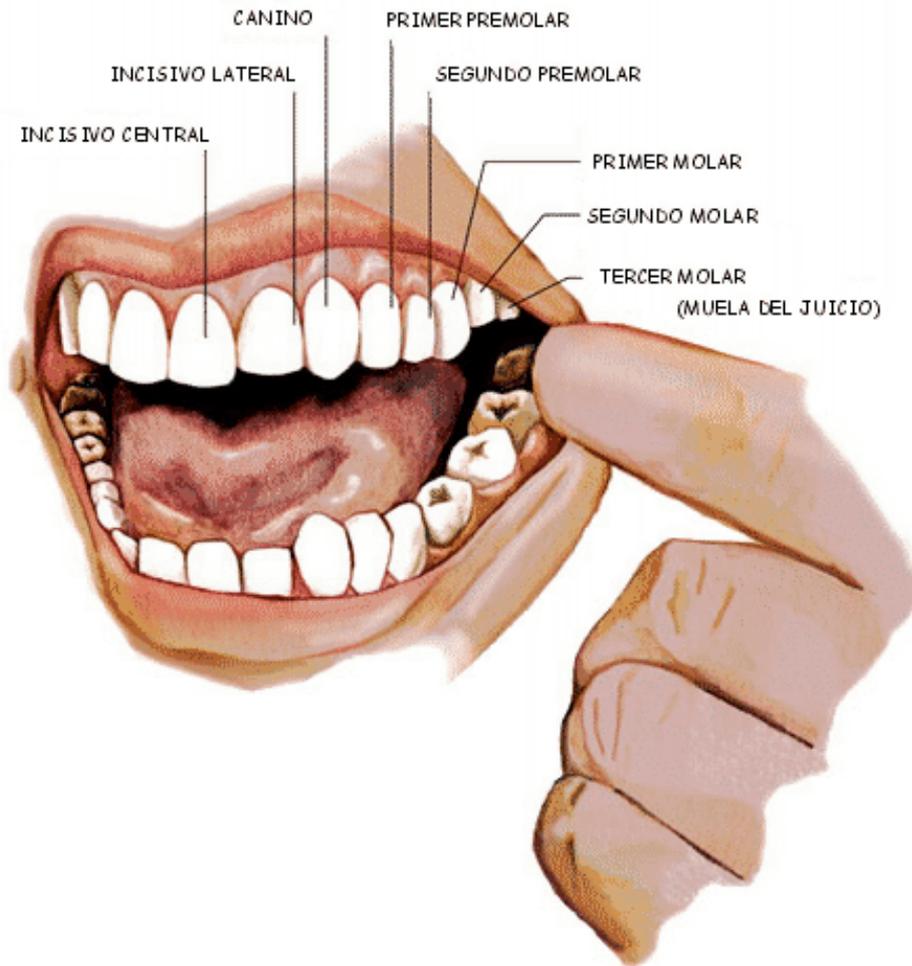
SEMANA:

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES
CASTILLO ENCANTADO	CASA, INQUILINO Y TERREMOTO	LOBOS Y CORDEROS	PANTOMIMA EN GRUPO
BOMBA DE CHICLE (pelota)	LAVARSE LOS DIENTES	PAJARITAS Y RAMAS	COMECOCOS

- Pajaritas y ramas. Se divide el grupo, unos pajaritas y otras ramas. Caminan por el espacio. Cuando el guía diga “pajaritas”, estás deben colocarse con una rodilla doblada y las ramas se posarán suavemente encima. Y cuando diga “ramas”, las ramas se colocarán de rodillas con las manos en el suelo y las pajaritas se sentarán sobre ellas/os.
- Castillo encantado. En círculo. Se reparten papeles de PUERTA, VENTANA y CANDELABRO. Se asignan sitios la palabra MURCIÉLAGO, FANTASMA Y CASTILLO. Una persona comienza a inventarse una historia. Cuando nombre la palabra puerta, los que hacen de puerta se levantan y actúa y así con el resto. Y cuando se nombre la palabra murciélago, tod@s deben correr al sitio indicado haciendo sonido de murciélago, lo mismo con la palabra fantasma. Cuando se diga la palabra “castillo” se cambian de sitio tod@s.
- Comecocos. Una persona con algo en la cabeza se la liga. Va a por las demás. Cuando haya capturado a alguien, le coloca lo que llevaba en la cabeza y en ese momento se convierte en comecocos. Y así sucesivamente.
- Bomba de chicle, en círculo se va pasando la pelota contando hasta 10, a quién le toque “bomba” y queda eliminado sentándose en el círculo. El resto continuará jugando, hasta que quede un ganad@r.
- Pantomima en grupo, una persona realiza algo en pantomima, según van adivinando de qué se trata no hay que decirlo, sino incorporarse a la pantomima. De tal manera que al final todo el grupo realizará la pantomima.
- Lobos y corderos. Una persona se la liga, es el lobo, el resto son corderos. Los corderos preguntan al lobo ¿qué hora es? Y éste contestará la una o las cuatro... pero en el momento que diga ¡Hora de cenar! Los corderos deberán salir corriendo, ya que el lobo irá a comérselos. Cuando el lobo coja a alguien le da la mano y serán dos lobos, así sucesivamente. Se irá haciendo una cadena de lobos y cada vez menos corderos sueltos.
- Casa, inquilino y terremoto. Se forman parejas y una tercera persona en el medio. Las parejas

estarán cogidas de las manos formando una casa y la persona que está dentro es el inquilino. Una persona dirige el juego. Cuando se diga la palabra "casa" las casas deben desplazarse buscando a un nuevo inquilino. Y cuando se nombre "inquilino" serán éstos quiénes se muevan a otra casa. Al decir la palabra terremoto, tod@s se separan y deben formar casas con inquilinos. No pueden haber casas sin inquilinos.

