



UNIVERSIDAD DE SEVILLA
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

TRABAJO FIN DE GRADO

-PROPUESTA DE INTERVENCIÓN-

**PROGRAMA DE INCLUSIÓN SOCIAL PARA INFANTIL Y PRIMARIA:
EL RECREO DINÁMICO**

Curso 2021/2022

Titulación

Grado en Pedagogía

Autora

Alba Buitrago Castro

Tutora

Sandra Martínez Pérez

Índice

	<i>PÁG.</i>
1. Introducción y justificación	4
2. Objetivo principal.....	5
3. Marco teórico.....	5
3.1. La Educación Inclusiva y la Atención a la Diversidad: estrategias y metodologías.....	6
3.1.1. La Educación Inclusiva.....	6
3.1.2. El papel de los especialistas en Atención a la Diversidad.....	7
3.1.3. Estrategias y metodologías.....	9
3.2. Recreos inclusivos.....	11
3.2.1. El recreo como factor esencial.....	11
3.2.2. El recreo inclusivo y coeducativo.....	12
3.2.3. Experiencias innovadoras.....	13
3.3. La Pedagogía como motor de cambio.....	15
4. Descripción del contexto.....	16
4.1. Detección de necesidades.....	16
5. Propuesta de intervención.....	18
5.1. Descripción.....	18
5.2. Objetivos de la intervención.....	18
5.3. Metodología.....	19
5.4. Distribución temporal.....	20
5.5. Desarrollo del programa.....	20
5.6. Evaluación.....	35
6. Conclusiones: limitaciones y prospectiva de futuro.....	36
7. Referencias bibliográficas.....	37
8. Anexos.....	42



Resumen

El recreo es un espacio imprescindible y muy beneficioso para el alumnado. En él se transmiten valores esenciales como la convivencia, la empatía, la responsabilidad, la socialización con los iguales, la diversión y los hábitos para una vida saludable. En esta propuesta de intervención se implementa el patio dinámico como programa de inclusión con el objetivo de que el alumnado no se sienta solo y excluido durante este tiempo de juego libre, proponiendo diversas opciones de juegos. Al final, se consigue que tenga un impacto en los niños y niñas logrando una mayor participación en el patio y en su organización, así como una mayor sociabilidad e implicaciones en las resoluciones de conflictos.

Palabras claves: recreo, inclusión, juego, socialización, responsabilidad.

Abstract

Recreation is an essential and very beneficial space for students. It transmits essential values such as coexistence, empathy, responsibility, socialization with equals, fun and habits for a healthy life. In this intervention proposal the dynamic playground is implemented as an inclusion program with the aim that students do not feel alone and excluded during this time of free play, proposing various game options. In the end, it will have an impact on children by achieving greater participation in the yard and its organization, as well as greater sociability and implications for conflict resolution.

Keywords: recreation, inclusion, play, socialization, responsibility.

1. Introducción y justificación

El recreo, según expone García (2018), es “un descanso pedagógico y un factor esencial de los procesos de enseñanza-aprendizaje, que garantiza la superación de la fatiga mental y se contrapone a la disminución del rendimiento generada por el trabajo intelectual prolongado y sin descanso” (p.7). Este espacio de descanso es primordial para el alumnado ya que se liberan del cansancio producido por las horas anteriores y pueden despejarse jugando con sus iguales.

Como propuesta de intervención se ha utilizado el patio dinámico e inclusivo en un colegio público de educación primaria e infantil, por la necesidad de eliminar posibles barreras que perpetúan la exclusión entre el alumnado. Además, es necesario tener en cuenta al alumnado que posea necesidades educativas, ya que pueden tener un mayor porcentaje de dificultad para relacionarse con sus iguales durante el recreo.

Para conseguir efectividad es indiscutible la importancia de la existencia de una buena comunicación, colaboración y cooperación entre todos los integrantes de la comunidad educativa, ya que al unir fuerzas e ideas se sigue un mismo camino consiguiendo la misma meta. En otras palabras, es primordial una organización previa entre todos/as para conseguir un acercamiento a la inclusión.

La inclusión en los espacios informales, como puede considerarse el recreo, es fundamental por ser una mirada indirecta a la sociedad actual. Si se interviene con el objetivo de favorecer dicha inclusión comenzando por la integración del alumnado, beneficiamos el clima en el centro y en sus propios entornos. Así, a nivel personal se pretende profundizar en el proceso de inclusión y en los factores que intervienen en un lugar sin intrucciones determinadas, mientras que desde una mirada pedagógica es atrayente estudiar y analizar las situaciones que surgen a partir de este proceso persiguiendo la finalidad de recoger herramientas y estrategias para ayudar al alumnado a lograr la inclusión, tanto en el ámbito educativo como en el personal y social.

Por ello, el presente Trabajo de Fin de Grado comienza con un marco teórico en el que se muestran aspectos básicos como la educación inclusiva, el papel de los especialistas en el ámbito de Atención a la Diversidad y varias estrategias que se utilizan. Además, se profundiza en los recreos inclusivos haciendo especial alusión al proyecto de Gey Lagar, fundadora de Patios y Parques Dinámicos. Para finalizar se resalta el papel de la pedagogía como motor de cambio en los centros educativos y en la sociedad en general. Tras ello, se desarrolla la propuesta de intervención sobre recreos dinámicos en el CEIP San Mateo.

2. Objetivo principal

Este Trabajo de Fin de Grado persigue el objetivo principal de impulsar un nuevo modelo de patios o recreos con el fin de promover la inclusión en centros educativos, en este caso en un colegio público de educación primaria e infantil ubicado en Alcalá de Guadaíra y que recibe el nombre de CEIP San Mateo.

Por consiguiente, con el propósito de conseguir dicho objetivo general, se perciben los siguientes objetivos específicos:

- Definir brevemente los conceptos de Educación Inclusiva, Atención a la Diversidad y recreos inclusivos.
- Describir el papel del profesional de la pedagogía para promover acciones inclusivas en los patios dinámicos.
- Detectar las necesidades de la escuela CEIP San Mateo.
- Diseñar un programa de intervención basado en un conjunto de actividades y juegos, organizados por rincones, que den respuestas a las necesidades detectadas con el fin de potenciar la inclusión del alumnado a la hora del recreo.

3. Marco teórico

En este tercer apartado, referido al marco teórico, se podrá visualizar una fundamentación teórica del programa que se desarrollará posteriormente. De esta forma, se tratarán varios temas como la educación inclusiva, conociendo por un lado el profesorado especializado en Atención a la Diversidad y, por otro lado, las estrategias y metodologías que se llevan a cabo para lograr la inclusión dentro de dicha educación formal.

Como siguiente punto se destacan los recreos inclusivos, donde se podrá descubrir su importancia dentro del horario escolar, los beneficios que se obtienen y se dará a conocer varias experiencias de recreos dinámicos.

Para finalizar este marco teórico se resalta el papel de la persona especializada en pedagogía, el pedagogo y la pedagoga, como motor de cambio y de innovación en la educación formal, teniendo como principal objetivo la integración e inclusión del alumnado dentro del centro educativo y entre sus iguales.

3.1. La Educación Inclusiva y la Atención a la Diversidad: estrategias y metodologías

3.1.1. La Educación Inclusiva

La educación inclusiva no posee una sola definición ya que la inclusión es un término con gran complejidad. Por ello, Ainscow (2021) destaca cuatro elementos que se centran en la función de dicha educación, aclarando su definición. Estos son, en primer lugar, visualizar la inclusión como un proceso por la necesidad de mejorar constantemente y aumentar el campo de actuación; en segundo lugar aclara que la inclusión quiere tanto la participación como el éxito de todo el alumnado, pero sobre todo quiere presencia activa.

Por otro lado, la inclusión también identifica y defiende la eliminación de barreras que obstaculizan la aceptación de la diversidad en todas sus facetas, ya sean creencias o actitudes. En último lugar hace hincapié en el alumnado en riesgo de exclusión social o el fracaso a nivel escolar.

Esta hace referencia a una educación que se centra en todo el alumnado, persiguiendo que todos y todas las estudiantes del centro puedan estar en el mismo espacio común, como por ejemplo el aula, y puedan aprender, participar y convivir eliminando las posibles barreras que se puedan encontrar. De esta forma se evita la existencia de términos perjudiciales para una educación inclusiva, como la segregación, la marginación, la desigualdad y el racismo, entre otros (Echeita, 2017).

Así pues, la Educación Inclusiva se define como garantía de la igualdad de oportunidades para todo el alumnado. Por ello, quedan prohibidas las formas de enseñar que vayan en contra de los derechos humanos, pues se pretende no hacer distinciones en base al sexo, la religión o la etnia, entre otras clasificaciones. Se buscan programas inclusivos basados en políticas inclusivas, teniendo presente la diversidad existente, así como las necesidades y capacidades de cada individuo (UNESCO, 2021).

De esta forma se persigue, en el cuarto Objetivo de Desarrollo Sostenible, la educación inclusiva en base a los principios de equidad y calidad, siendo beneficioso la promoción de nuevas oportunidades de aprendizajes para toda la sociedad y durante toda la vida. Podemos ver la educación como un derecho del ser humano y tiene gran importancia lograr para 2030, año propuesto como meta para el cumplimiento de todos los objetivos, que la gran mayoría de personas puedan acceder a la educación (Naciones Unidas, 2022).

Por su parte, Ainscow y Echeita (2011) destaca que la educación inclusiva guarda una estrecha relación con las personas que poseen necesidades educativas especiales, debido a

que el origen de la misma es la desigualdad que se puede encontrar en el centro educativo, ya sea de género o de etnia, entre otros.

En el año 2020, debido a la pandemia por la COVID-19, un gran porcentaje de escuelas decidieron cerrar temporalmente, perjudicando así a más del 90% del alumnado. Esta situación puso a prueba a la sociedad, ya que existen países, como África, en los que la mayoría de las familias no contaban con materiales suficientes para seguir con una educación virtual, por lo que durante este tiempo la educación de muchos/as niños y niñas se pausó (Naciones Unidas, 2022).

Además, no sólo se hizo visible la falta de disponibilidad de recursos materiales para seguir la educación durante el confinamiento, sino que surgieron varios más como es carecer del acceso a Internet, la falta de conocimientos básicos relacionados con las tecnologías o incluso los cambios que surgen durante este tiempo en las propias familias, provocando posiblemente situaciones más complejas (Plena Inclusión, 2020).

Como medidas para apoyar e impulsar la educación inclusiva, Crisol (2019) propone la creación de culturas inclusivas basadas en valores de igualdad, empatía, aceptación, honestidad, participación y alegría, entre otros. Por otra parte, es primordial elaborar políticas inclusivas centradas en aspectos compartidos hacia la diversidad del centro. Por último, se pretende desarrollar prácticas inclusivas con el objetivo de que las diferentes aulas puedan mostrar la cultura de respeto y armonía del centro.

Se debe mirar este tipo de educación como una oportunidad para enseñar en base a la igualdad. Se trata de que las personas se desarrollen de manera integral atendiendo a la diversidad de cada una. Por lo tanto, “se trata de cambiar el sistema para adaptarlo al estudiante, no de cambiar al estudiante para adaptarlo al sistema” (UNICEF, 2014, p.20).

3.1.2. El papel de los especialistas en Atención a la Diversidad

Dentro de la atención a la diversidad dentro del contexto formal se pueden encontrar varios perfiles, siendo estos el Equipo de Orientación Educativa y Psicopedagógica (EOEP), la persona especialista en Pedagogía Terapéutica (PT), el/la profesional en Audición y Lenguaje (AL) y el/la Profesional Técnico de Integración Social (PTIS).

En primer lugar, los Equipos de Orientación Educativa y Psicopedagógica (EOEP) son centros que pertenecen a la Consejería de Educación y Cultura que tienen como principal objetivo dar respuesta a las necesidades educativas que se detecten en el centro educativo (García y Leal, 2020). De esta forma, se cumple la Ley Orgánica 8/2013, del 9 de diciembre,

señalando que “todos y cada uno de los alumnos y alumnas serán objeto de atención” (Consejería de Educación y Empleo, 2014, p.1).

Por otro lado, se encuentra la Ley Orgánica 2/2006, del 3 de mayo, que “considera la existencia de servicios profesionales especializados en la orientación educativa, psicopedagógica y profesional como uno de los recursos para la mejora de los aprendizajes y apoyo al profesorado” (Consejería de Educación y Empleo, 2014, p.1).

Las personas que conforman este equipo son mayoritariamente orientadores/as y se organizan en varios sectores geográficos, por lo que una persona experta en orientación puede estar a lo largo de una semana en tres o cuatro centros educativos diferentes, centrándose en Educación Infantil y Primaria (García y Leal, 2020).

Siguiendo con García y Leal (2020), las funciones principales del EOEP son asesorar tanto al profesorado como a las familias del alumnado y la adaptación de la educación a aquellos/as estudiantes que lo necesitan. Para ello, será necesaria una detección de necesidades y una evaluación psicopedagógica para poder ofrecer una respuesta educativa efectiva. Para ello, la Administración Educativa dispondrá de “los medios necesarios para que todo el alumnado alcance el máximo desarrollo personal, intelectual, social y emocional, así como los objetivos establecidos con carácter general en la presente Ley” (Art. 71.1., Boletín Oficial del Estado [BOE], 2013, p.39).

Dentro de las funciones que desarrolla esta persona especialista en Atención a la Diversidad se encuentra la posibilidad de impartir docencia de forma directa al alumnado caracterizado con necesidades educativas especiales y las necesarias adaptaciones curriculares dentro de alguna asignatura en concreto colaborando con el maestro/a de dicha materia. También debe orientar al resto del profesorado para ofrecer en el centro una atención educativa de calidad, adaptando incluso los materiales didácticos necesarios para mostrar equidad con el resto del alumnado (Rodríguez, 2018).

García et al. (2018), destaca la figura del especialista en audición y lenguaje (AL), cuyo deber es la estimulación en el desarrollo del lenguaje dentro de la atención temprana con el objetivo de evitar posibles trastornos comunicativos. Para estos autores, es primordial seguir un procedimiento empezando por la evaluación, seguido de un diagnóstico, una reeducación en el caso que fuese necesario y terminar por rehabilitar aquellos trastornos detectados.

Por último, hablamos de la persona con título de Profesional Técnico de Integración Social (PTIS). El artículo 4 y 5 del Real Decreto de 2012 especifican cuáles son las diferentes competencias que posee este profesional. Entre ellas se destaca la capacidad de crear

proyectos de integración social, diseñar actividades en base a las características presentadas por los individuos con el fin de atender sus necesidades tanto físicas como psicosociales y organizar ejercicios de apoyo psicosocial respetando en todo momento la intimidad de las personas (BOE, 2012).

3.1.3. Estrategias y metodologías

Según Ocampo (2022), la educación inclusiva posee un enfoque heurístico ya que provoca un desequilibrio en la razón y en lo considerado normativo tradicionalmente en la sociedad. De esta forma se intenta superar la tradicionalidad que caracteriza a la educación haciendo énfasis en la igualdad.

Desde el comienzo de la etapa educativa, el objetivo central es el desarrollo integral de la persona, dando importancia a las habilidades sociales, motrices, cognitivas y estéticas. Por ende, si las actividades llevadas a cabo para el desarrollo personal se centran en el juego como su principal eje, se ayuda al alumnado a interactuar y socializar con el resto de compañeros/as partiendo de una serie de valores humanos que favorezcan la inclusión y la convivencia entre las personas y promoviendo la educación inclusiva (Males y Puentes, 2021).

Una de las metodologías más utilizada actualmente y con un gran porcentaje de efectividad es la gamificación. La utilización del ámbito tecnológico (TIC) ha conseguido potenciar la educación inclusiva, utilizándose sobre todo en la formación de los futuros docentes. Así, se pone en práctica la teoría dada anteriormente y la experimentan, mejorando la comprensión sobre la actuación a realizar en diversos casos. Esta metodología además permite cualquier ritmo de aprendizaje, adaptándose a la persona para que se produzca un aprendizaje significativo (Blasco-Serrano, 2022).

Como especifican Mejía-Caguana et al. (2021), se puede hablar del modelo tecnopedagógico, directamente relacionado con el enfoque del aprendizaje cooperativo junto con las nuevas tecnologías, pues al trabajar en pequeños grupos se permite que el aprendizaje sea efectivo tanto a nivel individual como colectivo.

En base a este enlace con las nuevas tecnologías, de la teoría del aprendizaje de Robert Gagné surge el modelo ASSURE (Analyse, State, Utilice, Requiere and Evalutate), con un enfoque constructivista. La parte primordial de esta metodología, tal y como muestran Mejía-Caguana et al. (2021), es la identificación de las necesidades reales del sujeto, dentro de sus contextos más cercanos y cotidianos. De hecho, en su denominación aparece el

proceso a realizar: análisis de las características del individuo (Analyse), definición de los objetivos que se persiguen (State objectives), la creación de los materiales a utilizar (Select, modify or design materials), la puesta en práctica de dichos recursos creados (Utilize materials), la estimulación de las respuestas de los individuos (Require learner response) y la evaluación final para confirmar que los recursos se han utilizado de forma adecuada (Evaluate).

Por su parte, Castillo-Armijo (2022) menciona el método Lefebvre Lever como asiento de la denominada *pedagogía bien tratante*, utilizada en las escuelas libres. Estas postulan el constructivismo social del que habló Vygotsky, ya que los individuos construyen su aprendizaje en base al andamiaje que reciben por parte del profesorado. Este método fortalece la relación social y con la naturaleza. Así se tiene presente la idea de que “en la escuela no solo se dan procesos de reproducción, sino que también procesos de resistencia, lucha y apropiación de la cultura, que son parte esencial de la trama social cotidiana” (Castillo-Armijo, 2022, p. 91).

En último lugar, una metodología innovadora que ayuda a romper las barreras de la sociedad beneficiando la participación es el aprendizaje-servicio. Este método se centra en la curiosidad de los individuos como motor del proceso de enseñanza-aprendizaje, dando lugar a la prestación de un servicio a la sociedad de forma voluntaria. Con este proyecto de aprendizaje se desarrollan competencias básicas que todos los sujetos necesitan con el fin de integrarse en la sociedad (Mendía, 2012).

Además, “los proyectos de Aprendizaje Servicio sería una de aquellas “palancas” a las que el profesor Ainscow se refiere cuando habla de estrategias, dispositivos, herramientas que facilitan la inclusión del alumnado, de todo el alumnado” (Mendía, 2012, p. 78). Dichas palancas tienen la posibilidad de impulsar la inclusión en los centros educativos mejorando el aprendizaje y la participación.

Una estrategia que actualmente está cobrando cada vez mayor importancia es el DUA (Diseño Universal para el Aprendizaje), el cual flexibiliza el proceso de enseñanza-aprendizaje con el objetivo de que el alumnado posea las mismas oportunidades dentro del aula. De esta forma, se favorece la existencia del aprendizaje sin que ningún alumno/a se quede atrás en comparación con sus iguales (COCEMFE, 2019).

Otra propuesta metodológica son las denominadas “Comunidades de Aprendizaje”, siendo centros educativos que quieren llevar a cabo una transformación que llegue al ámbito educativo. Se centra en la participación por parte de toda la comunidad educativa, una

interacción con el entorno en que se enmarque el centro y una transversalidad de todos los temas y contenidos que se aprenden (COCEMFE, 2019).

A día de hoy existen muchas más metodologías y estrategias a emplear para mejorar la calidad del aprendizaje y beneficiar a la educación inclusiva y se seguirán creando más, pero las expuestas anteriormente son las más utilizadas actualmente por un porcentaje alto del profesorado.

3.2. Recreos inclusivos

3.2.1. El recreo como factor esencial

El tiempo de descanso dentro del horario lectivo escolar, el recreo o también conocido como el patio, no siempre ha existido. Surgió a lo largo del siglo XIX como un lugar en el que descansar pero atendiendo a los hábitos y estilos de vida no saludables que caracterizaba al alumnado. Así, se le daba prioridad a la rutina diaria y persiguiendo una vida beneficiosa y duradera (Castillo-Rodríguez et al., 2018).

Un aspecto muy importante es la influencia del género durante el recreo, ya que se puede observar claramente los “estándares” o constructos sociales de la sociedad en ese momento concreto. Antiguamente, existía una sociedad con un carácter patriarcal muy arraigado en el seno familiar y en el pensamiento de las personas, transmitiendo estas ideas y valores a los más pequeños. Por ello, tal y como señala Luis et al. (2020), en el recreo se veía chicos y chicas separados y jugando a actividades distintas dependiendo de su género.

Actualmente se tiene otra perspectiva más innovadora del recreo, considerándolo un espacio necesario para que el alumnado se divierta y se relacione con sus iguales sin seguir unas instrucciones o normas de clase, pero sí unas normas de convivencia. También tienen la función de desconexión para las clases posteriores, recargando energía para un mejor rendimiento académico en la última fase del horario (Castillo-Rodríguez et al., 2018).

Sin embargo, se sigue observando que en cuanto a la segregación por sexo o género no existe un cambio tan evolucionado. Luis et al. (2020) afirman que:

El patio de recreo muestra grandes concentraciones de niñas que se juntan en espacios reducidos y, por el contrario, pequeños grupos de niños que se distribuyen en grandes espacios participando en actividades generalmente competitivas. Por su parte, las niñas muestran preferencia por actividades de carácter cooperativo y perciben el recreo como una oportunidad de socialización (p. 92).

Además, en el recreo no sólo se divierten mientras juegan, sino que, como señala Salas (2019), al socializar entre sus iguales, de forma inconsciente, desarrollan sus habilidades sociales favoreciendo el aprendizaje a un nivel integral, pues van creando su propia personalidad y ponen en práctica sus propias capacidades.

Siguiendo con este autor, un aspecto importante es el diseño físico del recreo, ya que tiene que estar adaptado al alumnado característico del centro. En primer lugar debe ajustarse a la edad de los niños y niñas ofreciendo herramientas que les llame la atención, como puede ser toboganes en el caso de educación infantil. En segundo lugar, el espacio debe amoldarse a las necesidades educativas que estén presentes en el centro, como el uso de pictogramas para el alumnado con TEA por ejemplo (Salas, 2019).

Una vez adaptado el espacio al alumnado y a sus propias necesidades, se favorecerá la comodidad y la alegría, siendo más fácil trabajar valores como la empatía o incluso las habilidades sociales a partir de este punto, posibilitando así la inclusión en el horario del recreo.

3.2.2. El recreo inclusivo y coeducativo

A día de hoy, los patios dinámicos son un proyecto patentado por Gay Lagar. Ella es experta en el Trastorno del Espectro Autista (TEA) y además es madre de un niño que lo posee, por lo que tiene experiencia en el trato hacia personas con dicho trastorno y sus necesidades correspondientes (Atención Selectiva, 2017).

A partir de esta situación nace “Patios y Parques Dinámicos” en 2017, un proyecto en el que el eje principal es la inclusión pensando en aquellos alumnos y alumnas con necesidades educativas especiales (Patios y Parques Dinámicos Gey Lagar, 2020, 2m 14s).

También lo denomina como un programa de inclusión social que se puede utilizar tanto en el ámbito formal como informal utilizando el juego como herramienta principal para conseguir dicha inclusión, pues se aprende de forma conjunta el respeto hacia la diversidad y se disfruta de los juegos propuestos (D’Angelo, 2017).

La promotora afirma que este programa “consiste en que nadie se quede solo ni sola porque nadie tiene que vivir eso porque tener un dictamen, un diagnóstico o una situación personal, la que sea, no es una razón para quedarte solo ni sola en el patio” (Patios y Parques Dinámicos Gey Lagar, 2020, 18m 28s).

Además, se quiere hacer frente a varios puntos, entre los que se destaca: el acoso o bullying que puede recibir el alumnado con necesidades educativas especiales por el hecho de

ser diferente en comparación con sus iguales y la organización por esta diferencia por parte de la sociedad, separándolos en centros de educación especial. Esto último está cambiando ya que existen muchos alumnos y alumnas con necesidades educativas especiales que están escolarizados en centro de educación ordinaria. Por otro lado, se pretende que exista un clima favorecedor para todo el alumnado, de forma que se respeten las diversidades y aumente el porcentaje de socialización (D'Angelo, 2017).

Para conseguir que este programa de inclusión sea efectivo en los centros educativos como en espacios de ocio es necesaria la comunicación y un trabajo multidisciplinar, debido a que cada profesional trabaja de manera individual pero tiene que existir una unión de grupo y que cada integrante conozca el proyecto, sus fases, la metodología a seguir y el objetivo a lograr (Patios y Parques Dinámicos Gey Lagar, 2019, 7m 44s).

Para poder implementar el programa en un centro educativo es necesario recopilar una serie de datos de calidad, ya sea por parte de la comunidad educativa o por la propia observación, como el espacio, los elementos sensoriales que se encuentran en él, el tipo de alumnado que está escolarizado en el centro, etc. De esta forma, se localizan los “alumnos/as diana”, que son aquellos y aquellas que en el recreo tiene un mayor tiempo de aislamiento que de juego (Tiching Blog, 2019).

Este proyecto se ha ido expandiendo por centros de toda España, poniéndose en práctica por parte de docentes, y se ha observado que el juego inclusivo es muy beneficioso para todo tipo de alumnos y alumnas ya que ayuda al desarrollo de la experiencia social mediante las habilidades sociales, y a la capacidad socioemocional, incrementando tanto la riqueza en el área emocional como en el crecimiento a nivel personal (Yo Nemalínica, 2020).