- Lavarse los dientes, se reparten los papeles de incisivos, caninos, premolares y molares. También cepillos y pastas. Cuando se les nombre, éstos deben ir al centro y saludar. Cuando se diga a lavarse los dientes. LA pasta se sube encima del cepillo y todos los dientes se juntan y se rozan para lavarse.



PROGRAMA DE PATIOS (JUEGOS SEMANALES)

CICLO:

DURACIÓN:

NIÑ@S CANDIDAT@S:

SEMANA:

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES
CONSEGUIR LA PELOTA	TOCAR LAS RODILLAS	DESOLLAR A LA VÍBORA	ESCONDITE AL REVÉS
BOLOS HUMANOS (pelota)	LAS CUATRO ESQUINAS (4 aros y tambor)	DÍAS DE LA SEMANA	TULIPÁN

- **Conseguir la pelota** consiste en colocarse en círculo y una persona en el centro. El objetivo es que la persona del centro debe atrapar la pelota mientras se la pasan. Si lo consigue se intercambia con la persona a la que le cogió el balón.
- **Bolos humanos.** Un grupo de personas se colocan formando un grupo de bolos. Una pequeña distancia entre ell@s. Una persona lanza una pelota y si da a alguien éste al caer debe intentar tocar a los otros para que se vaya derrumbando. Gana si hace pleno. Y al primero que haya tocado será el que lance de nuevo.
- **Tocar las rodillas,** por parejas, cogid@s de la mano. Deben intentar dar 5 toques con las rodillas cada persona. Gana quién lo consiga antes.
- **Las cuatro esquinas,** se colocan 4 aros y 5 personas, la sobrante en el centro. Al toque del tambor deben cambiar de esquina. La persona del centro intentarán meterse en una esquina y la que quede al centro.
- **Desollar a la víbora.** En fila, con la mano por debajo de las piernas coge la del compañer@. Se intentará ir tumbándose sin soltarse, persona a persona, quedando tod@s tumbados y sujetos por las manos.
- **Días de la semana.** Con la pelota jugar a un movimiento específico en la pared. Un movimiento un día de la semana. Ir complicándolo, hacerlo de puntillas, con movimientos “temblores”, a una sola pierna...
- **Escondite al revés,** Una persona se esconde y los que la buscan cuando la encuentren deben esconderse con ésta. Así tod@s los participantes terminarán escondidos.
- **Tulipán.** Una persona se la liga. Cuando vaya a coger a alguien, ésta persona puede salvarse diciendo TUILIPÁN con los brazos abiertos. Pero se quedará inmovilizada, sólo podrá volver a la normalidad cuando alguien del grupo pase por debajo de sus piernas.

PROGRAMA DE PATIOS (JUEGOS SEMANALES)

CICLO:

DURACIÓN:

NIÑ@S CANDIDAT@S:

MES:

SEMANA :

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES
LAS FIGURITAS	LA MALLA	DÍAS DE LA SEMANA	EL TORO
CONCURSO DE RELOJES.	PANTOMIMA EN GRUPO.	SÍGUEME	ANIMALES COLGADOS

- **Las figuritas, en grupo.** Una persona se la liga. El grupo decide en secreto una profesión o un deporte. La persona que se la liga da vueltas alrededor de ellos observando. Tendrán que adivinar de qué deporte o oficio se trata.
- **Concurso de relojes.** Por parejas, uno será el minuterero y el otr@ la hora. Una persona se encarga de decir la hora y saldrán dos parejas a representarlas. Quién lo haga correcto y antes será el vencedor.
- **La malla,** se colocan en hilera con brazo extendidos y manos cogidas, en una línea. El resto del grupo deberá atravesar la malla. Los que crucen van formando otra malla para continuar el juego.
- **Pantomima en grupo,** una persona realiza algo en pantomima, según van adivinando de qué se trata no hay que decirlo, sino incorporarse a la pantomima. De tal manera que al final todo el grupo realizará la pantomima.
- **Sígueme,** tod@s en equipos equitativos. Se colocan en filas formando con las hileras una estrella. Los primeros de cada fila formarán un círculo. Una persona se la liga. Irá alrededor de la estrella, cuando desee dice a alguien de los últimos de cada fila "sígueme". Entonces toda la fila tendrá que seguirle. El objetivo es dar una vuelta a la estrella y volver lo más rápido posible al hueco. Quién menos corra se la ligará.
- **El toro.** Se ata una cuerda a los extremos. La cuerda forma un círculo que será agarrado por l@s niñ@s, En el centro hay un "toro" que intentará agarrar a alguien. Los que sujetan la cuerda deben impedirlo. Quién sea tocado se convierte en toro.
- **Animales colgados.** Se colocan l@s jugadores en círculo agarrados por los hombros. La persona que se la liga asigna en secreto a cuatro o cinco animales. Cuando dice en alto el animal, las personas que seasean ese animal deberán colgarse de los hombros de los compañeros que tienen al lado dejando los pies en el aire. Se puede asignar frutas, objetos, o características de los jugadores.

PROGRAMA DE PATIOS (JUEGOS SEMANALES)

CICLO:

DURACIÓN:

NIÑ@S CANDIDAT@S:

MES:

SEMANA :

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES
LA MONEDA QUE PASA (una moneda)	LA MALLA	ANIMALES COLGADOS	SÍGUEME
PANTOMIMA EN GRUPO.	EL BURRO	EL TORO	POLLO FRITO

- **La moneda.** Se colocan en círculo con las manos levantadas y extendidas. La palma de la mano derecha debajo de la mano izquierda de tu compañero de la derecha. Una moneda va pasándose hacia la derecha palma a palma y lo más rápido posible. Si cae se invierte la dirección del paso.
- **La malla,** se colocan en hilera con brazo extendidos y manos cogidas, en una línea. El resto del grupo deberá atravesar la malla. Los que crucen van formando otra malla para continuar el juego.
- **El burro,** A cada grupo de cuatro o cinco le corresponde un burro. Los grupos han de llevar al burro hacia la meta señalada lo más rápido posible. El burro avanza a cuatro patas, sólo andará si se le acaricia y se le dice cosas bonitas. No está permitido coger al burro en hombros.
- **Pantomima en grupo,** una persona realiza algo en pantomima, según van adivinando de qué se trata no hay que decirlo, sino incorporarse a la pantomima. De tal manera que al final todo el grupo realizará la pantomima.
- **Sígueme,** tod@s en equipos equitativos. Se colocan en filas formando con las hileras una estrella. Los primeros de cada fila formarán un círculo. Una persona se la liga. Irá alrededor de la estrella, cuando desee dice a alguien de los últimos de cada fila "sígueme". Entonces toda la fila tendrá que seguirle. El objetivo es dar una vuelta a la estrella y volver lo más rápido posible al hueco. Quién menos corra se la ligará.
- **El toro.** Se ata una cuerda a los extremos. La cuerda forma un círculo que será agarrado por l@s niñ@s, En el centro hay un "toro" que intentará agarrar a alguien. Los que sujetan la cuerda deben impedirlo. Quién sea tocado se convierte en toro.
- **Animales colgados.** Se colocan l@s jugadores en círculo agarrados por los hombros. La persona que se la liga asigna en secreto a cuatro o cinco animales. Cuando dice en alto el animal, las personas que sean ese animal deberán colgarse de los hombros de los compañeros que tienen al lado dejando los pies en el aire. Se puede asignar frutas, objetos, o características de los jugadores.
- **Pollo frito.** Se colocan niñ@s en la pared. Una persona hace de cociner@. lanza un balón contra los pollos, al que dé queda eliminado. Y el primero que haya sido eliminado será después el cociner@.

PROGRAMA DE PATIOS (JUEGOS SEMANALES)

CICLO:

DURACIÓN:

NIÑ@S CANDIDAT@S:

MES:

SEMANA:

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES
PAJARITAS Y RAMAS	CASA, INQUILINO Y TERREMOTO	LAVARSE LOS DIENTES	HOSPITAL
CASTILLO ENCANTADO	LAVARSE LOS DIENTES	PAJARITAS Y RAMAS	MUNDO AL REVÉS

- **Pajaritas y ramas.** Se divide el grupo, unas pajaritas y otras ramas. Caminan por el espacio. Cuando el guía diga “pajaritas”, éstas deben colocarse con una rodilla doblada y las ramas se posarán suavemente encima. Y cuando diga “ramas”, las ramas se colocarán de rodillas con las manos en el suelo y las pajaritas se sentarán sobre ellas/os.
- **Castillo encantado.** En círculo. Se reparten papeles de PUERTA, VENTANA y CANDELABRO. Se asignan sitios la palabra MURCIÉLAGO, FANTASMA Y CASTILLO. Una persona comienza a inventarse una historia. Cuando nombre la palabra puerta, los que hacen de puerta se levantan y actúa y así con el resto. Y cuando se nombre la palabra murciélago, tod@s deben correr al sitio indicado haciendo sonido de murciélago, lo mismo con la palabra fantasma. Cuando se diga la palabra “castillo” se cambian de sitio tod@s.
- **Casa, inquilino y terremoto.** Se forman parejas y una tercera persona en el medio. Las parejas estarán cogidas de las manos formando una casa y la persona que está dentro es el inquilino. Una persona dirige el juego. Cuando se diga la palabra “casa” las casas deben desplazarse buscando a un nuevo inquilino. Y cuando se nombre “inquilino” serán éstos quiénes se muevan a otra casa. Al decir la palabra terremoto, tod@s se separan y deben formar casas con inquilinos. No pueden haber casas sin inquilinos.
- **Lavarse los dientes,** se reparten los papeles de incisivos, caninos, premolares y molares. También cepillos y pastas. Cuando se les nombre, éstos deben ir al centro y saludar. Cuando se diga a lavarse los dientes. LA pasta se sube encima del cepillo y todos los dientes se juntan y se rozan para lavarse.
- **Hospital,** en círculo, tod@s sentados. Se asignan papeles: enfermer@s, enferm@s, ambulancias y camillas. Alguien cuenta una historia en la que nombrará a los diferentes personajes. Cuando nombre a l@s enfermer@s éstos deben decir: ¡a ver la herida, a ver la herida ; cambiándose de sitio. Cuando se nombre: enferm@s, éstos deben decir ¡qué dolor! ¡qué dolor! Tumbándose. Cuando se diga ambulancia, deben decir “ninoninonino..” y cuando se diga hospital tod@s cambian de sitio.
- **Pollo frito.** Se colocan niñ@s en la pared. Una persona hace de cociner@. lanza un balón contra los pollos, al que dé queda eliminado. Y el primero que haya sido eliminado será después el cociner@.