3.2.3. Experiencias innovadoras

El programa creado por Gey Lagar ha tenido una repercusión importante, teniendo diversas experiencias por toda España. Entre ellas se destacan algunas como en el centro de Palma ubicado en Valencia, en el CEIP Florida de Barcelona, en el CEIP Raquel Camacho en A Coruña y en el CP Enrique Alonso en Asturias, entre otros muchos centros que han decidido utilizar este proyecto para conseguir un mayor porcentaje de inclusión.

En primer lugar, en el centro de Palma se implementó los recreos dinámicos como un espacio de oportunidades. Este cuenta con un gran número de alumnos y alumnas que se distribuyen en varias etapas, pues ofertan educación infantil, educación primaria, educación secundaria obligatoria y estudios de bachillerato. Tuvieron diversos obstáculos por motivos

de la situación sanitaria por la COVID-19 para su puesta en práctica, pero finalmente lo lograron (Cosin, 2018).

Tras su desarrollo sacaron diferentes conclusiones como la necesidad de hacer una transformación en el espacio del recreo porque la situación anterior al proyecto de recreos dinámicos no ofrecía igualdad y equidad al alumnado. También es fundamental la colaboración por todos los miembros de la comunidad educativa y añadir al espacio libre elementos que aporten sombra, siendo importante la presencia de vegetación (Cosin, 2018).

En el caso del CEIP Florida (Barcelona), oferta educación especial, educación infantil y educación primaria, contando con un número importante de alumnos y alumnas. Los profesionales que trabajan en este centro piensan que este proyecto debe implicar a toda la comunidad educativa, tanto en su organización como en la puesta en práctica. Puede ser también un aspecto impulsor en los resultados académicos del alumnado desarrollando capacidades de convivencia, sociales, artísticas, etc. (Pérez y Lacaba, 2021).

Respecto al CEIP Raquel Camacho (A Coruña), posee ideas en común con los centros anteriormente comentados, como la labor en conjunto de la comunidad educativa y la necesidad de incrementar la inclusión y la igualdad en el recreo. Por otro lado, señala una evaluación trimestral por el profesorado con el objetivo de realizar posibles mejoras que beneficien a los niños y niñas, además de contar con la opinión de estos para innovar continuamente con nuevas ideas y propuestas (Roca, 2020).

En último lugar, en el CP Enrique Alonso de Asturias comienzan con el proyecto de recreos dinámicos con la idea de conseguir la inclusión, pero con perspectivas de futuro en cuanto a la autonomía del alumnado para llevarlo a cabo y la posible resolución de conflictos graves. Lo muestran como una alternativa a la actividad cotidiana de los alumnos y alumnas en el recreo, haciendo alusión a la coeducación, la participación, el diálogo y las relaciones interpersonales, entre otros (CP Enrique Alonso, 2022).

En el centro se desarrollan los recreos dinámicos dos días a la semana con la utilización de juegos guiados, dejando el resto de días para juegos libres o iniciativas por parte del alumnado (CP Enrique Alonso, 2022).

Los centros educativos mencionados son algunos de los considerados innovadores por llevar a cabo un proyecto relacionado con el de Gey Lagar, buscando la inclusión no sólo dentro de las aulas sino también en el exterior de estas, mientras que otros centros aún llevan a cabo una metodología tradicional y se centran sólo en el éxito a nivel académico. Así, se promueven valores esenciales en la sociedad como es el respeto a la diversidad o la empatía, fomentando de esta forma un cambio también a nivel social y no sólo a nivel educativo.

3.3. La Pedagogía como motor de cambio

La pedagogía, tal y como especifica Meirieu (2021), es la ciencia que tiene su origen en dos principios esenciales. Uno de ellos es la educabilidad para toda la sociedad y el segundo es la libertad que debe poseer cada individuo.

La persona profesional en Pedagogía, por lo tanto, se puede dedicar a varios ámbitos, como son el empresarial, la investigación, el asesoramiento pedagógico y el área social. De hecho, dentro del ámbito vinculado a las empresas, el pedagogo o la pedagoga tienen la función de crear, diseñar y poner en práctica programas educativos para los trabajadores o como servicio que ofrece la empresa en cuestión (Forma Infancia, 2019).

Por este motivo, el pedagogo o el pedagoga se considera imprescindible en el cambio social ya que, en relación con los recreos dinámicos, son estos profesionales los que poseen las capacidades requeridas para la creación, el diseño y la intervención real de un programa de inclusión social, ya sea dentro de un centro educativo o cualquier otro ámbito.

Entre estas competencias se destaca el talento organizacional, la gestión, el desarrollo y la evaluación de diversos programas, independientemente del tema que se pretenda trabajar, y el asesoramiento, el acompañamiento y el seguimiento tanto de los proyectos puestos en práctica como de los beneficiarios de estos, buscando siempre mejorar y lograr una mayor eficacia, con la posibilidad de un aprendizaje significativo y un impacto en la sociedad.

En cuanto a los recreos dinámicos, el pedagogo o la pedagoga tienen varias misiones. En primer lugar se debe encargarse de la organización y el diseño del programa inclusivo, partiendo de unas necesidades reales y adaptando las medidas del proyecto a los receptores, favoreciendo así un desarrollo eficaz del mismo.

En segundo lugar, puede aportar asesoramiento y acompañamiento durante el desarrollo del programa, con el fin de facilitar las acciones decisivas e importantes en cuanto a este, como puede ser el mantener las ideas previstas o realizar alguna modificación en cuanto a la metodología o juego.

Por último, estos profesionales tienen una función importante de formación al profesorado y a la comunidad educativa en general para dotarlos de herramientas que ayuden a conseguir un fin en concreto, siendo en este caso la inclusión dentro del centro educativo.

4. Descripción del contexto

La propuesta de intervención presentada en este Trabajo de Fin de Grado se centra en Alcalá de Guadaíra, un pueblo de la comarca de Los Alcores de la provincia de Sevilla. En concreto, se realiza en un colegio público llamado San Mateo, ubicado en el barrio de Pablo VI que se caracteriza por ser uno de los más antiguos del municipio.

El CEIP San Mateo cuenta con más de 50 años de antigüedad y posee una ubicación estratégica y cercana a lugares del barrio que le hace propio para el desarrollo de una comunidad pedagógica. Sin embargo, un aspecto negativo es la baja ratio que lo caracteriza, encontrando 6 cursos (tres de infantil y los tres primeros de primaria) con una sola línea.

En cuanto al alumnado escolarizado en el centro, la gran mayoría contemplan una edad acorde a su nivel académico, por lo que existe un bajo porcentaje de repetidores. Aún así, existen alumnos y alumnas con necesidades específicas de apoyo educativo con diferentes diagnósticos, entre los que se encuentran la discapacidad intelectual, la dificultad de aprendizaje, el retraso en el lenguaje, el trastorno grave del desarrollo, la discapacidad auditiva, el Trastorno del Espectro Autista (TEA) y el Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH).

Por ende, la atención a la diversidad es un aspecto primordial que debe considerar el centro, de forma que existen varios profesionales como es la maestra especialista en pedagogía terapéutica, el logopeda y dos personas más centradas en el apoyo educativo. El alumnado que acude a estos profesionales se rigen por el dictámen de escolarización con una evaluación psicopedagógica en algunos casos (Bernáldez, 2021).

El horario en el que se atiende al alumnado que lo necesite es regulado por el jefe de estudios de forma que sea beneficioso y eficaz para el individuo. Así se pretende, tal y como señala Bernáldez (2021), dar una respuesta rápida y de calidad a las necesidades presentadas y ofrecer equidad educativa con el objetivo de que el alumnado tenga las mismas oportunidades para el éxito académico y personal.

4.1. Detección de necesidades

Para la detección de necesidades se han pasado dos tipos de cuestionarios, uno destinado al profesorado que trabaja actualmente en el centro educativo, incluyendo a dirección; y otro dedicado al alumnado. Las preguntas que componen el cuestionario aparecen en el ANEXO I. Tras recoger todos los cuestionarios, se observaron diversas necesidades e incluso se detectó un obstáculo con gran relevancia.

En cuanto a las necesidades, existe alumnado que se aísla en el recreo y no juega ni se relaciona con sus iguales. Tampoco recibe ayuda durante dicho tiempo por parte del profesorado ni por la mayoría de sus compañeros/as. Aún así, estos alumnos/as no están totalmente solos/as, sino que cuentan con un amigo/a como mínimo en sus clases, lo cual es un aspecto positivo.

En los recreos también se producen conflictos de forma regular, debido a la impulsividad del alumnado y a la falta de habilidades sociales relacionadas con la regulación emocional, puesto que no pensaban en dialogar sobre lo ocurrido para solucionarlo. Por parte del profesorado, sólo existe un curso (2º de primaria) que pone en práctica una metodología de solución de conflictos en el que se intenta que toda la clase participe, pues van cambiando los roles según la lista del curso.

Por otro lado, el profesorado ha detectado segregación sexual a la hora de jugar en el patio, de forma que normalmente los niños juegan al fútbol o a actividades que están relacionadas con la utilización de pelotas, mientras que las niñas prefieren quedarse en grupo hablando en vez de hacer actividad física.

Para finalizar, se ha identificado un obstáculo que dificultará la intervención, siendo esta la ausencia de comunicación activa entre la comunidad educativa. Hay parte del profesorado que especifica que el recreo está organizado por parte de los profesores de educación física, mientras que el resto anuncia que el juego en el patio es libre.

Por parte del alumnado, les gustaría que el espacio del recreo tuviera más naturaleza y se adaptara más a ellos/as y a sus edades evolutivas. Además, han pedido espacios donde se puedan relacionar entre ellos como unos merenderos en los diferentes patios para desayunar juntos.

En definitiva, es necesario llevar a cabo esta intervención de recreos dinámicos para mejorar la inclusión en el centro y la convivencia entre el alumnado y el profesorado. Además, con la información que se le transmite al equipo directivo se ofrecen ideas para beneficiar al alumnado en su relación con los iguales.

5. Propuesta de intervención

5.1. Descripción

A lo largo de esta intervención se trabajan varios aspectos importantes en la educación como se ha mencionado con anterioridad: *aprender a conocer*, *aprender a hacer*, *aprender a convivir* y *aprender a ser*.

Se lleva a cabo en el CEIP San Mateo, un centro educativo de Alcalá de Guadaíra (Sevilla), en el que el alumnado muestra deficiencias en educación emocional generalmente, más concretamente en el respeto y la empatía. Por este motivo, se presentan varios conflictos por una conducta disruptiva o desafiante hacia la otra persona.

Para ello se plantea convertir el recreo ordinario en un recreo dinámico durante ocho días, siendo esto dos semanas en horario lectivo. En este tiempo, en el espacio dedicado a este se añadirán juegos y actividades como propuestas, ya que si el alumnado prefiere jugar a otra cosa no se pierda la posibilidad. Por otro lado, se trabajarán aspectos básicos como el manejo de las propias emociones y la autorregulación de las mismas para favorecer el clima tanto dentro como fuera de clase.

Parte del material utilizado durante los recreos dinámicos son ofrecidos por el propio centro, ya que pertenecen a los recursos que se utilizan en las clases de educación física, mientras que otros han sido creados y diseñados por parte de la pedagoga.

5.2. Objetivos de la intervención

El objetivo principal de este programa es:

- Diseñar un programa basado en actividades y juegos para potenciar los recreos inclusivos en Educación Infantil y Primaria del CEIP San Mateo.

Para ello, existen diversos objetivos específicos que apoyan la eficacia de la intervención como:

- Analizar la situación actual del CEIP San Mateo en cuanto a la inclusión y las diferentes perspectivas por parte del profesorado.
- Diseñar actividades y juegos inclusivos para realizarlas durante los recreos haciendo una diferenciación por ciclos de primaria.
- Establecer una serie de normas de convivencia en el recreo para evitar la exclusión de cualquier estudiante y los posibles conflictos que surjan.
- Observar la conducta del alumnado en el tiempo dedicado al recreo y su contraste con la implementación de los recreos inclusivos.

5.3. Metodología

A lo largo de la puesta en práctica del proyecto, la metodología principal es la denominada “*trabajo por rincones*”, siendo muy utilizada en la etapa de educación infantil. Esta metodología de carácter lúdico se centra en la organización de diversos juegos por el espacio a modo de rincones, diferenciándolos unos de otros. Además, según Camarero (2021), esta forma de trabajar es beneficiosa de forma integral para el individuo que la experimente.

Por otro lado, según el juego en el que se centre el alumnado llevará a cabo unas metodologías diferentes, las cuales son el *aprendizaje cooperativo*, el *aprendizaje diálogo*, la *educación emocional*, el *aprendizaje basado en el juego*, el *pensamiento visual* y el *role-playing*.

En primer lugar, el *aprendizaje cooperativo* hace referencia a la utilización de grupos como elementos claves para conseguir el aprendizaje favoreciendo las habilidades sociales, ya que son esenciales para desarrollar las diferentes actividades (Pérez et al., 2022). En segundo lugar se habla del *aprendizaje diálogo*, el cual posee la comunicación como aspecto fundamental para el aprendizaje, promoviendo la reflexión y la creación de criterios conjuntos, así como compartir ideas y pensamientos (Peralta y Martínez-Salanova, 2022).