PROGRAMA DE PATIOS (JUEGOS SEMANALES)

CICLO:

DURACIÓN:

NIÑ@S CANDIDAT@S:

SEMANA:

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES
POSTURAS	GALLINITA CIEGA	ESCONDITE INGLÉS	DIANA
TREN CIEGO	COMECOCOS	MASAJES EN GRUPO	POLIS Y CACOS

- **Posturas.** En grupos una persona dirá el nombre de algo, por ejemplo: una hormiga. Todas las personas deberán formar con los cuerpos una hormiga.
- **Tren ciego,** todas las personas con los ojos cerrados en fila, n. La última será el / la conductora. Ésta con los ojos abiertos conducirá la máquina. Un golpe en el hombro derecho significa ir a la derecha, golpe hombro izquierdo ir a la izquierda. Golpear los hombros a la vez parar, y dar dos golpes cortos en los dos hombros a la vez ir más deprisa.
- **Comecocos.** Una persona con algo en la cabeza se la liga. Va a por las demás. Cuando haya capturado a alguien, le coloca lo que llevaba en la cabeza y en ese momento se convierte en comecocos. Y así sucesivamente.
- **Polis y cacos,** se asignan cacos y polis, así como una cárcel. Los polis atraparán a los cacos y los meterán en la cárcel. También se puede jugar con la posibilidad de que los cacos se salven entre ellos golpeando en la mano un caco libre a otro encarcelado.

PROGRAMA DE PATIOS (JUEGOS SEMANALES)

CICLO:

DURACIÓN:

NIÑ@S CANDIDAT@S:

SEMANA:

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES
AIRE, TIERRA Y MAR (comba)	LA ORUGA	“HAICUM”	MUNDO AL REVÉS
RISAS COOPERATIVAS	TIGRES Y OSOS	LA CIEGA Y EL LAZARILLO.	POLLO FRITO

- **Aire, tierra y mar.** Una persona en el centro. Sostiene una cuerda. Según vaya nombrando aire, elevará la cuerda girando en círculo y los demás tendrán que agacharse. Cuando diga Mar, hará ondulaciones a la altura de las rodillas y tierra, a ras del suelo. Los demás tendrán que esquivar la cuerda. El que la toque coge el mando y lleva la cuerda.
- **Risas cooperativas.** Se colocan las personas con la cabeza sobre la barriga de la otra persona, una detrás de la otra, haciendo una cadena de cuerpos en contacto. Empieza a reír el primero con un Ja, el segundo hará Ja Ja, el tercero Ja Ja Ja y así sucesivamente. Poco a poco se irá contagiando la risa.
- **La oruga.** En una fila, apoyándose las manos sobre la compañer@ de delante. Una persona lleva un tambor. Cuando dé golpes consecutivos habrá que andar como la oruga, tod@s con el mismo pie. Cuando dé un sólo golpe, deberán saltar al tiempo. Silencio para no caminar.
- **Tigres y osos perezosos.** En círculo, el tigre está en medio. Los osos perezosos intentarán tocarlo, pero no debe descubrir quién ha sido. Si el tigre descubre quién le ha tocado, deben intercambiarse los papeles.
- **Haicum.** En círculo, es un juego de atención, se pasa la palma a diferentes ritmos, cuando se dice Haicum se cambia la dirección, y se van añadiendo consignas que varían elementos, se salta a una persona, se agachan etc...
- **La ciega y el lazarillo.** Por parejas. Una persona tiene los ojos tapados y la otra debe guiarla en el camino. Hacer un recorrido pactado.
- **Mundo al revés,** una persona manda órdenes y los demás hacen lo contrario.
- **Pollo frito.** Se colocan niñ@s en la pared. Una persona hace de cociner@. lanza un balón contra los pollos, al que dé queda eliminado. Y el primero que haya sido eliminado será después el cociner@.

PROGRAMA DE PATIOS (JUEGOS SEMANALES)

CICLO:

DURACIÓN:

NIÑ@S CANDIDAT@S:

MES:

SEMANA:

LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES
LAS MAREAS	HAGAMOS JUNT@S NÚMEROS, FORMAS Y LETRAS	SUBMARINOS AMIG@S	QUE NO SE CAIGA LA PELOTA (pelota)
SÍLABAS MUSICALES	LEVANTAR AL COMPAÑER@	LOS NUDOS	POLLO FRITO

- **Las mareas**, todas las personas menos una se tumban boca abajo con las caderas a la misma altura, pegados los cuerpos. Una persona se pondrá encima será el "que se sitúa perpendicularmente. Éste deberá llegar a la otra orilla a través del movimiento de los cuerpos. Una vez que llega el barco, el primero que hacía de ola se transforma en barco.
- **Sílabas musicales**, se sientan tod@s en círculo, una persona se aleja. El resto del grupo elige una palabra que tenga 3 o más sílabas. (ej: pe- lo- ta) , se hacen tres grupos, cada uno elige una sílaba y tod@s juntos eligen qué melodía le van a poner (ej: tengo una muñeca vestida de azul). Entonces la persona que se había alejado vuelve y debe adivinar la palabra entre los cánticos al unísono.
- **Hagámos junt@s números, formas y letras**. Por parejas deben realizar con sus cuerpos las letras, los números y las formas que se indiquen.
- **Submarinos amig@s**, se forman varios equipos de 4 o 5 personas en fila india y cogid@s por los hombros. Todos llevan los ojos cerrados menos el de atrás., que dirigirá el grupo con el siguiente código.
 - Palma en un hombro, ir hacia ese lado.
 - Palma en la espalda, ir hacia delante.
 - Dos palmas, hacer movimiento más amplio.
 - Palmada en la cabeza, unirse a otro submarino.
- **Levantar al compañer@, primero por parejas**. Sentados en el suelo. Con las puntas de los pies en contacto y las rodillas flexionadas. Se trata de levantarse al unísono y volverse a sentar al tiempo. Ir aumentando el número de personas en los grupos.