A continuación está la *educación emocional*, siendo además materia interdisciplinar en todos los ámbitos. Parte de la importancia de ayudar en la construcción del desarrollo humano en base al apoyo socioemocional en situaciones complicadas, o incluso responder de forma productiva cuidando tanto el bienestar personal como el colectivo (Chao, 2022).

El *aprendizaje basado en el juego* también se lleva a cabo en la intervención, ya que el aprendizaje se centra en la experiencia personal del alumnado. Además, se pone en práctica la curiosidad, la imaginación y la creación, surgiendo diversas opciones para un sólo juego (Martín et al., 2022). Por otro lado, el denominado *aprendizaje visual* o *visual-thinking*, ayuda a asociar ideas con imágenes, priorizando un aprendizaje mayor y más eficaz en el alumnado (Kelly-Hedrick et al., 2022).

En último lugar existe el juego de roles o *role-playing* como método que desarrolla el pensamiento crítico y la empatía al posicionarse en el papel de otra persona o personaje ficticio (Cruz, 2022).

5.4. Distribución temporal

La jornada del centro es de 9:00 a 14:00 horas. Dentro de esta, el tiempo dedicado al recreo tiene una duración de media hora aproximadamente, ya que comienza a las 11:30 y termina a las 12:00.

La intervención se realizará durante dos semanas como “prueba” o “piloto”, ya que se implementará finalmente en el próximo curso 2022/2023 desde su inicio. Por ello, las actividades seleccionadas se clasifican de la siguiente forma durante los días de patios dinámicos en el centro:

LUN	MAR	MIE	JUE	VIE	SAB	DOM
2 Festivo	3	4	5	6	7	8 Fin de Semana
9	10	11	12	13 Libre	14	15 Fin de Semana

	Martes 3 de mayo - Jueves 12 de mayo
ED. INFANTIL	Rincón del Arte - Memory - Pollito Inglés - Figuras Divertidas
1º CICLO PRIMARIA	Semáforo - Baile de Estatuas - Juegos de Mesa - Atrapa al Ruidoso - Ponle la Cola al Burro
2º CICLO PRIMARIA	Gymkana - Bolos - Alto el Boli - Tres en Raya - Apalabrados
3º CICLO PRIMARIA	Scape Room - Rincón de la Lectura - Alto el Boli - Pies Quietos - El Lobo

5.5. Desarrollo del programa

Antes de desarrollar cada una de las actividades y juegos que se implementarán en el recreo del colegio, se especifican cuáles son los objetivos generales que se persiguen con ellos, mostrando después los objetivos específicos de cada uno en su apartado correspondiente. Por lo tanto, en cuanto a los objetivos generales se destaca:

- Conseguir la inclusión en el área del recreo de forma que se evite la individualidad a la hora de jugar.

- Evitar la segregación sexual en el juego, al igual que discriminaciones o prejuicios por diversos aspectos como el color de piel o el género.
- Inculcar valores como el respeto, la empatía, la cooperación, la solidaridad, la organización, entre otros, mediante el juego.

- CICLO DE EDUCACIÓN INFANTIL -

Se debe tener en cuenta que estamos con alumnado de 3 a 5 años, por lo que es muy importante la libertad y la espontaneidad para jugar durante el momento del recreo y no organizar al 100% las actividades del patio. Aún así, aparte del juego simbólico, el alumnado puede elegir dedicar su tiempo a varios juegos que se presentan a continuación:

<i>Rincón del Arte</i>	
<i>Metodología(s)</i>	Pensamiento visual y educación emocional.
<i>Objetivos específicos</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● Practicar el agarre de pinza. ● Favorecer la imaginación y la creatividad. ● Desarrollar la psicomotricidad fina y gruesa.
<i>Desarrollo</i>	A cada alumno/a que quiera participar en el rincón del arte se le proporcionará una tiza, ya sea blanca o de algún color, y se le dejará total libertad para dibujar en el suelo con ella.
<i>Recursos</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● Personales: profesorado. ● Materiales: tizas blancas y/o de colores. ● Espaciales: patio de educación infantil.

<i>Memory</i>	
<i>Metodología(s)</i>	Pensamiento visual, aprendizaje cooperativo, aprendizaje basado en el juego y educación emocional.
<i>Objetivos específicos</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● Desarrollar la razón y la deducción para conseguir el mayor número de parejas posibles. ● Trabajar el agarre de pinza.

Desarrollo	<p>Se dividirá al alumnado en dos grupos (como mínimo dos jugadores) y se les explicará las reglas del juego.</p> <p>Se pondrán boca abajo todas las tarjetas del <i>memory</i> y por turnos se deberá encontrar todas las parejas posibles, de forma que el grupo que consiga más parejas será el ganador. Las tarjetas se pueden visualizar en el <i>ANEXO II</i>.</p> <p>Además, existen tres temas de tarjetas: animales, colores y frutas. Se podrá elegir libremente.</p>
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ● Personales: profesorado. ● Materiales: tarjetas del <i>memory</i>. ● Espaciales: patio de educación infantil.

Pollito Inglés

Metodología(s)	Aprendizaje basado en el juego.
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> ● Desarrollar la atención para averiguar en qué momento quedarse quieto/a como estatuas. ● Favorecer la diversión mediante el juego.
Desarrollo	<p>Para jugar al pollito inglés serán necesarios 3 alumnos/as como mínimo. Uno de los participantes se situará junto a la pared, y mientras mira hacia ella dirá en voz alta “1, 2 y 3, pollito inglés”. Una vez termine de decir esta frase, se dará la vuelta con el objetivo de pillar a algunos de los participantes en movimiento, y si lo consigue este tiene que volver 3 pasos hacia atrás.</p> <p>Los demás participantes se situarán en una línea imaginaria mirando hacia la pared y esperarán a que el compañero/a que está en la pared diga “1, 2 y 3, pollito inglés” para que, mientras dice la frase, correr hacia delante. Cuando el compañero/a se gire, estos deben quedarse como estatuas para evitar retroceder.</p> <p>El objetivo del juego es llegar a la pared para salvarse.</p>

Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ● Personales: profesorado. ● Espaciales: patio de educación infantil.
-----------------	--

Figuras Divertidas

Metodología(s)	Pensamiento visual y educación emocional.
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> ● Desarrollar la psimotricidad fina y gruesa. ● Fomentar la imaginación y la creatividad.
Desarrollo	Se le ofrecerá al alumnado que quiera participar en las figuras divertidas varios palos de colores. Con este material, se podrán formar diversas figuras divertidas, por lo que será magnífico dejar volar la imaginación.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ● Personales: profesorado. ● Materiales: palos de colores. ● Espaciales: patio de educación infantil.

- PRIMER CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA -

Para el alumnado de 1º y 2º de primaria se le dejará la opción de participar en varias actividades sin quitar los juegos que ya llevan a cabo en el tiempo del recreo. Por lo tanto, las opciones que se presentan son las siguientes:

Semáforo

Metodología(s)	Aprendizaje basado en el juego y pensamiento visual.
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> ● Decidir qué aspectos del semáforo utilizar (color rojo, ámbar o verde). ● Prestar atención a los colores y decidir el comportamiento en cada momento según este (correr, andar o quedarse quieto/a).
Desarrollo	El alumnado que decida jugar al semáforo, se deberá quedar de pie y quieto mirando a la persona que sostiene las tarjetas del semáforo, ya

	<p>sea un alumno/a o una profesora.</p> <p>La persona con las tarjetas del semáforo comenzará con el círculo en rojo para que el alumnado se quede quieto en el sitio. Por decisión propia, irá cambiando el círculo rojo por otro color, de forma que si pone el color amarillo, dos demás deberán andar en el sitio, mientras que si pone el círculo de color verde se deberá correr en el sitio.</p> <p>La persona que se equivoque quedará eliminada, de manera que la última persona que quede será la ganadora.</p>
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ● Personales: profesorado. ● Materiales: tarjetas del semáforo. ● Espaciales: patio del primer ciclo de primaria.

Baile de Estatuas	
Metodología(s)	Aprendizaje basado en el juego y educación emocional.
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> ● Desarrollar la atención para detectar el momento en el que dejar de bailar y quedarse como estatuas. ● Practicar el baile como modo de expresión.
Desarrollo	<p>La profesora se encargará de la música, siendo necesario conectarse mediante <i>bluetooth</i> al altavoz del que se disponga.</p> <p>Se reproducirá una canción y mientras el alumnado bailará hasta el momento en el que se pause, donde se deberán de quedar como estatuas hasta que se vuelva a escuchar la música. La persona que se equivoque será eliminada hasta que quede solo uno.</p>
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ● Personales: profesorado. ● Materiales: móvil o tableta y altavoz. ● Espaciales: patio del primer ciclo de primaria.

Juegos de Mesa

Metodología(s)	Aprendizaje cooperativo, aprendizaje basado en el juego y educación emocional.
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> ● Favorecer el trabajo en equipo, dando importancia al compañerismo en vez de a la competición. ● Seguir las instrucciones del juego en cuestión.
Desarrollo	A elección de la profesora, el alumnado podrá sacar al patio algún juego de mesa, ya sea de clase o traído de casa. Habrá un alumno encargado del juego. Por ejemplo, si el juego de mesa es traído de casa, la persona encargada del mismo será quien lo haya traído.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ● Personales: profesorado. ● Materiales: juegos de mesa. ● Espaciales: patio del primer ciclo de primaria.

Atrapa al Ruidoso

Metodología(s)	Aprendizaje cooperativo, aprendizaje basado en el juego y educación emocional.
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> ● Favorecer el trabajo en equipo para evitar que el ruidoso sea pillado por la persona central. ● Mejorar la atención. ● Potenciar el trabajo en equipo.
Desarrollo	<p>El alumnado que quiera participar en el juego “atrapa al ruidoso” se posicionará en círculo sentados en el suelo, mientras que una persona se queda en el centro del mismo de pie.</p> <p>La persona ubicada en el centro cierra los ojos y la profesora toca a una de las personas que conforman el círculo, dando a entender que es él o ella el ruidoso. La función del ruidoso es hacer algún gesto, como dar palmadas por ejemplo, para que las demás personas del círculo le</p>

	<p>imiten.</p> <p>La persona situada en el centro, ya con los ojos abiertos, deberá averiguar quién es el ruidoso.</p>
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ● Personales: profesorado. ● Espaciales: patio del primer ciclo de primaria.

Ponle la cola al burro

Metodología(s)	Aprendizaje cooperativo, aprendizaje basado en el juego y educación emocional.
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> ● Deducir con la ausencia del sentido de la vista donde colocar la cola en la figura del burro. ● Animar a los demás compañeros/as y guiarlos para colocar la cola en el lugar correcto.
Desarrollo	<p>El burro estará colocado en alguna pared del patio, por lo que todo el alumnado que quiera participar en el juego deberá concentrarse en dicho rincón. La imagen del burro y su cola se pueden visualizar en el <i>ANEXO III</i>.</p> <p>Los alumnos/as se colocarán en fila para que la profesora o algún compañero/a le venda los ojos. Después se le dará entre 3 y 5 vueltas sobre sí mismo, y después se deberá dirigir, con los ojos tapados, hacia el burro y colocarle la cola.</p> <p>La persona que ponga la cola del burro en su sitio, será la ganadora.</p>
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ● Personales: profesorado. ● Materiales: imagen del burro, la cola del burro, un pañuelo y fiso. ● Espaciales: patio del primer ciclo de primaria.

- SEGUNDO CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA -

En cuanto al alumnado que cursa 3º y 4º de primaria, se les proporcionará varias opciones de juegos sin eliminar juegos actuales del recreo, como puede ser el fútbol. Las actividades son las siguientes:

<i>Gymkana</i>	
<i>Metodología(s)</i>	Aprendizaje cooperativo, aprendizaje basado en el juego y educación emocional.
<i>Objetivos específicos</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● Fomentar el compañerismo y la diversión en los diferentes equipos. ● Componer estrategias conjuntas para terminar una fase de la gymkana. ● Aumentar la diversión y la diversidad de posibilidades para realizar un juego concreto.
<i>Desarrollo</i>	<p>El alumnado que quiera participar en la <i>gymkana</i> deberá reunirse en la puerta exterior de la biblioteca, sin llegar a entrar en el edificio.</p> <p>Para empezar, se le dará al alumnado la primera pista, y a partir de ese momento se les deja total autonomía para seguir con la cadena de pistas y llegar al final.</p> <p>Cuando lleguen a la última pista, tendrán recogidas una serie de piezas que conforman una frase.</p> <p>Es importante destacar que a lo largo de la semana el alumnado no podrá repetir en este juego, ya que se seguirá el mismo procedimiento cada vez que se lleve a cabo.</p>
<i>Recursos</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● Personales: profesorado. ● Materiales: pistas. ● Espaciales: patio del segundo ciclo de primaria.

<i>Bolos</i>	
<i>Metodología(s)</i>	Aprendizaje basado en el juego y educación emocional.

<p>Objetivos específicos</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Practicar la puntería para derribar el máximo de bolos posibles. ● Calcular los puntos obtenidos después de cada tirada/turno. ● Favorecer el compañerismo y la motivación dentro del equipo.
<p>Desarrollo</p>	<p>El alumnado, dependiendo del número que haya, se dividirá en dos grupos para llevar a cabo dos partidas de los bolos.</p> <p>Los/as alumnos/as se ordenarán para el turno de tirada. Cada uno tiene dos oportunidades seguidas, excepto cuando se hace un pleno. Los puntos que se obtienen dependen del número de bolos que se logren tirar. Si de 10 bolos se tiran 7, se obtienen 7 puntos. Si en la próxima tirada se hace semipleno (tirar los 3 bolos que quedan en pie) se dobla la puntuación obtenida, por lo que en este caso serían 6 puntos. En el caso de que en la primera tirada se haga un pleno (tirar los 10 bolos que hay en pie), se triplica la cantidad, por lo que sería 30 puntos.</p> <p>Al final de la partida, el jugador/a con la mayor puntuación gana. Para llevar la cuenta, a lo largo de la partida se deberá ir rellenando el cuadro de puntuaciones.</p>
<p>Recursos</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Personales: profesorado. ● Materiales: 20 bolos y un par de pelotas del almacén de material de Educación Física. ● Espaciales: patio del segundo ciclo de primaria.

Alto el Boli

<p>Metodología(s)</p>	<p>Aprendizaje diálogo, aprendizaje basado en el juego y educación emocional.</p>
<p>Objetivos específicos</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Desarrollar la razón para conseguir velocidad al escribir las diferentes palabras. ● Practicar la intuición y lograr palabras que el resto de jugadores/as no tengan. ● Mostrar habilidad en la escritura.

<p>Desarrollo</p>	<p>Cada alumno/a que participe en este juego durante el recreo, tendrá medio folio en el que, de forma horizontal, distribuirá varios temas como: nombre, apellido, animales, colores, comidas y objetos.</p> <p>Se dará una letra al azar y el alumnado empezará a completar todos los temas con una palabra que empiece por la letra que se ha dado al comenzar. El primero/a que complete todos los temas, deberá decir en alto “alto el boli”, avisando al resto de jugadores que ya no se puede escribir más.</p> <p>Respecto a las puntuaciones, si dos o más participantes tienen la misma palabra en un tema se sumará 2 puntos, mientras que si un jugador tiene una palabra no repetida por los demás, este obtendrá 10 puntos.</p> <p>Al final de la partida ganará la persona con la mayor puntuación.</p>
<p>Recursos</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Personales: profesorado. ● Materiales: folios y lápices/bolígrafos. ● Espaciales: patio del segundo ciclo de primaria.

Tres en Raya

<p>Metodología(s)</p>	<p>Aprendizaje cooperativo, aprendizaje basado en el juego y educación emocional.</p>
<p>Objetivos específicos</p>	<ul style="list-style-type: none"> ● Favorecer el trabajo en equipo y el compañerismo para lograr un tres en rayas. ● Razonar diversas estrategias para hacer un tres en raya.
<p>Desarrollo</p>	<p>Para jugar al tres en raya será necesario dividir al alumnado en dos grupos, uno de ellos será el equipo rojo (con conos rojos) y el otro grupo el equipo azul (con conos azules).</p> <p>Ambos equipos empezarán a la vez. situados en una línea marcada deberán lanzar la pelota al aro de su equipo (ubicados en una pared). En cuanto la pelota pase por dentro del aro, el jugador/a deberá correr, coger un cono de su equipo y dirigirse al tablero del 3 en raya para</p>

	<p>decidir la posición que ocupará ese cono en ese momento concreto.</p> <p>En el caso de que se pongan todos los conos en el tablero y no se haya llegado al 3 en raya, el próximo jugador/a que llegue al tablero decidirá coger uno de los conos de su equipo y cambiarlo de posición.</p> <p>Se seguirá este procedimiento hasta que se forme el 3 en raya en algún equipo, quedando como ganador del juego.</p>
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ● Personales: profesorado. ● Materiales: tizas, 2 aros, 2 pelotas y 6 conos (3 azules y 3 rojos). ● Espaciales: patio del segundo ciclo de primaria.

Apalabrados

Metodología(s)	Aprendizaje cooperativo, pensamiento visual y educación emocional.
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> ● Favorecer el trabajo en equipo y el compañerismo, evitando así la competencia, para obtener el mayor número de palabras posibles. ● Desarrollar el razonamiento para identificar y organizar diversas palabras.
Desarrollo	<p>El alumnado que juegue al apalabrados se situará en la parte trasera del edificio del tercer ciclo.</p> <p>Los/as alumno/as contarán con las tarjetas del apalabrado de un tema en concreto: emociones, alimentos o animales. A partir de ese momento, en conjunto deberán encontrar una palabra y ordenarla en el suelo, de forma que de esa palabra consigan sacar la siguiente y, de igual modo, colocarla en el suelo. Las letras del apalabrado se pueden visualizar en el <i>ANEXO IV</i>.</p> <p>El objetivo es conseguir sacar todas las palabras posibles dentro del tema.</p>
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ● Personales: profesorado.

- Materiales: tarjetas del apalabrados.
- Espaciales: patio del segundo ciclo de primaria.

- TERCER CICLO DE EDUCACIÓN PRIMARIA -

Por último, para el alumnado de 5° y 6° de primaria se le proponen otra serie de actividades como opciones de juego. Estas son las siguientes:

<i>Scape Room</i>	
<i>Metodología(s)</i>	Aprendizaje cooperativo, aprendizaje basado en el juego, pensamiento visual y educación emocional.
<i>Objetivos específicos</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● Interpretar las diferentes pruebas, superar los diferentes retos en equipo poniéndose en contexto para conseguir resolverlos. ● Categorizar, calcular e investigar como principales acciones para la resolución de las pruebas establecidas. ● Desarrollar el trabajo en equipo para lograr salir de la sala como un grupo.
<i>Desarrollo</i>	<p>El alumnado en este juego se ubicará en la sala de artística, siendo como máximo 10 participantes. Una vez que estén todos, se pasará a explicar el juego dentro de lo posible.</p> <p>Los/as alumnos/as entrarán en la biblioteca y deberán salir de la misma de una forma concreta. Esta manera de salir deberán descubrirla mediante varias pistas que habrá dentro de la sala y para lo que necesitarán trabajar en equipo.</p> <p>Es importante destacar que a lo largo de la semana el alumnado no podrá repetir en este juego, ya que se seguirá el mismo procedimiento cada vez que se lleve a cabo.</p>
<i>Recursos</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● Personales: profesorado. ● Materiales: pistas. ● Espaciales: sala de la biblioteca.

<i>Rincón de la Lectura</i>	
<i>Metodología(s)</i>	Aprendizaje diálogo y educación emocional.
<i>Objetivos específicos</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● Analizar un/unos libro/s. ● Deducir la historia según los hechos. ● Conseguir tranquilidad al leer.
<i>Desarrollo</i>	El rincón de lectura se situará en parte de la grada, y se tratará de un espacio dedicado a la lectura en el que el/la alumno/a que quiera podrá llevar un libro al recreo y dedicar el tiempo a leer.
<i>Recursos</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● Personales: profesorado (vigilancia del recreo). ● Materiales: libros. ● Espaciales: patio del tercer ciclo de primaria.

<i>Alto el Boli</i>	
<i>Metodología(s)</i>	Aprendizaje diálogo, aprendizaje basado en el juego y educación emocional.
<i>Objetivos específicos</i>	<ul style="list-style-type: none"> ● Desarrollar la razón para conseguir velocidad al escribir las diferentes palabras. ● Practicar la intuición y lograr palabras que el resto de jugadores/as no tengan. ● Mostrar habilidad en la escritura.
<i>Desarrollo</i>	<p>Cada alumno/a que participe en este juego durante el recreo, tendrá medio folio en el que, de forma horizontal, distribuirá varios temas como: nombre, apellido, animales, colores, comidas y objetos.</p> <p>Se dará una letra al azar y el alumnado empezará a completar todos los temas con una palabra que empiece por la letra que se ha dado al comenzar. El primero/a que complete todos los temas, deberá decir en alto “alto el boli”, avisando al resto de jugadores que ya no se puede escribir más.</p>

	<p>Respecto a las puntuaciones, si dos o más participantes tienen la misma palabra en un tema se sumará 2 puntos, mientras que si un jugador tiene una palabra no repetida por los demás, este obtendrá 10 puntos.</p> <p>Al final de la partida ganará la persona con la mayor puntuación.</p>
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ● Personales: profesorado. ● Materiales: folios y lápices/bolígrafos. ● Espaciales: patio del tercer ciclo de primaria.

Pies Quietos

Metodología(s)	Aprendizaje basado en el juego y educación emocional.
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> ● Desarrollar la atención para conseguir mayor rapidez. ● Entrenar la puntería para dejar de ser la persona central del juego. ● Esquivar la pelota para no ser la persona central en el juego.
Desarrollo	<p>El alumnado que juegue a pies quietos se situará en la parte de tierra del patio. De forma al azar, uno tendrá la pelota y la tirará hacia arriba diciendo en alto un nombre de los jugadores. El jugador nombrado deberá coger la pelota lo antes posible, ya que mientras no la tenga en sus manos, el resto irá corriendo en dirección contraria a la persona que tiene que coger la pelota.</p> <p>Una vez que jugador/a nombrado/a tenga la pelota, deberá gritar “pies quietos” para avisar a todos que ya tiene la pelota y que no se puede seguir corriendo, por lo que todos se deben quedar como estatuas. La persona con la pelota podrá dar hasta 3 grandes pasos en dirección a la persona que elija. Después, quedándose quieto/a en el último paso dado, lanzará la pelota y si consigue darle a la persona será esta la que volverá a lanzar la pelota hacia arriba.</p> <p>El procedimiento es el mismo hasta que finaliza el tiempo del recreo.</p>

Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ● Personales: profesorado (vigilancia del recreo). ● Materiales: una pelota. ● Espaciales: patio del tercer ciclo de primaria.
-----------------	--

El Lobo

Metodología(s)	Aprendizaje diálogo, aprendizaje basado en el juego, <i>rol-playing</i> y educación emocional.
Objetivos específicos	<ul style="list-style-type: none"> ● Desarrollar la atención a las diferentes fases del juego. ● Razonar diversas estrategias para ganar la partida. ● Fomentar el diálogo como recurso principal para defenderse.
Desarrollo	<p>El alumnado que decida jugar a este juego de cartas, se situará en una parte de la grada. A continuación se explicarán las reglas del juego. Las cartas se pueden visualizar en el <i>ANEXO V</i>.</p> <p>Se repartirán las cartas y cada persona tendrá un rol. Podemos encontrar hasta 4 roles: el campesino, el lobo, la bruja y el vidente. Los lobos tratan de matar a los campesinos, a la bruja y al vidente para ganar, mientras que los demás tienen que matar a los lobos si quieren proclamarse vencedores.</p> <p>Para ello, primero el pueblo dormirá (los/as alumnos/as con roles de campesino, bruja y vidente bajan la cabeza y se tapan los ojos). Entonces, los lobos que están despiertos deciden de forma silenciosa matar a un compañero/a. Después, el pueblo se despierta y se averigua quién ha sido asesinado, mostrando públicamente su carta, y esta persona queda eliminada.</p> <p>El pueblo vuelve a dormir y se despierta la bruja, pudiendo decidir si revive a la persona eliminada o no, pudiéndose quedar la poción para revivir para sí misma. Luego se despierta el vidente y puede levantar una de las cartas de sus compañeros/as para averiguar si es campesino o lobo y ayudar a los campesinos a ganar. Tras esto, se despiertan los lobos y se sigue el mismo procedimiento hasta que ganen los lobos o</p>

	los campesinos.
Recursos	<ul style="list-style-type: none">● Personales: profesorado.● Materiales: cartas del lobo.● Espaciales: patio del tercer ciclo de primaria.

5.6. Evaluación

Una vez terminada la intervención, se ha pasado un cuestionario para el profesorado ya que han contado con la observación, a lo largo de la puesta en práctica, para verificar si el proyecto es eficaz y decidir si están de acuerdo con su implementación para el próximo curso.

Dicho formulario, está compuesto por diez preguntas de escala Likert pudiendo elegir del 1 (muy en desacuerdo) al 4 (muy de acuerdo) en las diversas afirmaciones que se van presentando. La afirmación número once y última, sigue el mismo patrón que las demás pero dando más opciones, ya que el 1 significa nada satisfecho/a y el 10 muy satisfecho/a, estableciendo así una evaluación final cuantitativa. Además, en el *ANEXO VI* se puede visualizar el cuestionario completo junto con las tablas correspondientes a las respuestas.