- **Los nudos**, en círculo con los ojos cerrados, avanzan despacio hacia el centro con los brazos hacia arriba, a una señal del animad@r. Una vez tropiezan con los demás participantes, se van enredando entre ellos y cogiéndose de las manos. Cuando están cogidos abren los ojos e intentan deshacer los nudos, sin soltarse de las manos.

- **Que no se caiga la pelota**. Todas las personas menos una, forman dos círculos concéntricos que miran hacia el centro. Los del círculo exterior permanecen de pie, como los del interior, pero a sus espaldas.

El jugador del centro lanza la pelota hacia atrás y corre inmediatamente a ocupar un lugar en el círculo exterior. El que haya ocupado, la persona que estaba ahí debe colocarse en el centro. Mientras la pelota debe ir circulando e ir de nuevo al del centro para que salga a colocarse en otro sitio. Siempre la vas pasando al que tienes a tu espalda.

- **Pollo frito**. Se colocan niñ@s en la pared. Una persona hace de cociner@. lanza un balón contra los pollos, al que dé queda eliminado.

Y el primero que haya sido eliminado será después el cociner@.

5. TEMPORALIZACIÓN, SEGUIMIENTO Y EVALUACIÓN.

Se inició el programa de patios en el curso 2013.

Comenzando con dos días a la semana de juego, después ampliando progresivamente con la incorporación del profesorado y aumentando el número de días. Hasta conseguir 4 días a la semana mediante una organización rotativa por parte de todo el claustro.

La estructura cada día es de 2-3 juegos cooperativos, duración mínima de juego 20 minutos. El tiempo de duración es flexible dependiendo de la fatiga, de las propuestas establecidas por los niños... El número de juegos también se amplía según demandan los jugadores.

En ocasiones jugamos durante los 30 minutos de recreo, dependiendo de la estimulación de los participantes.

En el próximo curso contaremos con la inclusión de alumnado de prácticas del ciclo superior de animación sociocultural.

La evaluación diaria se registra a través de la siguiente tabla.

EVALUACIÓN DE LAS SESIONES				
	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES
Nº JUEGOS,				
Nº PARTICIPANTES				
TIEMPO				
VALORACIÓN				

6. LAS MEDIDAS EMPRENDIDAS PARA DIFUNDIR LA EXPERIENCIA.

Se han realizado publicaciones de la actividad de programa de patios en la revista de **educación especial de Ediba**, revista que pretende dar respuesta a múltiples pedidos de docentes que trabajan en la inclusión de personas con necesidades educativas especiales dentro de las escuelas ordinarias. Educación Especial plantea trabajar la inclusión, intercambiar experiencias, aportar materiales, ideas, propuestas de trabajo e información, para que cada especialista de este nivel encuentre experiencias adecuadas a las características particulares de su alumno o alumna.

También publicado en la guía de ATELMA (asociación de trastorno específico del lenguaje), **GUIA DE FAMILIAS CON HIJOS CON T.E.L.**

Así como la elaboración de un pequeño **vídeo** colgado en youtube dónde se explica la importancia de esta actividad, la facilidad de aplicación y se impulsa a llevarla a cabo. https://youtu.be/xm0_eOTv9WQ.

Y publicado un artículo en el siguiente blog:

<http://blog.smconectados.com/2014/05/06/un-recreo-divertido/>



MAESTRO INFANTIL

EDICIÓN EXTRA

MAESTRO PRIMARIA

EDUCACIÓN especial

Revista para profesores, orientadores y familias

- PREGUNTAS SOBRE NEUROREHABILITACIÓN.
- EL MÉTODO PADOVAN
- ¿EMPEZAMOS A ENSEÑAR LECTOESCRITURA?
- UN RECREO DIVERTIDO
- PICTOGRAMAS EN EDUCACIÓN
- LA INSEGURIDAD Y LA AUTOESTIMA
- CONOZCAMOS LA CALLE SEGUNDA PARTE
- NUEVAS HERRAMIENTAS INFORMÁTICAS PARA PERSONAS CON TEA
- JUEGOS DE IDÉNTICOS CON FLORES, FRUTAS Y VEGETALES

3,90€



LAS ESTACIONES DEL AÑO, SEGÚN ARCIMBOLDO



4 POSTERS

Revista de Educación Especial, nº 40 - Número 12

Proyecto Un recreo divertido

Asolma (Asociación de personas con Trastorno Específico del Lenguaje de Madrid) quiere informar de este fantástico proyecto que se realiza en un colegio en Madrid y que se llama "Un recreo divertido". Consiste en ayudar a incluir especialmente a los alumnos y a las alumnas con Trastornos Generalizados del Desarrollo (TGD), y a otros con dificultades de socialización y con necesidades "semejantes", en los juegos de patio con otros niños y otras niñas, disfrutando de la situación lúdica y de la interacción con los demás, aprendiendo normas y comportamientos ajustados a las acciones de los otros.