Finalmente, se han recogido 13 respuestas de las que se pueden destacar algunos aspectos. Entre estos, en la afirmación 3 (“*Gracias a las opciones de juego, no se ha quedado ningún alumno/a solo/a*”) están muy de acuerdo 9 personas pero hay 3 que han elegido la opción de desacuerdo. Esto se refiere sobre todo a los primeros días en los que se presentaron dificultades para la puesta en práctica del programa. Además, por parte del alumnado con más necesidades para socializar en el recreo le supuso algo nuevo y aterrador, viéndolo reflejado en el tiempo de aislamiento en el que prefirieron estar.

Después en la pregunta 6, referida a la segregación sexual a la hora de jugar, se ha presentado diversidad en la elección de las opciones presentadas. La mayoría de los profesores se posicionan en muy de acuerdo, mientras que uno de ellos elige muy en desacuerdo y dos en desacuerdo. El motivo es que se han dado opciones de juego, pero no se han quitado las preferencias de juego que el alumnado poseía antes de desarrollar el programa, por lo que el fútbol, por ejemplo, ha sido el juego al que más se ha jugado, sobre todo por parte de los alumnos ya que tenían programada una competición contra otras clases, mostrando de esta forma autonomía y responsabilidad.

Con respecto a la pregunta 10 es la más preocupante sin duda alguna. Esta hace referencia a la mejora de la convivencia y del clima en las aulas a partir del desarrollo de los

recreos dinámicos. Un total de 5 profesores/as se posicionan en desacuerdo y otros 5 eligen muy de acuerdo. En este caso se destacan otros factores importantes en relación con la convivencia en las diferentes aulas, como es la metodología que lleva el profesor o la profesora en concreto, el tiempo que esta persona pasa con el grupo de clase y la afinidad y cercanía que exista en la relación docente-alumnado.

Para terminar, sobre los resultados finales que el profesorado ha decidido para este programa inclusivo ha sido bastante positivo, ya que 4 de ellos/as se distribuyen en parejas entre el 8 y el 9, y 6 de los profesores/as han optado por el 10.

Por otro lado, la evaluación realizada diariamente mediante la observación ha sido fundamental para mejorar varios detalles durante la intervención. Concretamente, en el primer ciclo de primaria es donde se han expuesto más problemas por parte del profesorado, ya que para el juego “baile de estatuas” habían perdido el pendrive con el que poner la música, por lo que su comienzo se retrasó hasta encontrarlo.

También había varios juegos como “atrapa al ruidoso” y “ponle la cola al burro” que el profesorado no sabía cómo jugar, por lo que no podían facilitarles las instrucciones de estos al alumnado. Sin embargo, no mostraron capacidad de resolución de problemas durante el mismo recreo, sino que esperaron para comunicar los obstáculos.

A pesar de estos contratiempos, el recreo dinámico se desarrolló de forma eficaz y favorable para el alumnado.

6. Conclusiones: limitaciones y prospectiva de futuro

Para concluir, el recreo dinámico es una nueva perspectiva del patio en la que se utiliza este espacio y este tiempo para el desarrollo integral del alumnado, haciendo énfasis en las habilidades sociales, la personalidad y la resolución de conflictos. En general, los/as alumnos/as han disfrutado y se han divertido con los juegos propuestos, tal y como se visualiza en el *ANEXO VII*.

En el momento de la intervención, se presentaron diversas limitaciones por parte de algunos miembros de la comunidad educativa. El profesorado, en primer lugar, no mostró apenas implicación en la organización de los diferentes patios ni quiso encargarse de algún juego para beneficiar al alumnado y que se aprovechara el tiempo. Si surgía algún obstáculo como la ignorancia en el desarrollo de un juego, no sentían preocupación por darle una solución y que los/as alumnos/as pudieran jugar. Al finalizar la media hora del patio, comunicaban las dificultades para ponerle solución por parte de la pedagogía.

Durante los primeros días, el alumnado sentía confusión al ser un recreo novedoso y con opciones de juego, por lo que tenían poca orientación para moverse en el espacio y encontrar el juego que buscaban en un momento concreto. Además, antes de comenzar con la intervención el equipo de dirección comunicó la posibilidad de participar por parte de las familias a lo largo del desarrollo de los recreos dinámicos. A pesar de esto, en los días que se llevó a cabo ningún familiar se acercó al colegio para ayudar en el patio.

Como aspectos positivos, se ha recibido mucha implicación y ayuda por parte del alumnado en prácticas de educación primaria, quedándose como encargados/as de varios juegos como han sido la *gymkana* y el *scape room*. También se ha recibido unas pautas organizativas por parte de un profesor de 4º de primaria especializado en educación física, dando la opción de guardar el material que se utiliza en el recreo dinámico en un lugar concreto, favoreciendo la organización del mismo en los días posteriores.

Para finalizar, en los últimos 3 días de intervención se ha observado un gran impacto en varios alumnos/as que anteriormente utilizaban el tiempo del recreo como aislamiento social, pero empezaron a jugar con sus compañeros/as y a mostrarse más participativos incluso dentro de la metodología de resolución de conflictos.

Como perspectiva de futuro, este programa de inclusión social puede llegar a ser muy beneficioso y eficaz si se implanta en un tiempo de intervención mayor, como puede ser un curso académico completo. Por esto, se anima al equipo de dirección a realizar una evaluación con sus posibles mejoras y realizarlo para el curso que viene con total normalidad.

7. Referencias bibliográficas

- Ainscow, M. (2021). Inclusive Inquiry: An Innovative Approach for Promoting Inclusion in Schools. *Revista Latinoamericana de Educación Inclusiva*, 15(2), 23-37. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-73782021000200023>
- Ainscow, M. y Echeita, G. (2011). La educación icnclusiva como derecho: marco de referencia y pautas de acción para el desarrollo de una revolución pendiente. *Tejuelo: Revista de Didáctica de la Lengua y la Literatura*, (12), 26-46. <http://hdl.handle.net/10486/661330>
- Atención Selectiva (2017). *Patios dinámicos, un nuevo modelo de recreos inclusivos*. <https://www.atencionselectiva.com/2017/11/patios-dinamicos-un-nuevo-modelo-de.html>
- Bernaldez, R. (2021). Proyecto de dirección: curso 2021/2025. CEIP San Mateo.

- Blasco-Serrano, A.C., Bitrián, I. y Coma-Roselló, T. (2022). Incorporation of ICT into preservice teacher training using the Flipped Classroom so as to enhance inclusive education. *EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, (79). <https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/view/2393>
- Boletín Oficial del Estado [BOE] (2013). *Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa*. Junta de Andalucía. Consejería de Educación y Deporte. <https://www.juntadeandalucia.es/educacion/portals/web/ced/normativa/-/normativas/detalle/ley-organica-8-2013-de-9-de-diciembre-para-la-mejora-de-la-calidad-educativa-boe-10-12-2013>
- Boletín Oficial del Estado [BOE] (2012). *Real Decreto 1074/2012, de 13 de julio, por el que se establece el título de Técnico Superior en Integración Social y se fijan sus enseñanzas mínimas*. <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2012-10866>
- Camarero, A. (2021, octubre, 7). *La metodología por rincones y sus beneficios para tu hijo*. El País. Recuperado de <https://elpais.com/mamas-papas/expertos/2021-10-07/la-metodologia-por-rincones-y-sus-beneficios-para-tu-hijo.html>
- Castillo-Armijo, P. (2022). La pedagogía bien tratante dentro del Método Lefebvre Lever (MLL): el caso de la Escuelita Libre y Feliz. *Revista Saberes Educativos*, (8). <https://doi.org/10.5354/2452-5014.2022.65960>
- Castillo-Rodríguez, G., Picazo, C.C. y Gil-Madrona, P. (2018). Dinamización del recreo como resolución de conflictos y participación en actividades físico-deportivas. *Revista Electrónica Educare*, 22(2), 237-258. <https://doi.org/10.15359/ree.22-2.14>
- Chao, C. (2022). Educación emocional en tiempos de crisis: de la pedagogía de la emergencia a la pedagogía del cuidado para el bienestar integral. *Revista Internacional de Educación Emocional y Bienestar*, 2(1), 9-12. <https://rieeb.iberomx.com/index.php/rieeb/article/view/33>
- CP Enrique Alonso (2022). *Patios dinámicos*. <https://coleenriquealonso.wordpress.com/proyectos/patios-dinamicos/>
- COCEMFE (1 de mayo de 2019). *Guía de metodologías y enfoques inclusivos en la educación*. <https://www.cocemfe.es/informate/noticias/guia-de-metodologias-y-enfoque-inclusivos-en-la-educacion/>
- Consejería de Educación y Empleo (2014). *EOEP*. Junta de Extremadura. <https://eoepcastuera.educarex.es/index.php/noticias/33-profesionales-del-e-o-e-p>
- Cosin, A. (2020). *El patio del Centro Educativo Palma, un espacio de oportunidades*. Universitat Politècnica de València. <http://hdl.handle.net/10251/162060>

- Crisol, E. (2019). Hacia una educación inclusiva para todos. Nuevas contribuciones. *Profesorado: Revista de currículum y formación del profesorado*, 23(1). <https://orcid.org/0000-0002-3091-6699>
- Cruz, M.R. (2022). *El juego de roles para el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de educación básica regular*. Universidad César Vallejo. Repositorio Digital Institucional. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/85481>
- D'Angelo, L. (2017). Proyecto Patios Divertidos: Programa de inclusión escolar para el alumnado con dificultades de interacción social en los recreos. *Educación en Contexto*, 3(Extra 0), 181-210. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6296623>
- Echeita, G. (2017). Educación inclusiva. Sonrisas y lágrimas. *Aula abierta*, 46(2), 17-24. <https://doi.org/10.17811/rifie.46.2.2017.17-24>
- Forma Infancia (7 de mayo de 2019). *El pedagogo en diferentes ámbitos profesionales*. <https://formainfancia.com/pedagogo-ambitos-profesionales-diferentes/>
- García, M.C., Fernández, G. y Lozada, A. (2018). *El trabajo del logopeda en Educación Especial desde una perspectiva actual*. Editorial Pueblo y Educación.
- García, M.R. y Leal, M^aM. (2020). “Grupos Educativos de Apoyo a la Familia”. Una experiencia de trabajo con padres del Equipo de Orientación Educativa y Psicopedagógica (EOEP) de Molina de Segura. *Revista de educación, innovación y formación: REIF*, 2, 153-169. <http://hdl.handle.net/10201/91760>
- García, T. (2018). Recreo libre y recreo dirigido: ventajas y desventajas educativas. *La Referencia: Red de Repositorios de Acceso Libre a la Ciencia*. https://www.lareferencia.info/vufind/Record/ES_29a6e5786722a7d2096865ccb4bd06a4
- Kelly- Hedrick, M., Chug, N., Zhara, M., Stephens, M. y Chisolm, M. (2022). Enseñanza basada en museos de arte: Estrategias de pensamiento visual. *Journal of the Association of American Medical Colleges*. https://journals.lww.com/academicmedicine/citation/9000/art_museum_based_teaching_visual_thinking.96403.aspx
- Luis, M.I., Torre, T., Ecolar, M.C., Ruiz, M.E., Huelmo, J., Palmero, M.C. y Jiménez, A. (2020). Influencia del género en la aceptación o rechazo entre iguales en el recreo. *Revista de Educación*, (387), 89-115. DOI:10.4438/1988-592X-RE-2020-387-440
- Males, B.A. y Puentes, K.L. (2021). *Estrategias pedagógicas que favorecen las relaciones interpersonales entre los estudiantes en el preescolar desde una educación inclusiva:*

- revisión sistemática* [Tesis de Maestría en Educación para la Inclusión, Universidad Surcolombiana]. <https://grupoimpulso.edu.co/wp-content/uploads/2021/03/64.-Estrategias-pedagogicas-que-favorecen-las-relaciones-interpersonales....pdf>
- Martín, O., Mayor, L.I. y Del Pozo, P. (2022). Complutense Game Experience: impacto de la tecnología y aprendizaje basado en juego en el desarrollo de valores y competencias informacionales. *Jornada “Aprendizaje Eficaz con TIC en la UCM”*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8266259>
- Meirieu, Ph. (2021). El futuro de la Pedagogía. *Teoría de la Educación. Revista Interuniversitaria*, 34(1), 69-81. DOI: <https://doi.org/10.14201/teri.27128>
- Mejía-Caguana, D.R., Riveros-Villareal, V.S. y Cevallos, J.E. (2021). Los ambientes virtuales de aprendizaje en la educación inclusiva. *Polo del Conocimiento*, 6(3), 591-604. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2390>
- Mendía, R. (2012). El Aprendizaje-Servicio como una estrategia inclusiva para superar las barreras al aprendizaje y a la participación. *Revista Educación Inclusiva*, 5(1), 71-82. <https://revistaeducacioninclusiva.es/index.php/REI/article/view/222/216>
- Naciones Unidas (2022). *Objetivos de Desarrollo Sostenible. Objetivo 4: Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos*. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/education/>
- Ocampo, A. (2022). La educación inclusiva como dispositivo heurístico. *Revista de Ciencias Sociales y Humanidades CHAKIÑAM*, 16(1), 1-16. <https://www.academica.org/aldo.ocampo.gonzalez/80>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO], (14 de marzo de 2021). *Inclusión en la Educación*. <https://es.unesco.org/themes/inclusion-educacion>
- Patios y Parques Dinámicos Gey Lagar (2 de julio de 2020). *Estrategias de organización y juego inclusivo con seguridad* [Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=-MyxvS225mQ>
- Patios y Parques Dinámicos Gey Lagar (10 de septiembre de 2019). *Patios y Parques Dinámicos. Entrevista Gey Lagar y Carlos García Junco* [Archivo de Vídeo]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=cB9Ejj_X2GQ
- Peralta, I. y Martínez-Salanova, E. (2022). Entrevista a Ilda Peralta Ferreyra. “El diálogo es fundamental en el proceso de aprendizaje, para reflexionar, compartir, formar criterios y lograr la comunicación entre los educandos y entre éstos y el educador”. *Aularia:*