El proyecto ofrece una serie de juegos y tareas adecuadas y adaptadas tanto a las necesidades educativas como sociales de estos chicos y estas chicas, tratando, a través de él, de incluirlos en la sociedad como iguales, intentando evitar así que sufran una discriminación o un rechazo que les haga encerrarse aún más en ellos mismos, aumentando así sus problemas. Los juegos a realizar serán tanto educativos como de entretenimiento, llamando su atención y aumentando sus ganas de interactuar con sus compañeros.

El objetivo general a conseguir por medio de este proyecto será la inclusión en el contexto escolar de patio y en los juegos entre iguales. Suponemos que todo ello redundará, en general, en su inclusión en la sociedad en un futuro.

Programa de patios

Objetivos generales:

Inclusión de alumnos y alumnas en la vida escolar. Enseñar a convivir.
Desarrollar la socialización y la

autonomía en las relaciones sociales para aquellas personas que por sus características necesitan guía del adulto.

Metodología:

- Aplicar un registro de observación en el patio al alumno o alumna que suele estar solo.
- Elaborar un listado de juegos cooperativos acorde a la edad,

partiendo de aquellos juegos que ya conoce, que son de su interés...

• Enseñar juegos en un grupo pequeño durante las sesiones de audición y lenguaje. El alumno o la alumna elige cada día a las personas de su clase con las que quiere jugar. Una vez aprendidos, se lleva a la práctica esa semana en el patio con guía del adulto.

• Buscar en el patio un grupo de juego. Se le induce a que pregunte si quieren jugar con él o ella o bien si puede jugar con el grupo. Se realizan de dos a tres juegos y después se toma un tiempo de descanso individual.

• Tras un tiempo con esta dinámica se procura que intente elegir juego y participe en los juegos que ya están leídas en el alumnado (baloncesto, comba, escondite...). Se le acompaña para que pida el juego, el adulto se mantiene un tiempo breve junto a él y después se retira.

• Paralelamente se trabajan en un grupo pequeño las habilidades sociales.

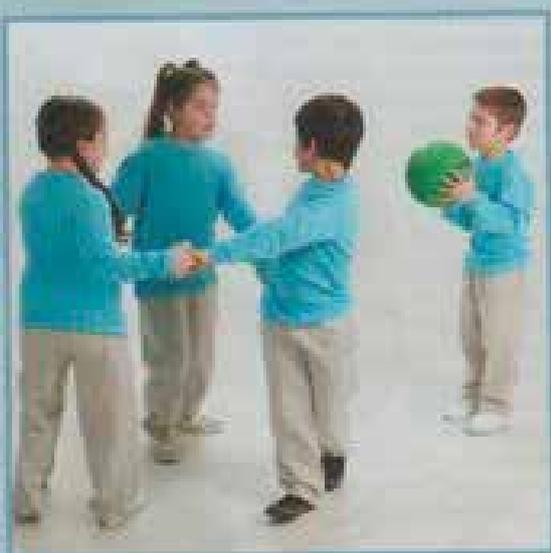
Contenidos:

- Juegos cooperativos.
- Habilidades sociales.

Recursos:

Registro de patio

En el registro de patio se anota el nombre del alumno o alumna, día, hora y lugar, descripción de la actividad, característica de juego (si es tranquilo, de acción, deportivo...), actitud (si está solo, deambula, está pasivo, observa a otros, juega con otros o busca al adulto...), iniciativa (no toma iniciativa, imita y sigue, interactúa, propone juegos, no respeta reglas, si respeta reglas...) y compañeros elegidos (más pequeños, mayores, de su clase, niñas, niños, ambos...).



Programa de patio

Se elabora el programa de patio. Se anota el día, la duración, los niños y las niñas candidatos y la semana en que se realiza.

Juegos ejemplo

Lunes: "Conseguir la pelota" y "Bolos humanos". Martes: "Tocar las rodillas" y "Las cuatro esquinas". Miércoles: "Desollar a la víbora" y "Días de la semana". Jueves: "Escondite al revés" y "Tulipán". Viernes: libre.

"CONSEGUIR LA PELOTA"

Consiste en colocarse en círculo y un alumno o alumna en el centro. El objetivo es que este debe atrapar la pelota mientras se la pasan unos a otros. Si lo consigue, se intercambia la pelota con el chico o la chica a quien cogió el balón.

"TULIPÁN"

Un chico o chica "se liga". Cuando vaya a coger a alguien, este puede salvarse diciendo "TULIPÁN" con los brazos abiertos. Pero se quedará inmobilizado, solo podrá volver a la normalidad cuando alguien del grupo pase por debajo de sus piernas.

"BOLOS HUMANOS"

Varios chicos y chicas se colocan formando un grupo de bolos con una pequeña distancia entre ellos. Una persona lanza una pelota y si da a algún chico o chica, este simulará caer e

intentará "tocar" a los otros para que se vayan derrumbando. Gana si hace pleno y el primero que haya tocado será el que lance de nuevo.

"DESOLLAR A LA VIBORA"

En fila, con la mano por debajo de las piernas coge la del compañero. Se intentará quedar tumbado sin soltarse, uno a uno, quedando todos tumbados y sujetos por las manos.

"DÍAS DE LA SEMANA"

Con la pelota realizar un movimiento específico en la pared: un movimiento, un día de la semana. Los juegos de movimiento se irán complicando: hacerlo de puntillas, con "temblores", con una sola pierna...

"ESCONDITE AL REVÉS"

Una persona se esconde y los que la buscan cuando la encuentren deben esconderse con esta. Así todos los participantes terminarán escondidos.

"LAS CUATRO ESQUINAS"

Se colocan 4 aros y 4 personas, la sobrante en el centro. Al toque del tambor deben cambiar de esquina. La persona del centro intentará meterse en una esquina y quien no consiga esquina la "ligará" e irá al centro.

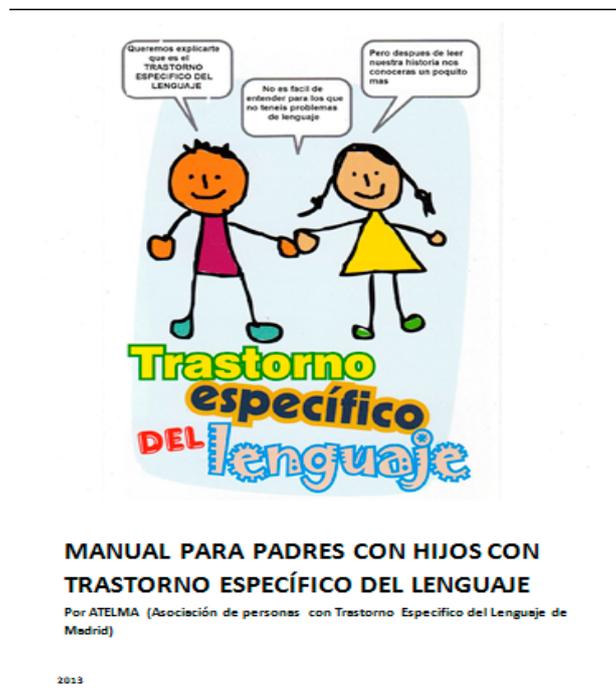
"TOCAR LAS RODILLAS"

Por parejas, cogidos de la mano, deben intentar dar 5 toques con las rodillas a cada persona. Gana quien lo consiga antes.

Juegos hay miles, este proyecto de patio está elaborado por una maestra especialista de audición y lenguaje.

Importante: si no hay recursos para hacerlo todos los días, por lo menos intentar hacerlo una vez a la semana.

La voluntad puede hacer que estos chicos y chicas puedan estar incluidos en estas actividades para ser felices.



Guía para familias con niños con TEL

Con nueva información sobre el trabajo de patios en los colegios

<http://blog.smconectados.com/2014/05/06/un-recreo-divertido/>

UN RECREO DIVERTIDO



LOS PATIOS

Atelma quiere informar de este fantástico proyecto que se realiza en un colegio en Madrid y consiste en ayudar a los alumnos con T.E.L. especialmente y a otros con dificultades de socialización y con necesidades “semejantes” a incluirles en los juegos de patio con otros niños, disfrutando de la situación lúdica y de la interacción con sus iguales, aprendiendo normas y comportamientos ajustados a las acciones de los otros.

El proyecto trata de una serie de juegos y tareas adecuadas y adaptadas tanto a las necesidades educativas como sociales de estos niños, tratando, a través de él, de incluirles en la sociedad como iguales, **intentando evitar así que sufran discriminación y/o rechazo que los haga encerrarse aún más en sí mismos**, aumentando así sus problemas.

Los juegos a realizar serán tanto educativos, como de entretenimiento, llamando la atención del niño y aumentando sus ganas de interactuar con sus compañeros e iguales.

El objetivo general a conseguir por medio de este proyecto será: **La inclusión en el contexto escolar de patio y en los juegos entre iguales**, ello suponemos que redundará, en general, en su inclusión en la sociedad en un futuro.

“UN RECREO DIVERTIDO”
PROGRAMA DE PATIOS
OBJETIVOS GENERALES:

- Inclusión de alumnos/as en la vida escolar.
- Enseñar a convivir.
- Desarrollar la socialización y la autonomía en las relaciones sociales en aquellas personas que por sus características necesiten guía del adulto en sus relaciones sociales con iguales y con adultos.

METODOLOGÍA:

- [Aplicar un registro](#) de observación en el patio a aquel alumno/a que suele estar solo/a.
- Elaborar listado de juegos cooperativos acorde a la edad, partiendo de aquellos juegos que ya conoce, son de su interés, etc...
- Enseñar juegos en pequeño grupo durante las sesiones de audición y lenguaje. El alumno o alumna elige cada día a las personas de su clase con las que quiere jugar. Una vez aprendido, se lleva a la práctica esa semana en el patio con guía del adulto.
- Buscar en el patio grupo de juego, se le induce a qué pregunte si quieren jugar con él /ella o puede jugar con el grupo y se realizan de 2 a 3 juegos. Después un tiempo de descanso [individual](#).
- Tras un tiempo con esta dinámica, se procura que intente elegir juego y participe en los juegos que ya están iniciados en el grupo de niñas/os (baloncesto, comba, escondite...) se le acompaña para que pida el juego, el adulto se mantiene un tiempo breve y después se retira.

- Paralelamente se trabajan en pequeño grupo habilidades sociales.

CONTENIDOS:

- Juegos cooperativos.
- Habilidades sociales.

RECURSOS

REGISTRO DE PATIO

En el registro de patio se anota el nombre del alumno o alumna, día, hora y lugar, descripción de la actividad, característica de juego (si es tranquilo, de acción, deportivo...), actitud (si está solo, deambula, esta pasivo, observa a otros, juega con otros o busca al adulto...), iniciativa (no toma iniciativa, imita y sigue, interactúa, propone juegos, no respeta reglas...) y compañeros elegidos (más pequeños, mayores, de su clase, niñas, niños, ambos...)