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8127289>

- Pérez, L.N., Farfán, J.F., Delgado, R. y Baylon R.G. (2022). El aprendizaje cooperativo en la educación básica: una revisión teórica. *Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 5(1). <http://remca.umet.edu.ec/index.php/REMCA/article/view/462>
- Pérez, G. y Lacaba, E. (2021). Proyecto de patios en el CEIP Florida. *Didáctica, innovación y multimedia*, (39). <https://ddd.uab.cat/record/243565>
- Plena Inclusión (2020). *El derecho a la educación durante el COVID19: Análisis, propuesta y retos para la educación del alumnado con discapacidad intelectual o del desarrollo durante el confinamiento*. https://www.plenainclusion.org/sites/default/files/el_derecho_a_la_educacion_durante_el_covid19.pdf
- Roca, M.A. (2020). Proyecto de patios activos inclusivos en el Centro de Educación Infantil y Primaria Raquel Camacho (A Coruña). *DYLE: Dirección y Liderazgo Educativo*, (4). <https://www.dyle.es/proyecto-de-patios-activos-inclusivos/>
- Rodríguez, A.M. (2018). Funciones desarrolladas por los docentes especialistas en Pedagogía Terapéutica de Apoyo a la Integración en la Comunidad Autónoma de Andalucía. *Revista de Educación Inclusiva*, 11(2), 179-196. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6729094>
- Salas, M. (2019). *El recreo como momento educativo de hábitos saludables: diseño del proyecto "Recreativos"* [Trabajo de Fin de Grado, Facultad de Educación de Segovia]. <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/34813>
- Tiching Blog (10 de enero de 2019). *Gey Lagar: "Hay que respetar el juego libre y conducirlo hacia el juego inclusivo"*. El Blog de Educación y TIC. <http://blog.tiching.com/gey-lagar/>
- UNICEF (2014). *Conceptualización de la educación inclusiva y su contextualización dentro de la misión de UNICEF*. <https://www.unicef.org/eca/sites/unicef.org.eca/files/2019-05/Cuadernillo%201.pdf>
- Yo Nermalínica (12 de junio de 2020). *Patios y Parques Dinámicos de Gey Lagar*. Yo Nermalínica: entidad de utilidad pública. <https://www.yonemalinica.org/patios-y-parques-dinamicos-de-gey-lagar/>

8. Anexos

ANEXO I. Preguntas que componen el cuestionario de detección de necesidades.

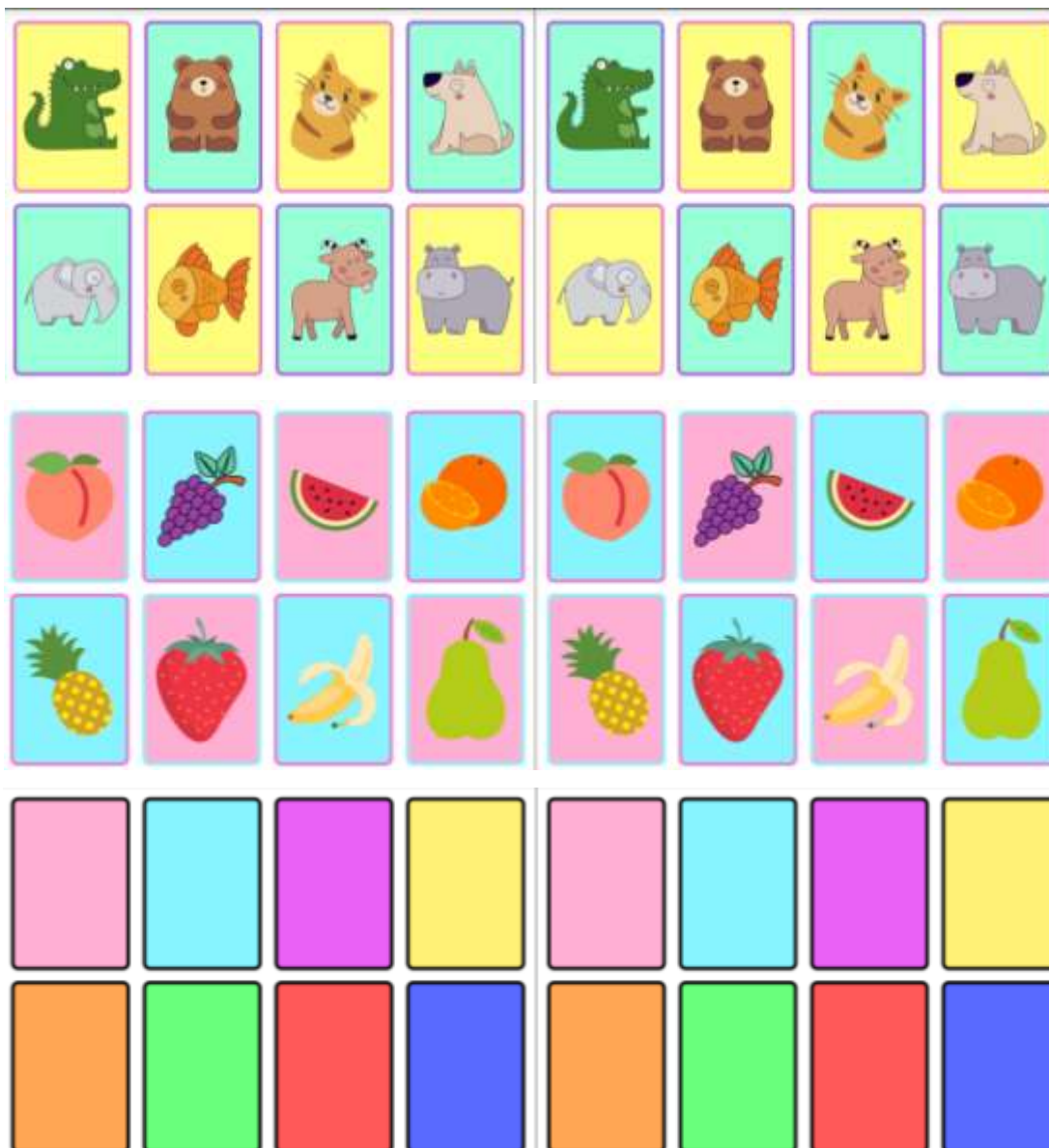
Las preguntas que componen el cuestionario son las siguientes:

- ¿Qué opina sobre el tiempo dedicado al recreo? ¿Cree que es importante? ¿Por qué?
- ¿A qué juega el alumnado en el recreo?
- ¿Cree que todos los/as alumnos/as se sienten cómodos durante el recreo?
- ¿Los juegos que se llevan a cabo en el recreo están organizados por profesionales (pedagogos/as, personal de dirección, profesionales de atención a la diversidad, etc.) o, por el contrario, es total decisión del alumnado? ¿Qué opina al respecto?
- Actualmente, ¿piensa que el alumnado desarrolla el juego en equipo, trabajando la cooperación y el liderazgo, durante el tiempo de recreo?
- ¿Considera que, si se organiza el juego durante el recreo, se puede incrementar valores como el respeto? Si la respuesta es afirmativa, ¿podría poner algún ejemplo de juego relacionado con valores?
- ¿Piensa que el alumnado carece de prejuicios y estereotipos relacionados con el género en el momento de jugar? ¿Por qué?
- ¿Cree que hay demasiados conflictos en el recreo? ¿Podría poner un ejemplo concreto de su clase?
- Durante el recreo, ¿los/as estudiantes tienden más a comunicarse o a ser impulsivos/as cuando se presenta un conflicto?
- Como maestro/a, ¿sigue alguna metodología en el recreo para la resolución de conflictos? En caso positivo, explíquela.
- ¿Conoce si ha existido casos de violencia y/o acoso durante en recreo?
- ¿Ha observado si existe segregación sexual en el tiempo del recreo?
- ¿Se ha percatado de si algún alumno/a está solo/a en el recreo?
- ¿Cree que el alumnado tiene vínculo afectivo con vosotros/as, los profesionales, para acudir a los profesores/as para lo necesario? ¿Por qué?
- ¿Estaría dispuesto/a a involucrarse en el nuevo recreo, como en la organización de los juegos, para que este proyecto tenga futuro y consiga poco a poco progresar en la educación inclusiva?
- A continuación, y si lo desea, puede añadir algún comentario o anécdota en relación con el tiempo dedicado al recreo.

Para el alumnado se ha decidido pasar una sola pregunta para dar libertad a su pensamiento e imaginación: “¿cómo sería tu patio ideal?”.

ANEXO II. Tarjetas del memory, juego del recreo dinámico de educación infantil.

Enlace para visualizar el documento completo en PDF: <https://goo.su/CXSAk>

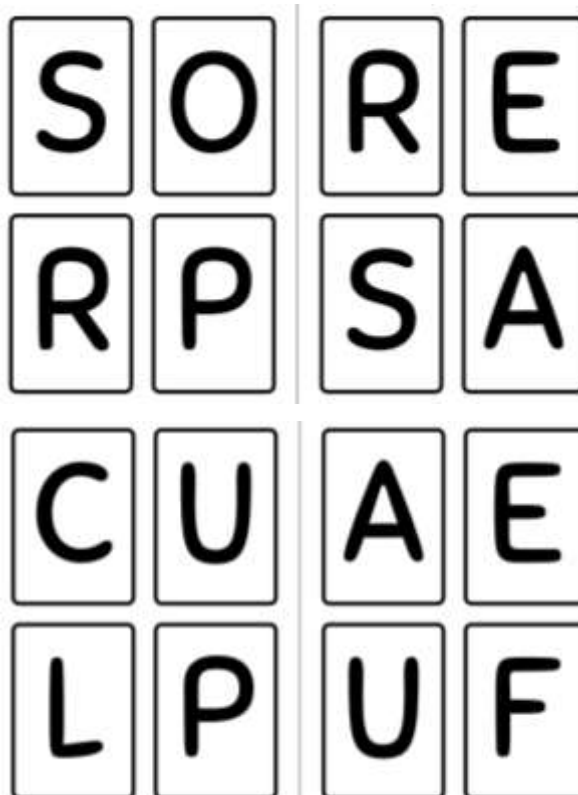


ANEXO III. Imágenes utilizadas para el juego “ponle la cola al burro”, en el recreo dinámico del primer ciclo de educación primaria.



ANEXO IV. Tarjetas para el apalabrados, juego del recreo dinámico del segundo ciclo de educación primaria.

Enlace para visualizar el documento completo en PDF: <https://goo.su/vUoiabU>



ANEXO V. Cartas del juego “El lobo”, del recreo dinámico del tercer ciclo de educación primaria.

Enlace para visualizar el documento completo en PDF: <https://goo.su/MTjBq>



ANEXO VI. Cuestionario de la evaluación final del programa de inclusión social y las tablas de las respuestas recibidas.

Sección 1 de 2

Evaluación Patios Dinámicos

Este formulario tiene como objetivo recoger la evaluación por parte del profesorado del centro CEIP San Mateo en cuanto a la puesta en práctica de patios dinámicos, buscando el juego y la diversión del alumnado con ausencia de exclusión.

Sólo le ocupará dos minutos de su tiempo en rellenarlo. Muchas gracias de antemano.

Nombre y apellidos

Texto de respuesta corta

Tutoría del curso.... / Rol dentro del centro *

Texto de respuesta corta

Gráfico 1. Ítem 1: “Los patios dinámicos se han realizado con éxito en el tiempo esperado”

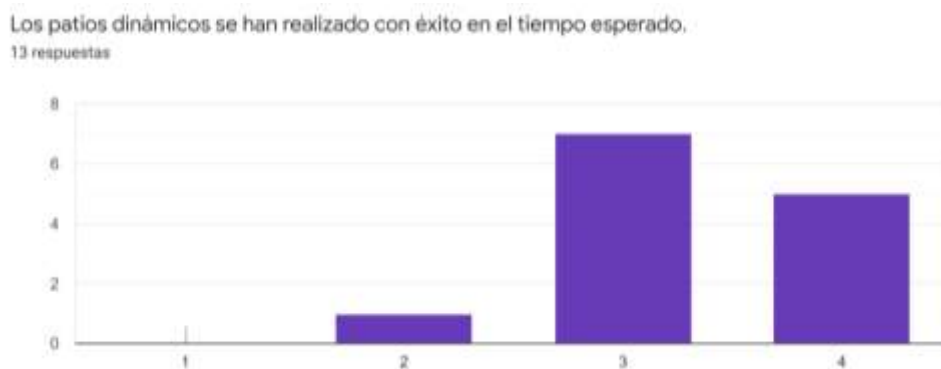


Gráfico 2. Ítem 2: “Durante el tiempo del recreo, el alumnado ha tenido varias opciones de juegos a los que dedicar el tiempo”

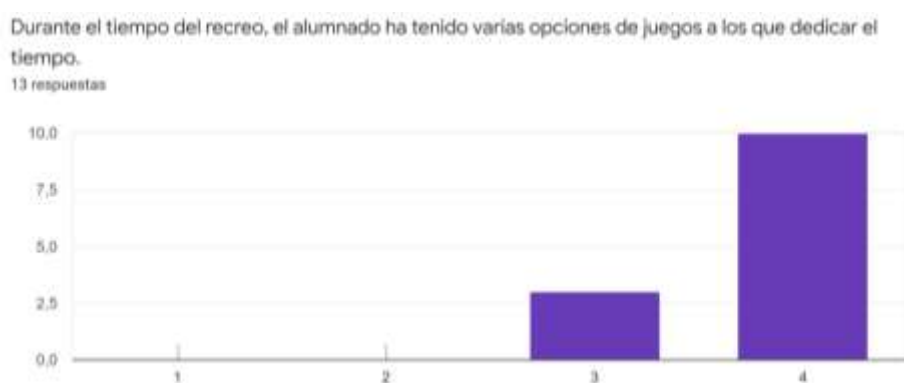


Gráfico 3. Ítem 3: “Gracias a las opciones de juego, no se ha quedado ningún alumno/a solo/a”

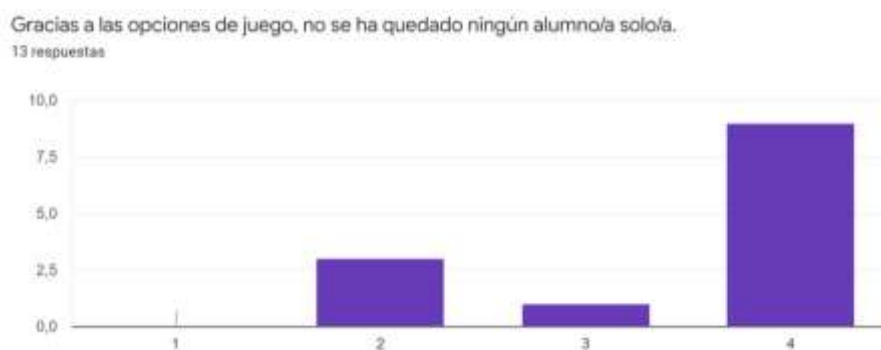


Gráfico 4. Ítem 4: “Los juegos favorecían aspectos como el trabajo en equipo, la cooperación y el liderazgo, entre otras”

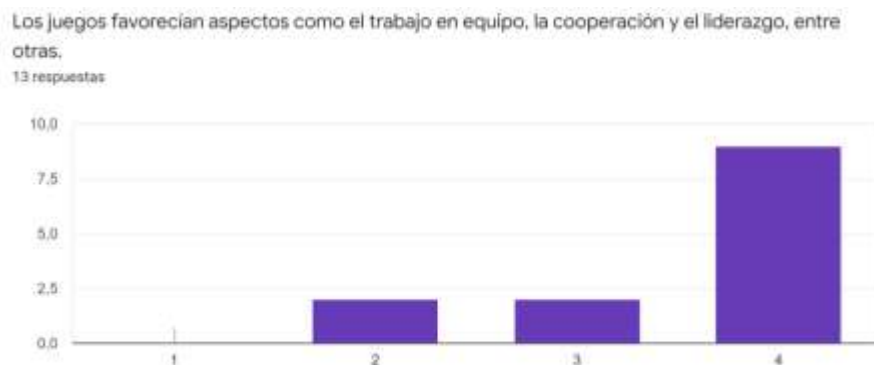


Gráfico 5. Ítem 5: “Al jugar en el recreo se han podido observar valores como el respeto, la amistad, la empatía, la tolerancia, etc”

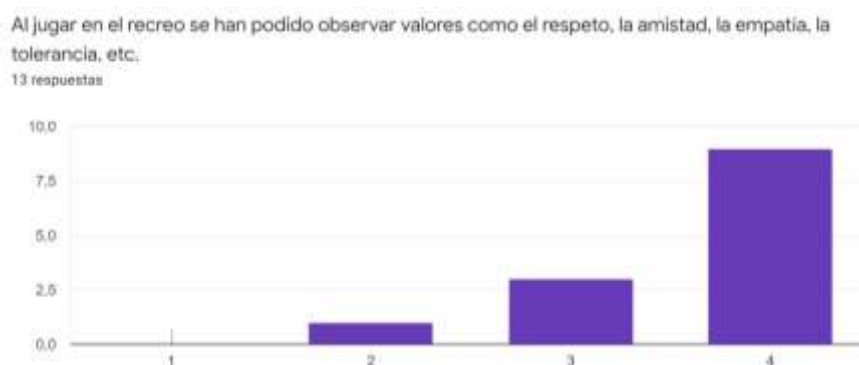


Gráfico 6. Ítem 6: “Se ha percibido la ausencia de estereotipos y/o prejuicios en el momento de jugar, evitando la segregación sexual”

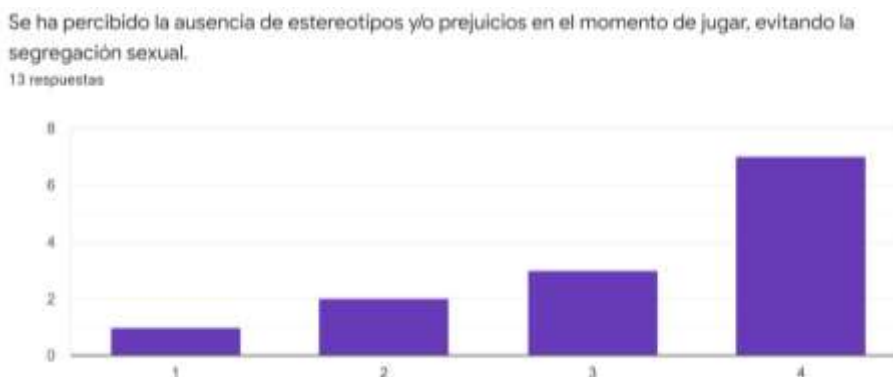


Gráfico 7. Ítem 7: “La metodología “El círculo de compis” ha implicado al alumnado a resolver conflictos”

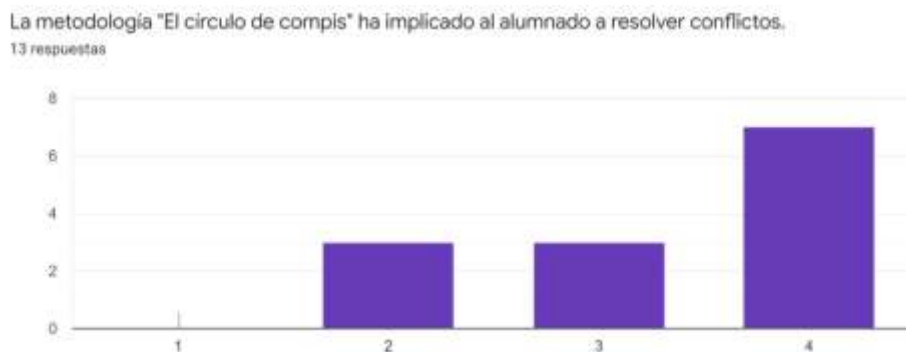


Gráfico 8: Ítem 8: “El alumnado se ha mostrado muy participativo en la organización de los recreos dinámicos”

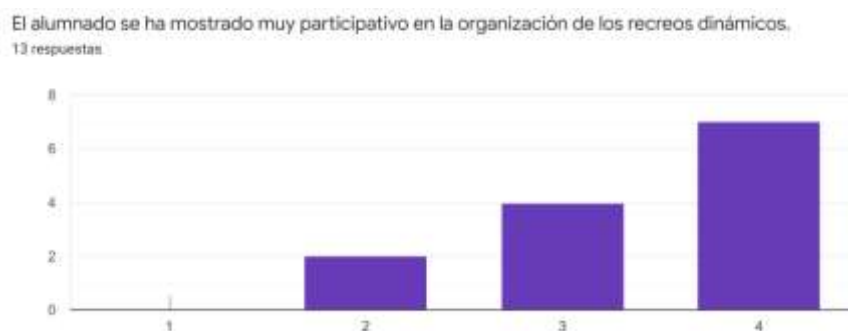


Gráfico 9. Ítem 9: “Pienso que se debe implementar de forma definitiva los patios dinámicos en el colegio, favoreciendo así al alumnado”

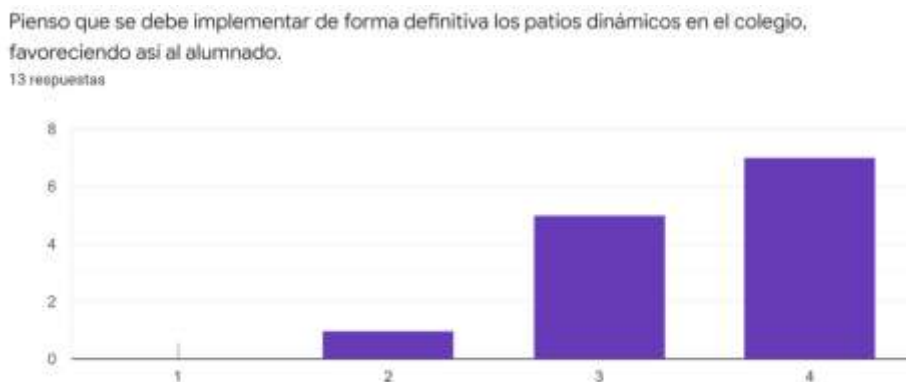


Gráfico 10. Ítem: “Los patios dinámicos han ayudado a mejorar la convivencia y el clima en las aulas”

Los patios dinámicos han ayudado a mejorar la convivencia y el clima en las aulas.
13 respuestas

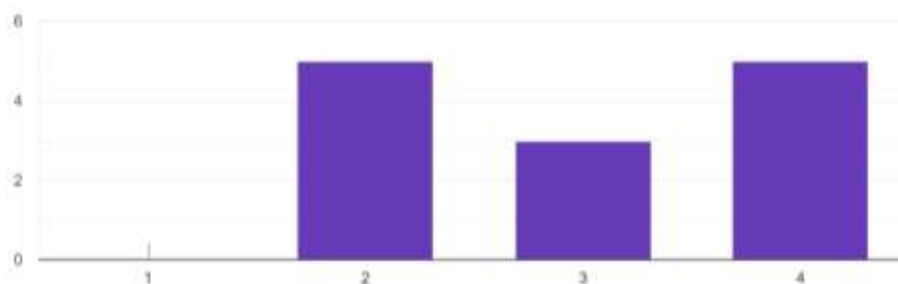
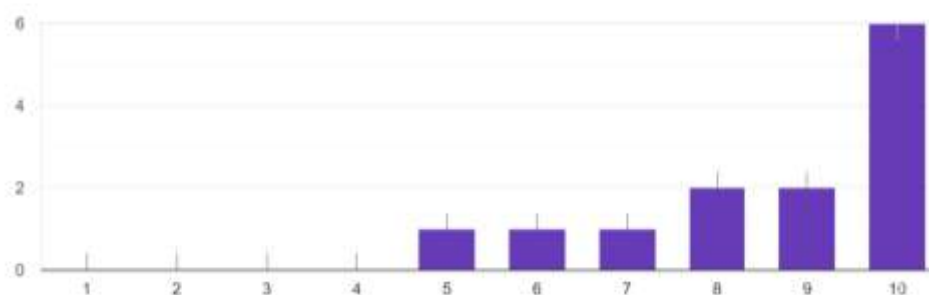


Gráfico 11. Ítem 11: “En general, estoy satisfecho/a con la intervención llevada a cabo”

En general, estoy satisfecho/a con la intervención llevada a cabo.
13 respuestas



ANEXO VII. Imágenes tomadas a lo largo de la puesta en práctica del programa de inclusión social.