PROGRAMA DE PATIO

Se elabora el programa de patio. Se anota el ciclo, la duración, los niños y las niñas candidatos y la semana en que se realiza.

JUEGOS EJEMPLOS

Lunes: Conseguir la pelota, Bolos Humanos (pelota).

Martes: Tocar las rodillas, Las cuatro esquinas (4 aros y tambor).

Miércoles: Desollar a la víbora, días de la semana.

Jueves: Escondite al revés, tulipán.

Viernes: Libre

Conseguir la pelota consiste en colocarse en círculo y una [persona](#) en el centro. El objetivo es que la persona del centro debe atrapar la pelota mientras se la pasan. Si lo consigue se intercambia con la persona a la que le cogió el balón.

Bolos humanos. Un grupo de personas se colocan formando un grupo de bolos. Una pequeña distancia entre ell@s. Una persona lanza una pelota y si da a alguien éste al caer debe intentar tocar a los otros para que se vaya derrumbando. Gana si hace pleno. Y al primero que haya tocado será el que lance de nuevo.

Tocar las rodillas, por parejas, cogid@s de la mano. Deben intentar dar 5 toques con las rodillas cada persona. Gana quién lo consiga antes.

Las cuatro esquinas, se colocan 4 aros y 5 personas, la sobrante en el centro. Al toque del tambor deben cambiar de esquina. La persona del centro intentarán meterse en una esquina y la que quede al centro.

Desollar a la víbora. En fila, con la mano por debajo de las piernas coge la del compañer@. Se intentará ir tumbándose sin soltarse, persona a persona, quedando tod@s tumbados y sujetados por las manos.

Días de la semana. Con la pelota jugar a un movimiento específico en la pared. Un movimiento un día de la semana. Ir complicándolo, hacerlo de puntillas, con movimientos “temblores”, a una sola pierna...

Escondite al revés. Una persona se esconde y los que la buscan cuando la encuentren deben esconderse con ésta. Así tod@s los participantes terminarán escondidos.

Tulipán. Una persona se la liga. Cuando vaya a coger a alguien, ésta persona puede salvarse diciendo TULIPÁN con los brazos abiertos. Pero se quedará inmovilizada, sólo podrá volver a la normalidad cuando alguien del grupo pase por debajo de sus piernas.

Juegos hay miles, este proyecto de patio está elaborado por una maestra especialista de audición y lenguaje en el CEIP PALOMERAS BAJAS. Gracias Esmeralda.

IMPORTANTE: Si no hay recursos para hacerlo todos los días, por lo menos intentar hacer algo una vez a la semana.

LA VOLUNTAD PUEDE HACER QUE ESTOS CHICOS Y CHICAS PUEDAN ESTAR INCLUIDOS EN ESTAS ACTIVIDADES PARA SER FELICES.

(Si necesitas el registro de observación de patio, y más juego, ponte en contacto con nosotros en nuestro [email asociacion@atelma.es](mailto:email.asociacion@atelma.es))

7. VALORACIÓN DE LOS RESULTADOS, BENEFICIOS ALCANZADOS INSTRUMENTOS UTILIZADOS

La valoración es muy positiva. La mayor recompensa es lograr que este tipo de alumnado disfrute en el patio, se sienta acompañado e integrado en la vida social. El mejor instrumento de evaluación fue cuando en el plan de trabajo de aula donde se incluye una evaluación de las diferentes actividades escolares, el niño con TEL escribió que el mejor momento del día era el patio.

Cuando una niña nueva venida de China espera ansiosa en el punto de encuentro con una sonrisa de oreja a oreja y te preguntaba ¿A qué vamos a jugar hoy?

Los momentos en los que se acercaban niños y niñas para jugar juntos y mientras sucede el juego continúan incorporándose.

Desde la acción tutorial se observó una mejoría en las relaciones sociales del aula, así como una disminución de los conflictos.

La inclusión de los alumnos/as con necesidades educativas específicas en los juegos cooperativos semanalmente.

Los instrumentos de evaluación han sido:

- ✓ Los registros a través de las tablas de evaluación.
- ✓ Las asambleas en el aula (cuadernos para recoger el acta).
- ✓ En la evaluación de mitad de curso (febrero) se lleva a cabo el primer análisis y propuesta de mejora de la programación general anual y a finales de mayo el segundo reflejado en la Memoria del curso quedando informada en Claustro y en Consejo Escolar.
- ✓ La devolución de las familias en las entrevistas con el /la tutor/a.

8. CONCLUSIÓN.

Esta experiencia es realmente útil y necesaria en las escuelas. Es fácil de llevar a cabo y casi no requiere de recursos económicos. Tan sólo el buen hacer, el entusiasmo y la creatividad de los maestros/as.

Es imprescindible la participación del claustro y el equipo directivo para la organización del proyecto. Abriendo las vías de participación a las familias u otras organizaciones.

Es por tanto un modelo para otras escuelas ordinarias, de educación especial... incluso de educación secundaria en sus primeros cursos, dónde muchos niños/as no se atreven a jugar por estar presentes " los mayores" y abandonan su necesidad natural de juego.

A través del programa de patios podemos incluir en la vida social al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo.

Este proyecto influye directamente en el desarrollo emocional, social y cognitivo de la persona. El nivel de bienestar consigo mismo y con los otros favorece el aprendizaje.

Jugando es la mejor manera de incluir a todas las personas, jugando se desarrollan todo tipo de destrezas, jugando se generan conexiones sinápticas, jugando se prepara para la vida, jugando se es feliz.